



# LOGOS

Vol.26. Nº02. 2019

# 52

DOSSIÊ COMUNICAÇÃO,  
MÍDIA, VIDEOGAMES

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
UERJ

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**REITOR**

Ruy Garcia Marques

**VICE-REITORA**

Maria Georgina Muniz Washington

**SUB-REITORA DE GRADUAÇÃO**

Tania Maria de Castro Carvalho Netto

**SUB-REITOR DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**

Egberto Gaspar de Moura

**SUB-REITORA DE EXTENSÃO E CULTURA**

Elaine Ferreira Torres

**DIRETOR DO CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES**

Lincoln Tavares Silva

**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**DIRETOR**

João Pedro Dias Vieira

**VICE-DIRETOR**

Márcio Gonçalves

**CATALOGAÇÃO NA FONTE**  
**UERJ/Rede Sirius/PROTAT**

**L832**    **Logos: Comunicação & Universidade - Vol. 1, N° 1 (1990)**  
- . - Rio de Janeiro: UERJ, Faculdade de Comunicação Social,  
1990 -

**Semestral**

E-ISSN 1982-2391 | ISSN 0104-9933

**1. Comunicação - Periódicos. 2. Teoria da informação - Periódicos. 3. Comunicação e cultura - Periódicos. 4. Sociologia - Periódicos. I. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social.**

**CDU 007**

## **LOGOS - EDIÇÃO Nº 52 - VOL 26, Nº02, 2019**

Logos: Dossiê Comunicação, Mídia, Videogames (E-ISSN 1982-2391 | ISSN 0104-9933) é uma publicação acadêmica semestral da Faculdade de Comunicação Social da UERJ e de seu Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC) que reúne artigos inéditos de pesquisadores nacionais e internacionais, enfocando o universo interdisciplinar da comunicação em suas múltiplas formas, objetos, teorias e metodologias. A revista destaca a cada número uma temática central, foco dos artigos principais, mas também abre espaço para trabalhos de pesquisa dos campos das ciências humanas e sociais considerados relevantes pelos Conselhos Editorial e Científico. Os artigos recebidos são avaliados por membros dos conselhos e selecionados para publicação. Pequenos ajustes podem ser feitos durante o processo de edição e revisão dos textos aceitos. Maiores modificações serão solicitadas aos autores. Não serão aceitos artigos fora do formato e tamanho indicados nas orientações editoriais e que não venham acompanhados pelos resumos em português, inglês e espanhol.

### **EDITORES**

Diego Paleólogo, Márcio Gonçalves e Patricia Rebello

### **EDITORES CONVIDADOS**

Emmanuel Ferreira (UFF) e Thiago Falcão (UFPB)

### **PARECERISTAS DESTE NÚMERO**

Alessandra Maia, Andrea Medrado, Anelisa Maradei, Benjamim Picado, Camila Mozzini, Fernanda Carrera, Icaro Vidal Junior, Ivan Mussa, José Messias, Josefina Tranquilin-Silva, Lidia Trentin, Schneider Ferreira, Simone Do Vale, Thiago Morandi e Vitor Braga.

### **CONSELHOS EDITORIAL E CIENTÍFICO**

Alessandra Aldé (UERJ)  
Danielle Rocha Pitta (UFPE)  
Denise da Costa Oliveira Siqueira (UERJ)  
Fátima Quintas (Fundação Gilberto Freyre)  
Henri Pierre Jeudi (CNRS-França)  
Ismar de Oliveira Soares (USP)  
Luis Custódio da Silva (UFPB)  
Luiz Felipe Baêta Neves (UERJ)  
Márcio Gonçalves (UERJ)  
Michel Maffesoli (Paris-Descartes/Sorbonne)  
Nelly de Camargo (USP)  
Nízia Villaça (UFRJ)  
Patrick Tacussel (Université de Montpellier)  
Patrick Wattier (Université de Strassbourg)  
Paulo Pinheiro (UniRio)  
Ricardo Ferreira Freitas (UERJ)  
Robert Shields (Carleton University/Canadá)  
Ronaldo Helal (UERJ)

## **ENDEREÇO PARA CORRESPONDÊNCIA**

Revista Logos

Universidade do Estado do Rio de Janeiro - Faculdade de Comunicação Social

Programa de Pós-graduação em Comunicação

Rua São Francisco Xavier, 524/10º andar, sala 10.129, Bloco F

Maracanã

20550-013 – Rio de Janeiro, RJ – Brasil

Tel: (21) 2334-0757

E-mail: [logos@uerj.br](mailto:logos@uerj.br)

Website: <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos>

## **PROJETO GRÁFICO**

Celeste Ribeiro

## **CAPA**

Emmanuel Ferreira (fotografia)

## **REVISÃO DESTE NÚMERO**

Patricia Rebello, Márcio Gonçalves e Diego Paleólogo



# SUMÁRIO

13

Pixelated nature: ecocriticism, animals, moral consideration, and degrowth in videogames

*Natureza pixelada: ecocrítica, animais, consideração moral e decrescimento nos videogames*

VÍCTOR NAVARRO-REMESAL

27

Our Present Misfortune: Games and the Post-bureaucratic Colonization of Contingency

*Nosso revés atual: games e a colonização pós-burocrática da contingência*

THOMAS M. MALABY

43

Retirada do mundo e dissolução do mundo: noções de Heidegger na era dos jogos digitais

*World-withdrawal and world-decay: Heidegger's notions of withdrawal from the world and the decays of worlds in the times of computer games*

MATHIAS FUCHS

57

Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames

*Hatred to the game: crypto-fascism and anti-playful communication in video game culture*

IVAN MUSSA

72

O Circuito da Diversão ou Da Ludologia à Ideologia: Diversão, Escapismo e Exclusão na Cultura de Jogo Digital

*The Fun Circuit or From Ideology to Ludology: Fun, Escapism and Exclusion in Digital Gaming Culture*

LUCAS GOULART

HENRIQUE CAETANO NARDI

86

Do Refresco Elétrico a Bowsette: Formação de comunidade nos jogos digitais

*From de Electric Kool-Aid to Bowsette: Community formation on digital games*

NILSON VALDEVINO SOARES

LUÍS CARLOS PETRY

106

Geografias dos Esports: mediações espaciais da prática competitiva na Amazônia

*Esports Geographies: Spatial Mediations of Competitive Practice in the Amazon*

TARCÍZIO MACEDO

SUELY FRAGOSO

124

Nas Ruas de Dentro de Casa: Da Experiência Urbana na Fruição Imersiva do Game Watch\_Dogs

*Indoor streets: On the Urban Experience of the Immersive Fruition in Watch\_Dogs*

DANIEL ABATH

**139** Participação na Arte Contemporânea: a ludicidade em obras tecnológicas de artistas brasileiros  
*Participation in Contemporary Art: the playfulness in technological art works of Brazilian artists*  
FLÁVIA CAMPOS JUNQUEIRA

**158** Gestos e imagens de jogos digitais: apontamentos para uma gestualidade fotográfica do gameworld  
*Gestures and images of digital games: notes for a photographic gestuality of the gameworld*  
JULIETH PAULA  
SUZANA KILPP

**178** O uso do Cultural Analytics como movimento metodológico para ingressar nas camadas das imagens videojográficas  
*The use of Cultural Analytics as a methodological movement to enter the layers of the videoplaygraphic images*  
GUSTAVO DAUDT FISCHER  
JOÃO RICARDO BITTENCOURT

**197** Método de Pesquisa para Jogos Locativos  
*Research Method for Locative games*  
LUIZ ADOLFO ANDRADE

**213** Newsgame: Jogo, Informação e Conhecimento  
*Newsgame: Game, Information and Knowledge*  
JANAINA DE OLIVEIRA N. RIBEIRO

**229** A gamificação como processo metodológico na formação crítica contemporânea: uma experiência aliando tecnologia, inovação e ludicidade no Ensino Superior  
*Gamification as a methodological process in contemporary critical education: an experience combining technology, innovation, and playfulness in higher education*  
ALEXANDRE FARBIARZ  
GUILHERME XAVIER  
CYNTHIA MACEDO DIAS  
JACKELINE LIMA FARBIARZ

## EDITORIAL

O jogo é uma força social negligenciada pelas tentativas de compreensão da contemporaneidade. Primeiro porque a dimensão crítica a partir da qual o jogo se organiza na sociedade contemporânea é certamente elusiva: ela se traveste ora de espetáculo, ora de entretenimento colateral; sempre de pouca consequência. Na instrumentalização da gamificação ou nos *broadcasts* dos *esports*, as implicações dessa percepção são muitas, e os caminhos pelos quais ela nos conduz são caminhos que de alguma forma se apresentam como alternativos àquilo que é reconhecido como importante. Subculturas misteriosas e jargões ininteligíveis são alguns dos imperativos deste prisma através do qual costumeiramente nos aproximamos da discussão acerca do lúdico. Termos como *frag*, *noob*, *loot* e *raid* – ou *lane*, *feed*, *ghost* e *mulligan* – assumem a centralidade das reflexões não por sua relevância epistemológica, mas por sua dimensão material: porque remetem a práticas que não são comuns aos repertórios midiáticos do *mainstream* social.

Em seguida, considere-se que esta condição arcana se alia a uma compreensão *histórica* da noção de jogo com relação à cultura, embotando a compreensão deste fenômeno à luz da contemporaneidade: de um lado, em se tratando de uma aproximação mais sistematizada a partir do pensamento científico, materialidades se interpõem e estabelecem uma poderosa articulação discriminatória que dificulta a apreensão adequada do âmbito dos *video games*, mitigando seu status de fenômeno midiático de relevância crucial para a compreensão da paisagem midiática deste século; do outro lado, a herança cartesiana da Modernidade insiste em conferir ao lúdico um lugar de irrelevância cultural, sublinhando apenas sua dimensão espetacular, colonizada a partir de relações neoliberais de mercado, envolta em jogos de luz, fumaça, espelhos. Assim se desenha um abismo que casualmente separa os *media studies* dos *game studies* – e que recusa à cultura dos *video games* e às manifestações do jogo na cultura um lugar de evidência na compreensão do espectro social contemporâneo.

Subsiste, assim, a necessidade de uma postura frente ao jogo que reconheça sua condição de espinha dorsal do entretenimento contemporâneo

em suas diversas representações – o empreendimento de um trabalho analítico que transcenda a dimensão do afeto entre pesquisador e objeto. É imperativo compreender o jogo não como uma força cultural generativa romântica, mas como a força social que se mistura e atravessa com outras formas sociais. É imperativo compreender não apenas *o que o jogo gera*, mas *o que gera o jogo* – de que forma este impulso se manifesta em nossa sociedade?

Esta questão alude, por exemplo, às articulações políticas em meio às muitas culturas dos *games*. Polêmicas acerca das dimensões da justiça social, representatividade, discussão em torno de minorias étnico-raciais ou de gênero, num movimento não muito distante daquele experimentado pelo audiovisual comercial contemporâneo, revelam uma relação algo antagônica entre as esferas produtora e de consumo, num movimento que acaba por atenuar a maturação da linguagem desta mídia. Neste sentido, talvez o mais comum adjetivo associado a estas culturas seja a palavra *tóxico*, utilizada para problematizar ambientes ocupados por uma adolescência de classe média-alta, prioritariamente masculina e muito pouco supervisionada.

Esta questão remete, também, às condições de proliferação dessa cultura: se buscamos ecos do pensamento de Huizinga (1950) em nossas percepções acerca destas culturas do jogo, somos confrontados com a percepção de que o potencial generativo inerente ao jogo, defendido pelo historiador holandês, se encontra adormecido em meio às investidas empreendidas pelos domínios da indústria cultural, que seguidamente se esforçam para colonizar imaginários, materialidades, técnicas. Assim, o domínio do jogo acabou por se tornar um de serializações, representadas pelas expansões frequentes de *trading card games* como *Pokémon* ou *Magic: The Gathering*; representadas em paredes inteiras de *board games* expostos em luderias mundo afora; representadas na própria ideia de *downloadable content* – DLCs. O impulso criador, generativo, o impulso do entretenimento e da diversão foi, assim, cooptado: o jogo foi apropriado pelas dinâmicas do capital; foi colonizado; dessacralizado.

A partir de um esforço de compreensão, assim, desenha-se este dossiê. Seu intuito, para além de sublinhar a pertinência dos *game studies* nos *media studies*, é reafirmar a posição ocupada pelo entendimento do jogo na leitura da paisagem midiática contemporânea. Nesse sentido, o dossiê congrega artigos que se aproximam do campo a partir das mais diversas origens, o que atesta particularmente este caráter múltiplo assumido pelo jogo e suas formas instrumentais atuais.

Três artigos de pensadores de fora do país abrem este dossiê, conferindo-lhe um tom que endereça precisamente a questão central levantada pela argumentação acima: a da necessidade da compreensão do jogo na construção e manutenção das relações sócio-midiáticas contemporâneas. Victor Navarro-Remesal, do Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez da Universidad Pontificia Comillas, em *Pixelated nature: ecocriticism, animals, moral consideration, and degrowth in videogames*, introduz o campo dos *game studies* eco-críticos, analisando como jogos trazem à baila debates sociais sobre ecologia e natureza e seu papel na cultura e como cultura. Thomas Malaby, da University of Wisconsin – Milwaukee, discute, em *Our Present Misfortune: Games and the Post-bureaucratic Colonization of Contingency* de que forma o jogo se apropria da criatividade e cria subjetividades distintas a partir do processo que ele chama de ‘colonização da contingência’. Matias Fuchs, da Leuphana Universität, em *Retirada do mundo e dissolução do mundo: noções de Heidegger na era dos jogos de computador*, discorre sobre os conceitos de *Weltenzug* e *Weltzerfall*, de Martin Heidegger, questionando se e de que modo tais conceitos podem ser apropriados para o estudos dos jogos digitais, tomando como objetos de análise jogos como *Tetris* (1984) e *Assassin’s Creed Unity* (2014)<sup>[1]</sup>.

Em seguida, Ivan Mussa, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, em *Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames*, investiga – a partir da ideia de cripto-fascismo – a dimensão anti-lúdica dos videogames a partir de jogos que se propõem a propagar símbolos, afetos, discursos engendrados em ideologias de extrema direita. Lucas Goulart, da FACCAT – Faculdades Integradas de Taquara/RS, e Henrique Nardi, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em *O Circuito da Diversão ou Da Ludologia à Ideologia: Diversão, Escapismo e Exclusão na Cultura de Jogo Digital*, a partir de uma discussão acerca da ideia de *círculo mágico*, discutem a cultura dos jogos digitais enquanto mantenedora de experiências voltadas para homens, heterossexuais, brancos e cissexuais, apesar de muitas vezes se apresentar como um tipo de cultura acessível e democrática.

Nilson Soares e Luís Carlos Petry, da Pontifícia Universidade Católica de SP (PUC-SP), em *Do Fresco Elétrico a Bowsette: formação de comunidade nos jogos digitais*, discutem a formação

---

[1] Este artigo foi traduzido para o Português por Eduardo Harry Luersen, Doutorando visitante no Centre for Digital Cultures da Leuphana Universität e Doutorando em Ciências da Comunicação pela UNISINOS.

de comunidades nos jogos digitais a partir da ideia de *comunhão* e das práticas de produção de conteúdo por jogadores.

Tarcizio Macedo e Suely Fragoso, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em *Geografias dos Esports: mediações espaciais da prática competitiva na Amazônia*, argumentam em prol do reconhecimento da importância das variáveis geográficas na prática do esporte eletrônico (e-sport). A partir da aproximação com a geográfica do esporte e com a geografia da internet, os autores apresentam dados empíricos obtidos em estudo com jogadores semiprofissionais na cidade de Belém entre os anos de 2017 e 2019.

Daniel Abath, da Universidade Federal da Paraíba, em *Nas Ruas de Dentro de Casa: Experiência Urbana na Fruição Imersiva do Game Watch\_Dogs*, discute a experiência urbana nos espaços virtuais dos videogames a partir da fruição do objeto técnico no que tange à noção de presença naqueles espaços. Como objeto de estudo, propõe uma análise reflexiva do jogo Watch\_Dogs, ambientado na cidade de Chicago.

Flávia Campos Junqueira, da Universidade Potiguar (RN), em *Participação na Arte Contemporânea: a ludicidade em obras tecnológicas de artistas brasileiros*, discorre sobre o lúdico como característica de obras de arte tecnológicas de artistas brasileiros contemporâneos. Este artigo é resultado e recorte de sua tese de doutorado, intitulado intitulada *Poéticas participativas contemporâneas: o engajamento dos sentidos na arte tecnológica brasileira*.

Julieth Paula e Suzana Kilpp, da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, em *Gestos e imagens de jogos digitais: apontamentos para uma gestualidade fotográfica do gameworld*, propõem uma reflexão acerca da aproximação entre a fotografia e os games, a partir da noção de gestualidades fotográficas e do fenômeno denominado *in-game photography*.

Por sua vez, Gustavo Fischer e João Bittencourt, também da Unisinos, em *O uso do Cultural Analytics como movimento metodológico para ingressar nas camadas das imagens videojográficas*, discutem o conceito – desenvolvido pelos próprios autores – de imagens videojográficas, a partir da perspectiva tecnocultural audiovisual e da analítica cultural de Lev Manovich.

Luis Adolfo Andrade, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, em *Método de Pesquisa para Jogos Locativos*, apresenta uma proposta de método de pesquisa para jogos locativos, a partir da teoria ator-rede (TAR). Além disto, o artigo apresenta experimentos empíricos realizados entre

2017 e 2018 com o jogo Pokémon Go. Por sua vez, Janaína Ribeiro, da Universidade Federal de Juiz de Fora, em *Newsgame: Jogo, Informação e Conhecimento*, com base na psicologia vigotskyana, explora os processos de apreensão e internalização no âmbito dos newsgames.

Fechando o dossiê, Alexandre Farbiarz, da Universidade Federal Fluminense, Jacqueline Farbiarz e Guilherme Xavier, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e Cynthia Dias, da Fundação Oswaldo Cruz – FIOCRUZ, em *A gamificação como processo metodológico na formação crítica contemporânea: uma experiência aliando tecnologia, inovação e ludicidade no Ensino Superior*, apresentam o projeto *Commercium & Cognitionis* como proposta de inserção de jovens urbanos em culturas contemporâneas imagéticas e tecnológicas a partir dos processos de gamificação e do uso de tecnologias móveis como ferramentas pedagógicas.

As reflexões oferecidas pelos artigos presentes nesse dossiê para as várias facetas do problema do jogo, portanto, buscam não apenas fortalecer a relação do campo da Comunicação com o campo dos *game studies*, mas sublinhar o status do jogo como conceito chave para a compreensão da práxis e da paisagem midiática contemporânea e dos *games* como *medium* capaz de ressignificar as complexidades sugeridas nas primeiras linhas deste editorial. Imperativo, sobretudo em tempos tão sombrios, para além da visada crítica na análise deste fenômeno, é não perder de vista sua capacidade latente de inspirar a utopia.

Boa leitura!

Emmanuel Ferreira (UFF) e Thiago Falcão (UFPB)

## Pixelated nature: ecocriticism, animals, moral consideration, and degrowth in videogames

*Natureza pixelada: ecocrítica, animais, consideração moral e decrescimento nos videogames*

### RESUMO

O campo dos game studies ecocríticos cresceu significativamente nos últimos anos. O entendimento dos videogames através das demandas da crise climática e dos debates sociais sobre o que significam ecologia e natureza nos ajuda a avaliar seu papel na cultura e como cultura. Este artigo combina a análise de conteúdo do jogo e das maneiras de jogar oferecidas por esse conteúdo para delinear um rascunho de um mapa de jogos sobre e em defesa da natureza. As questões norteadoras são: como esses jogos criam seus discursos e quais estratégias eles usam em prol de seus objetivos, fazendo a distinção entre representação (ou como a natureza aparece) e ecocrítica (ou o que é dito sobre a relação entre as pessoas e seu ambiente), bem como que tipo de comportamento do jogador tais jogos permitem e favorecem. Para estudar essas questões, são empregados três conceitos intelectuais centrais: ecocrítica, a teoria da consideração moral na filosofia dos direitos dos animais e a teoria econômica do decrescimento.

**Palavras-Chave:** ecocrítica, direitos dos animais, decrescimento, natureza, consideração moral.

### ABSTRACT

The field of ecocritical game studies has grown significantly in recent years. Reading videogames through the demands of the climate crisis and the social debates around what ecology and nature mean helps us assess their role in culture and as culture. This paper combines the analysis of game content and of the ways of playing afforded by that content to delineate a draft of a map of games about and in defense of nature. The guiding questions are how they create their discourses and what strategies they use for that, distinguishing between representation (or how nature appears) and ecocriticism (or what is said about the relationship between people and their environment), as well as what type of player behaviour they allow and favour. To study that, three central intellectual concepts are employed: ecocriticism, the theory of moral consideration in animal rights philosophy, and the economic theory of degrowth.

**Keywords:** ecocriticism, animal rights, degrowth, nature, moral consideration.

### VÍCTOR NAVARRO-REMESAL

é Pesquisador do Departamento de Ciências de Comunicação do CESAG/Universidad Pontificia Comillas. Interesses de pesquisa: videogames e liberdade, preservação de videogames e jogos japoneses. E-mail: vnavarro@cesag.org.

*The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (H. Fujibayashi, Nintendo EPD, 2017), *Shadow of the Colossus* (F. Ueda, Team Ico, 2005), and *The Witcher* (J. Brzeziński, CD Projekt, 2007) have all played with the idea of a sublime, open air nature meant to overwhelm the player. *Stardew Valley* (E. Barone, ConcernedApe, 2016) and *Animal Crossing* (Nintendo, 2001–2017) include complex ecosystems where elements are connected in a network of interdependency and relations of care. *Thunderbird Strike* (E. LaPensée, 2017) proved that games can articulate critical discourses on ecology. Players, whether aware of it or not, are more accustomed to dealing with (representations of) nature than it may seem at first glance.

Recently, researchers Benjamin Abraham and Darshana Jayemanne (2017) wondered where all the games on climate change were. Using the concept of *cli-fi* (fiction set in the near future as a response to the growing problem of climate change), they concluded that the genre has few interactive works. Cases like *Thunderbird Strike* are, still, a rarity. However, if we change the focus from the content of the game to what the player does with that content, as Hans-Joachim Backe (2017) proposes, we discover that many videogames allow ecocritical behavior. Many players have refused to kill harmless creatures in *Red Dead Redemption* (Rockstar San Diego, 2010) or who have completed *Breath of the Wild* without feeding on animals, inventing a “vegetarian mode” (Michelle Westerlaken, 2017) that the system does not include.

Videogames about and in defense of nature do exist. The question is how they create their discourses and what strategies they use for that, distinguishing between representation (or how nature appears) and ecocriticism (or what is said about the relationship between people and their environment). To find these games that say something, or that allow us to say something, about nature, I present here a first attempt at a corpus/canon interpreted from three central concepts: ecocriticism, the theory of moral consideration in animal rights philosophy, and the economic theory of degrowth.

## 1. A PHILOSOPHY OF (PIXELATED) NATURE

Let’s first describe each of these three central philosophical concepts and inquiry how could apply to videogames.

## 1.1 ECOCRITICISM IN VIDEOGAMES

The word “ecocriticism” is defined as the “study of the relationships between literature, culture, and the environment” (Flys Junquera et al., 2010). That is, the relationships between human beings and their environment expressed in cultural manifestations. Ecocriticism is concerned with how literature thinks about the natural world, focusing on issues such as the social consequences of the ecological crisis or the duality between the natural and urban world.

Are ecocritical videogames possible? They are, indeed, as scholars such as Backe or Gerald Farca and Charlotte Ladevèze (2016) have argued. The European magazine of literature, culture and environment Ecozon@ dedicated an issue (vol 8, n ° 2) to green videogames. And how can videogames be ecocritical? If literature represents reality using words, and cinema does it with images, movement, and sound, videogames add interactive fictional worlds, processes, and the actions of the player.

Videogames are, first and foremost, fictional worlds (Planells, 2015) that players can explore and with which they can interact. This interaction happens within rules previously created by the game makers, in what can be called a directed freedom (Navarro-Remesal, 2016). The first step of a videogame ecocriticism could be to analyze the representation of nature as a fictional world with possible, impossible, obligatory, and forbidden actions. These fictional worlds are articulated through processes in real time. When we talk about processes, we refer to the connections between virtual elements, to systems and logics of action and reaction, to how things work (Bogost, 2007, p. ix). Preparing food is a process, as is ordering a coffee, taking an exam, or democracy. Each process has a series of interconnected steps in which doing X has a Y consequence. Normally, consequences in videogames have value: some actions make us win and others are harmful. Thus, we can infer that when developers design a system they are in turn expressing an opinion or worldview: if a system rewards us for hunting, it is implicitly approving of hunting (within that fictional world - let’s not forget that representation does not imply sanction); if it penalizes us for stepping on some flowers, it is implicitly defending caring for them.

Processes are central in videogames but that should not make us forget the non-interactive and more traditional aspects they remediate from cinema or literature. Many works, for example, include ecological reflections in their cutscenes. All the elements of a fictional world work together and, in practice, no element is irrelevant. Nor should we forget that in each game the player interacts with them following their own interests and conveniences, often acting against the implied margins of the design. Thus, it is possible to find playthroughs of *The Sims 3* (The Sims Studio, 2009) as a homeless person, or *Minecraft* (M. Persson and J. Bergensten, Mojang, 2011) played without harming any living being.

An ecocritical reading of videogames, then, should address four aspects that form a whole: the game's ludofictional world, the intentions that are intuited in its processes (both through authorial intent and the implied player), its audiovisual and narrative aspects, and the final use that the player makes of it all.

## 1.2 ANIMALS: CARE AND MORAL CONSIDERATION

In our social imaginaries, animals are often representatives of the natural world. In the same way, we can consider that virtual animals embody nature as a ludofictional world. To interact with an animal is to do it, at the same time, with the game system as a whole and the conception of nature embedded in the game. Rarely do virtual animals appear in a neutral way. Our interactions with them will always end up having a positive or negative outcomes (even if they are just symbolic), that is, they will be governed according to certain values. In order to analyze these (virtual) values from an ecocritical perspective, we must first consider what real world values are being used as reference.

I follow here the theories of philosophers Jesus Mosterín (2014) and Mark Rowlands (2013). Both of them consider that animals deserve moral consideration; that is, their welfare ought to be taken into account when making decisions that affect them directly or indirectly. This well-being, following Jeremy Bentham and Buddhist thought, has as a guiding factor in suffering. As the title of a book by animal rights philosophers Francisco Lara and Olga Campos (2015) reads, the principle to follow should be "they suffer, hence they matter" (*Sufre, luego importa*).

Of course, there's no ethical panacea nor universal norm that could solve all possible situations when dealing with animals. If a wild animal threatens us, we have the right to defend ourselves, and it is reasonable to protect our dog from the ticks that attack it. Moral consideration is not so much a universal rule as a principle from which to start our deliberations. A principle that, on the other hand, seems to be innate to all of us: Rowlands asks us to imagine using a chainsaw against a tree or a chicken - our predictably visceral reaction to the second image makes us see the difference between beings.

Animals, in addition to the capacity to suffer, have vital and non-vital needs. We humans add to that the capacity to choose. For Mosterín, choosing to provoke suffering is a moral evil. Rowlands, in the same line, says that causing pain (or depriving a being of a vital need) to satisfy a non-vital need is not justifiable. In this way, experimentation in pharmaceutical laboratories, when done to fight against diseases, presents a moral dilemma that deserves to be taken seriously, whereas the one carried out to test cosmetics (sacrificing vital needs to satisfy non-vital needs) it is unjustifiable.

Let's go back to the question of animal rights: philosopher Adela Cortina (2013) affirms that they have value but not rights, because they cannot recognize obligations and moral commitment. Rowlands, an animal rights defensor, also thinks in a similar way, saying that having rights implies an active participation in human society. Mosterín, who defends an ethic of compassion, specifies that someone can have rights without having obligations: what is necessary is that others have obligations to him (as, for example, we do have to babies). In any case, all these scholars agree on the moral value of animals - and that this moral value implies that we humans have obligations, regardless of their degree or type, to them.

With this in mind, the question that an ecocritical reading (or design) of videogame should ask about virtual animals is: are they designed and integrated in the system and processes in a way that deserves moral consideration or are they used just as obstacles, items, or even set dressing?

### 1.3 DEGROWTH: LIVING WITHOUT EXHAUSTING

The *State of the World Report 2012: Moving Toward Sustainable Prosperity*, from the Worldwatch Institute, defines degrowth as the intentional redirection of economies away from the perpetual search for growth, which includes taking into account the limits of our planet. For economist Serge Latouche (cited in Worldwatch Institute, 2012, p. 23), degrowth is the opposite of recession, because it does not imply decomposition or suffering. Nothing vital needs to be sacrificed. Economist Tim Jackson (ibid.) also talks about prosperity without growth. Degrowth is more reform or reorientation than revolution. It has as much to do with consumption as with waste. Let's go back to Mosterín: The concern for the biosphere does not mean forgetting ourselves or renouncing economic progress.

What form, then, would a rhetoric of degrowth take in videogames? In simple terms, it would require systems and discourses that did not reward infinite accumulation, that pointed out the damage of excessive consumption in the whole virtual world, reward moderation, showed imbalances between regions, and/or recognized the waste produced by the action of the player. A system of limited resources that did not demand an impossible Schopenhauerian resignation but encouraged players, by means of strategies of compassion, to be conscious of its limits. A system that, lastly, would not only refer to its own ruleset but also bring attention to the real world. This could be done by highlighting to how the game fits in the economy, its material production, the social impact and the power relations of its industry; following, for example, the critical theory that Greig De Peuter and Nick Dyer-Witheford put forward in *Games of Empire* (2009). This seems to go against many game design and marketing practices. Truly ecocritical games, as we will see in the following ludography, are usually created from the margins, outside the core of the industry.

## 2. TOWARDS A CANON OF NATURE AND ECOCRITICISM IN VIDEOGAMES

With these philosophical framings as guiding ideas, we can try and establish a first attempt at a reading of the representation of nature in videogames, organized around ten wide conceptual categories.

### 2.1 EARLY GAMES: NATURE AS A FRAMEWORK OF ADVENTURE

The technical limitations of early videogames resulted in a handful of space-based works and abstract labyrinths, although nature settings did not take long to appear. In *Centipede* (E. Logg and D. Bailey, Atari, Inc., 1980), players shoot at enemies in the shape of centipedes, scorpions, or spiders. *Pitfall!* (D. Crane, Activision, 1982) used the basic colours of the Atari 2600 to recreate a jungle inspired by pulp literature and adventure movies.

In the mid-80s, with the third generation of consoles, forests, caves, snowy mountains, sea beds, or volcanoes abounded, populated by enemies such as turtles, bats, spiders, or even snails. This was the case of platformers such as *Wonder Boy* (R. Nishizawa, Escape, 1986) and its adaptation *Adventure Island* (S. Matsushita, Hudson Soft, 1986), of action games such as *Gauntlet* (E. Logg, Atari Games, 1985), or of RPGs like *Dragon Quest* (K. Nakamura, Chunsoft, 1986) or *Final Fantasy* (H. Sakaguchi, Square, 1987), which presented vast natural spaces in the tradition of fantasy literature. Nature here was synonymous with spaciousness (escaping the claustrophobia of closed labyrinths) and adventure, and realism was never a priority. Animals appeared as avatars or as obstacles, without will, discursive intention, or moral complexity.

It should also be noted that the use of tropes from literature or cinema is still frequent in war games such as *Call of Duty: Ghosts* (Infinity Ward, 2013), where the forests of South America provide a context to conflicts in the line of the American action films of the 80s, with no role other than to offer an epic scenario to the hero of the story.

### 2.2 NATURE AND EXPLORATION

Adventure is associated with a word commonly used in videogame culture: exploration. The pioneer textual adventure, *Colossal Cave Adventure* (W. Crowther and D. Woods, 1977), focused on speleology: investigating natural caves was its main objective and its greatest attraction. From this and similar works, a whole tradition spun.

It is an overtold anecdote that *The Legend of Zelda* (S. Miyamoto and T. Tezuka, Nintendo R&D 4, 1986) was born from the will of Miyamoto to capture the sense of freedom and discovery that he experienced as a child when exploring the forests of Kyoto. All *Zelda* games can be seen as miniature gardens (see: Gingold, 2003), from the vast sea of *Wind Waker* (E. Aonuma, Ninten-

do EAD, 2002) to the plains of *Breath of the Wild*, suggestive spaces full of secrets and surprises that invite the player to explore and wander.

### 2.3 INTERACTIVE ECOSYSTEMS: CRAFTING

Some games use the processing power of computers to build real-time interactive ecosystems. An early example of this would be *Balance of the Planet* (Chris Crawford, 1990) and a more recent one, *Spore* (Maxis, 2008). I will distinguish here three ways to use these ecosystems: in games of exploitation of resources, of care for the environment, and of survival. As with all of these categories, these are not closed, exclusionary concepts, but can and do often appear in combination.

The exploitation of resources produces worlds in which the natural environment serves almost exclusively as a source of raw material: players collect basic materials such as wood or stone and elaborate complex objects with them. This game mechanic, crafting, has become a common element in the industry, popularized mainly by RPGs and *Minecraft*. We can also find a strong focus on crafting in *The Trail: Frontier Challenge* (22Cans, 2017), in which players play as a pioneer newcomer to North America, or in *Steamworld Dig* (Image & Form, 2013), where players assume the role of a mining robot in a fantastic far west.

### 2.4 INTERACTIVE ECOSYSTEMS: CARE FOR THE ENVIRONMENT

The care for the environment predominates especially in the games that, in a more or less realistic way, simulate rural life. The *Farming Simulator* series (Giants Software, 2008-present) recreates American and European agriculture in detail. *Story of Seasons*, a franchise that started with *Harvest Moon* (Amccus, 1996), also simulates life on a farm by adding a narrative and social component, in a kind of rural melodrama. The aforementioned *Stardew Valley* is mainly inspired by this franchise. In these games the animals have moral consideration and achieving some kind of balance is the main objective.

The popular series *Animal Crossing* (Nintendo, 2011-present) also takes place in environments to which the player must pay attention, but relegates them to the background, subject to the social or community simulator that shapes its design (the neighbours are, interestingly enough, anthropomorphic animals). Collecting is also present, in a similar way to *The Sims*: players can invest our profits in buying decorative items and expand our home, as well as our clothing and other ornamental items. In this sense, *Animal Crossing* is heavily focused on consumerism and can motivate the player to consider the natural environment as a set of resources to exploit, be it to earn money collecting fruits and shells from the sea or to expand their collection of insects and fish. This is accentuated in *Animal Crossing: Pocket Camp* (Nintendo EP & D, 2017), which changes the purchase of finished furniture for the crafting of

materials. The friendly and cozy art style of the series softens the tensions between these two behavioural models: care and exploitation.

## 2.5 INTERACTIVE ECOSYSTEMS: SURVIVAL

Inspired by medieval and post-apocalyptic fantasy, the survival subgenre has become popular in recent years. In it, players are presented with hostile fictional worlds, with systems centered not on caring for the environment but for the avatar, where they have to tend to a series of constantly threatened vital needs. Survival games originate from the classic conflict of “man versus nature” and make it procedural, posing situations in which ethical reflection is challenged by the urgent demands of physical bodies. Thirst, hunger, fatigue, or cold are codified as metrics and statistics and occupy the centre of the system. *Minecraft*, in its main mode, belongs to this subgenre.

*Lost in Blue* (K. Takata, Konami, 2005) is another good example of survival games: players control a castaway and have to build some shelter and expand their resources, gradually improving their capacity to explore. Every action has an energy cost and the first days on the island can be extremely demanding, resulting in a difficulty curve that decreases as players progress, contrary to most videogames.

Another paradigmatic example of this genre is *Don't Starve* (Klei Entertainment, 2013), set in a fantasy world inspired by Lovecraft where players, besides taking care of their health and hunger, must keep track of a sanity meter. This hybridization of genres is very common in videogames: for example, we can find elements of survival in the aforementioned *Breath of the Wild*, which forces players to hunt and collect ingredients, cook them, or protect themselves from severe weather.

## 2.6 PETS AND ANIMAL ALLIES

Virtual pets have been a pillar of interactive entertainment for decades. *Dogz* and *Catz*, the first installments of the *Petz* series (PF Magic, Mindscape, Ubisoft, 1995–2014), were released in 1995. The following year saw the success of Tamagotchi, a toy that became a global icon, sold millions of units, and gave way to dozens of imitators. The brand is still going relatively strong in 2019. Its creator, Aki Maita, claimed she designed it as a companion pet she could bring anywhere, adapted to her accelerated pace of life. The act of taking care of a living being was thus turned into a virtual process, a concept that the much more complex *Nintendogs* (K. Mizuki, Nintendo EAD, 2005) solidified into a whole subgenre.

The conventions of this genre are well known: the pet has vital needs such as hunger and sleep, responds in some way to the player's inputs (tactile or otherwise), can be trained, requires players to take care of its hygiene, complains if it is neglected, can be cosmetically modified with

costumes and accessories, participates in some kind of playful interactions with the player, and in some versions can meet (and interact with) other pets. *Pou* (Zakeh, 2012), a virtual mascot for smartphones, is one of the most recent examples of this.

Beyond virtual pets, many games include an animal companion for their protagonists, and these animals normally work both as allies in the fiction and as sets of additional skills in the mechanics. In the aforementioned *Call of Duty: Ghosts*, the protagonist has a dog, Riley, to whom players can give orders and even control in specific missions. Mega Man has had a dog, Rush, from *Mega Man 3* (M. Kurokawa, Capcom, 1990) onwards, and this robot dog can be summoned as a temporary aid. In *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008) and *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015) players also have canine companions, and in several *Zelda* games the horse Epona acts as a companion for the protagonist and a facilitator of the riding mechanics for the player.

One of the more well known examples of this is the work of Fumito Ueda and his team: Ueda always includes in his games a companion character that helps the player overcome obstacles and who, in turn, must be protected. In *Shadow of the Colossus* (F. Ueda, Team Ico, 2005) this companion is a horse, Agro, that players use to traverse the land and also stars in one of the most memorable moments of the story. The control over Agro is not direct. Players give it orders through their avatar and it always shows some resistance and autonomy. Ueda's latest production, *The Last Guardian* (F. Ueda, SIE Japan Studio, 2016), focuses on the relationship between a child and a mythological creature, Trico, which has a complex artificial intelligence and makes decisions on his own. Without Trico, it is impossible to progress in the game, and at the same time players need to feed him and take care of his wounds. In addition, the controls allow players to caress him to calm him down and show affection. The player's relationship with Trico is both mechanical and affective. This fantastic animal is the central element of its ludofictional world, and the ruleset makes it clear he deserves moral consideration.

## 2.7 VIDEOGAMES OF ECOLOGICAL DENUNCIATION

The works mentioned so far belong, to varying degrees, to the mainstream industry. Even when they have a more or less discursive or persuasive intention, they all share a commercial objective. Outside of this mainstream, or at least in its margins, lie videogames created by activists and NGOs with the explicit goal of denouncing ecological and social problems. This is the case of *Phone Story* (Molleindustria, 2011) and *Burn the Boards* (Cause Creations, 2015), two mobile games that denounce the consequences on a planetary scale of the smartphone industry, from the process of obtaining minerals such as coltan (which involves guerrillas and results in the practical enslaving of African workers) to the recycling of their electronic components in countries like India under dangerous and unhealthy conditions.

These games emphasize the materiality of the very phones on which they are played and their human and environmental cost. They shift the focus from the technological to the geological (and geopolitical) and emphasize the power imbalances between countries, as well as the need to rein in uncontrolled consumption. They not only illustrate real situations but also include calls to action in the form of donations and suggestions to raise awareness. Our consumption habits, *Phone Story* and *Burn the Boards* tell us, always have consequences, and only by acting as responsible consumers (that is, only through degrowth) can we stop or at least reduce this impact.

The aforementioned *Thunderbird Strike* uses a much more symbolic strategy to talk about the protection of nature (and to vindicate indigenous traditions), in a style similar to *Ôkami* (H. Kamiya, Clover Studio, 2005). In this Japanese production, very indebted to the *Zelda* series, players control the Japanese goddess Amaterasu in a fantastic feudal Japan ravaged by the demonic serpent Orochi. Amaterasu, using a magic brush, can slowly bring life back to the world. This brings us back to the beginning of this section: commercial games may not be “denunciation works”, but the lines between these categories are not as clear cut as it may seem. The ludofictional affordances they employ are more or less the same, however different their goals are.

## 2.8 THE POST-APOCALYPSE AS A POP SCENARIO

In recent years, and almost in parallel to the Great Recession (Pérez Latorre et al., 2017), stories set after a major planetary catastrophe have invaded popular culture, especially in the zombie genre. The setting is not new and has a long tradition in videogames, with early productions such as *Wasteland* (B. Fargo, Interplay Productions, 1988), *Bad Blood* (C. Roberts, Origin Systems, 1990) or *Fallout* (B. Fargo and T Cain, Interplay Productions, 1997), but in its contemporary form it does have its own defining traits: on the one hand, it has become a common framework for stories of adventure, action, or terror, with a social imaginary full of tropes shared by the audience and the creators; on the other, some of these terrible futures include allusions to the environmental crisis.

The nuclear panic of the 80s has given way to viruses, wars, and other unspecified phenomena, and many current “post-apocalypses” (a questionable term in itself, since there could not really be a time after the apocalypse) go a step beyond and imagine a planet reclaimed by nature. In these fictions, cities in ruins are full of vegetation and wild animals that roam freely. This is the case of *The Last of Us* (B. Straley and N. Druckmann, Naughty Dog, 2013), perhaps the most paradigmatic ecocritical post-apocalypse. The story, a kind of road movie inspired in equal parts by zombie films and *The Road* (Cormac McCarthy, 2006), portrays the relationship between (the traditional idea of) nature and urban spaces as an opposition, almost as a struggle. In the absence of human beings, the natural world recovers the land that was stolen from it. This natural

world, in turn, offers the possibility of a more “authentic” way of life: the fall of urban civilization is an invitation to start over.

A similar scenario is presented in *Enslaved: Journey to the West* (M. Davies, Ninja Theory, 2010), a videogame adaptation of the Chinese classic *Journey to the West* (Wu Cheng'en, 16th century) set in a post-apocalyptic United States invaded by robots. The dichotomy is no longer just between urban environments and nature but between nature and technology. This is also how *Nier: Automata* (Y. Taro, PlatinumGames, 2017) shapes its world. In this Japanese action game, robots and androids fight a war in an abandoned, ruined land, once again covered in vegetation. *Tokyo Jungle* (SCE Japan Studio, 2012) is a rarity that allows players to explore a deserted Tokyo by controlling different animals (dogs, deer, lions, hyenas) that struggle to survive and control the territory. In this imagined struggle, the absence of humans is a total victory for nature, and these games allow us to take a peek into a world where we no longer rule.

None of these games does even consider models of urban ecology and sustainable, green cities (such as the “forest city” project of architect Stefano Boeri in Liuzhou, China). Neither do they seem to consider that our habitats are also part of nature and that the “artificial” could be designed to achieve a better balance with fauna and flora.

## 2.9 SLOW GAMING: CONTEMPLATION AS PLAY

The last category I present here has a more diffuse character, defined not so much by genre structures or themes but by a tone and a pace that favours contemplation, slowness, and a reduced focus on “doing”. Slow gaming implies doing little or nothing at all and letting the game-world reveal itself, playing in a way as to relate to the environment without haste, without too many plans or objectives.

This “slow gaming” can be theorized using three coordinates: (a) a dilated sense of time, (b) an invitation to contemplation, and (c) a non-economic sense of action. These coordinates fit easily in games of an ecological and ecocritical character, as well as to degrowth systems. Slow gaming would be similar to Taoism, a Chinese philosophy that defends letting things flow, not resisting them (“*wu wei*”, inaction or non-doing, but more accurately “not opposing”), and not imposing one’s will.

*Prune* (J. McDonald, 2015) asks players to prune plants to accompany them in their growth, and too much intervention will make them not sprout well by themselves. In *Orchids to Dusk* (P. Clarissou, 2015), players control an astronaut stranded on a desert planet and can only walk or sit down and wait for oxygen to run out, contemplating oases of vegetation. *Mountain* (D. OReilly, 2014), an experimental piece in which we observe the passage of time in a mountain, epitomizes the aspirations of slow gaming in its instructions: “controls: nothing”. OReilly is also the author of

a recent example of slow gaming, *Everything* (D. O'Reilly, 2017), a complex ecosystem in which players can take control of any subject and access its thoughts. With this, players are invited to be (and identify themselves with) everything, and to explore that whole "everything" with patience and freedom.

Productions such as *Attack of the Friday Monsters! A Tokyo Tale* (K. Ayabe, Millenium Kitchen, 2013) or *Firewatch* (O. Moss and S. Vanaman, Campo Santo, 2016) have players walk calmly through rural or wild spaces, in closed levels that do not require the labyrinthine navigation of open worlds. The "walking simulator" genre lends itself well to slow gaming, as do farming simulators like the aforementioned *Stardew Valley*. *The Stillness of the Wind* (C. Cardenas, Fellow Traveller, 2019) is a minimalist take on that genre based on an unfocused, slow, and goalless sense of time. *The Witness* (J. Blow, Thekla, Inc., 2016) places its puzzles on a sunny desert island with an art direction that hurries not the player. Set also on an island, *Proteus* (E. Key and D. Kanaga, 2013) is another experimental piece in where players can delight in the electronic sounds produced by plants and animals while they leisurely explore the land. The works of Thatgamecompany, such as *Flower* (J. Chen, Thatgamecompany, 2009) or *Journey* (J. Chen, Thatgamecompany, 2012), are close to this category and have been self-described as "Zen gaming". Their aesthetics highlight the sublime and, at the same time, cozy qualities of their natural environments. *Flower*, in addition, incorporates a visible ecocritical element in its last levels, where the world is invaded by metal structures and electrical wiring that turn the bucolic fields of the beginning into nightmare scenarios.

Slow gaming does not require players to transform digital landscapes but to see them clearly. Thus, the best way to summarize this style could be what one character says in *Lovely Weather We're Having* (J. Glander, Glanderco, 2015): "Everything is going well for once. Please be silent and let things continue to go well for a few more seconds".

## 2.10 TRANSCENDENTALIST GAMES

As ecocritical texts, most slow games, like *Quiet as a Stone* (Richard Whitelock, 2018), bring to mind the American Transcendentalism of Ralph Waldo Emerson or Henry David Thoreau, a 19th century movement that defended self-reliance, individualism, and a return to a nature uncorrupted by society.

It is not coincidental that one of the more relevant proponents of contemplative gameplay, *Walden, a Game* (Tracey Fullerton, 2017), is a direct adaptation of one of the main texts of this movement. In this interactive version, players must balance exploration, survival, and inspiration, taking care of four meters for the second (food, fuel, shelter, and clothing) and four for the latter (visitors, sound, solitude, and reading). Thus, we could speak of Transcendentalist games

as a relative or variant of slow games (with some elements of survival) with a focus on isolation in an idealized, romantic nature.

### 3. CONCLUSIONS

For a general audience, videogames are commonly associated with digital culture and opposed to the natural world. This could be seen as another apocalyptic and nostalgic gesture: digital things deprive us of going out in the sun, and they're to blame for our lost paradises. Without forgetting their material and industrial practices (which do have an ecological impact), we should look at the discourse of games (be them mainstream, independent, activist, or experimental), as reflections of, and dialogues with, the culture in which they originate. This includes the ideas on nature and ecologism of that culture. Videogames can invite us to think about nature, to better explore our relationship with it, and to be critical of the problems of our time. At the same time we, as players, can in turn reflect on these issues, even through games that do not contemplate them in their construction. In both these cases, we need tools for critical analysis and for critical performance, and the moral consideration of animals, degrowth economics, and ecocriticism can provide them. Although it is true that cli-fi videogames are not common (yet), the works presented here show a complex "pixelated nature" that, a digital natural world that, interpreted with the appropriate intellectual tools, allow us not only to explore it but to reflect on it. We can play in (digital) nature and we can play to understand nature, or better yet: we can play to understand ourselves as part of this nature.

### REFERENCES

- AARSETH, Espen. A narrative theory of games. In: *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games—FDG '12*, 2012.
- ABRAHAM, Benjamin, & JAYEMANNE, Darshana. Where are all the climate change games? Locating digital games' response to climate change. In: *Transformations*, 30, 2017.
- BACKE, Hans-Joachim. Within the Mainstream: An Ecocritical Framework for Digital Game History. In: *Ecozon@*, 8(2), 2017.

- BOGOST, Ian. *Persuasive Games*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- CORTINA, Adela. *¿Para qué sirve la ética?* Barcelona: Paidós Ibérica, 2013.
- FARCA, Gerald, & LADEVÈZE, Charlotte. The Journey To Nature: The Last Of Us As Critical Dystopia. In: *Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games, August, 2016*.
- FLYS JUNQUERA, Carmen, MARRERO HENRÍQUEZ, José Manuel, & VARELA VIDAL, Julia (Eds.). *Ecocríticas: literatura y medio ambiente*. Madrid: Iberoamericana Vervuert, 2010.
- GINGOLD, Chaim. *Miniature Gardens & Magic Crayons: Games, Spaces, & Worlds*. M.S. thesis, Georgia Institute of Technology, 2003.
- LARA, Francisco & CAMPOS, Olga. *Sufre, luego importa. Reflexiones éticas sobre los animales*. Madrid: Plaza y Valdés, 2015.
- MOSTERÍN, Jesús. *El triunfo de la compasión*. Madrid: Alianza Editorial, 2014.
- PÉREZ LATORRE, Oliver, NAVARRO-REMESAL, Víctor, PLANELLS DE LA MAZA, Antonio José & SÁNCHEZ-SERRADILLA, Cristina. Recessionary games: Video games and the social imaginary of the Great Recession (2009-2015). In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Territories*. SAGE, 2017.
- PLANELLS, Antonio José. *Videojuegos y mundos de ficción*. Madrid: Cátedra, 2015.
- ROWLANDS, Mark. *Animal rights: all that matters*. Great Britain: Hodder & Stoughton, an Hachette UK company, 2013.
- WORLDWATCH INSTITUTE, THE. *State of the World 2012 Moving Toward Sustainable Prosperity*. Washington, DC: Island Press/centre for Resource Economics, 2012.

## Our Present Misfortune: Games and the Post-bureaucratic Colonization of Contingency

*Nosso revés atual: games e a colonização pós-burocrática da contingência*

### RESUMO

A antropologia está se voltando para um novo compromisso com uma questão central de Weber: como as pessoas entendem a distribuição da sorte no mundo? O recente exame de nossa disciplina dos usos do passado nos leva a perguntar como as posições em relação ao futuro são produto da lógica cultural e alvo de interesses institucionais. Neste artigo, traço o envolvimento com a contingência na antropologia e no pensamento social e, em seguida, comparo a postura indiferente em relação ao futuro encontrado na sociedade grega com a disposição diferente do domínio individual dos jogos no domínio digital, como em *Second Life*, mas também no jogo mais antigo patrocinado pelo Estado Grego: *Pro-Po*. Esses exemplos ilustram como os jogos são cada vez mais o espaço de esforços institucionais, tanto para se apropriar da criatividade quanto para gerar subjetividades distintas.

**Palavras-Chave:** contingência, games, Grécia, instituições, *Second Life*

### ABSTRACT

*Anthropology is turning toward a new engagement with a central question of Weber: how do people come to understand the distribution of fortune in the world? Our discipline's recent examination of the uses of the past prompts us to ask how stances toward the future are both the product of cultural logics and the target of institutional interests. In this article, I trace the engagement with contingency in anthropology and social thought, and then compare the nonchalant stance toward the future found in Greek society with the different disposition of individual gaming mastery in the digital domain, such as in *Second Life*, but also in the longest-running Greek state-sponsored game: *Pro-Po*. These examples illustrate how games are increasingly the sites for institutional efforts both to appropriate creativity and to generate distinctive subjectivities.*

**Keywords:** *contingency, games, Greece, institutions, luck, performance, Second Life, technology*

---

### THOMAS M. MALABY

é Professor do Departamento de Antropologia da Universidade de Wisconsin-Milwaukee. Mestre e Doutor em Antropologia pela Universidade de Harvard. E-mail: malaby@uwm.edu.

By no means do we live in a post-bureaucratic era, but we are in a moment in which certain institutions are implementing techniques that might usefully be termed 'post-bureaucratic' as part of their projects to do a number of things, such as to cultivate legitimacy, domesticate and exploit creativity, and generate subjectivities about a disordered world and its indeterminate future. In significant respects, these techniques rely upon the cultural form of games— that is, upon the contrivance of indeterminate outcomes within semi-bounded arenas characterized by a compelling mixture of constraints and sources of contingency. But games as a cultural form are not new, even if their treatment in anthropology has been sporadic and uneven. In examining the playing of games, anthropology can, at its best, reveal how stances toward the open-ended quality of experience through time are embedded in cultural logics, for example, as in Paul Festa's (2007) examination of mahjong in Taiwan, or in several of the distinguished contributions in this issue (Mosko's article is a particularly apt example). My work on Greece was conducted in a similar vein—to see how the playing of games evinced culturally shaped attitudes in Greek society toward the chanceful quality of experience and thereby to move beyond a narrow treatment of the topic in terms of unexamined chestnuts such as fate.

Since the time of that research (the mid-1990s), however, games have become a primary technique by which the institutions that architect our digitally mediated experience enlist our participation, profit from our creativity, and cultivate distinctive subjectivities. My aim in this article is to show, through a comparison between Greece and my more recent work on Silicon Valley, how the current use of games in digital media, by significant architects of our digital lives, trades on the deeply human engagement with contingency that this special issue calls upon us to rethink.

We are beginning to see what anthropologists perhaps should have been the best prepared to recognize for quite some time: how human dispositions toward the aleatory quality of experience point toward neither the persistence of a pre-modern mind-set nor a performative post-modernism, but instead display a wide variety of different understandings of the relationship between action and experience. They are the product of the always moving meeting point between open-ended experience oriented toward the future and the irretrievable past, and they entail both the project of meaning making in the wake of the unexpected as well as the practical dispositions that shape engagements in the fraught moments of indeterminacy themselves. While such culturally embedded dispositions toward the indeterminate future are overdue for examination by anthropologists, this task is made all the more urgent given the ways in which such attitudes are increasingly the target of institutional projects.

## CONTINGENCY, EXPERIENCE, AND SOCIAL THOUGHT

In the first decades of the last century, Max Weber asked a central question: how do people make sense of the distribution of fortune in the world? What Weber recognized was the way in which the open-ended unfolding of experience, with all its indeterminacy, generates a challenge of meaning. The Protestant entrepreneurs about whom he wrote needed to understand not only their bad fortune but also their good fortune, in order to legitimize it. We are reminded that it is not only the damaging contingent events—those that generate suffering, as medical anthropology has so powerfully explored—that make this demand of us. The contingency of our ongoing encounter with the world, Weber suggests, is experienced as a potentially never-ending quandary, one that he explores most extensively through the concept of theodicy.

The contingent is, to speak according to the philosophical usage, that which is not necessary—that which did not have to happen. The classic example of it is the universe in which only black swans happen to have been born. The importance of recognizing the contingent nature of human experience appears again and again at the edges of distinguished thought in academe over the past 150 years. Louis Menand (2001) has shown how the pragmatist philosophers, following Darwin and also as a result of their experience of the Civil War, took the contingent nature of the universe as ineradicable. Of particular note here is Oliver Wendell Holmes's own label for his philosophical outlook. He eschewed the label 'pragmatism' in favor of "what he liked to call his philosophy of 'bettabilitarianism'" (ibid.: 217), that is, the idea that every time we act, we make a bet with the universe that may or may not pay off (see Malaby 2009b). In a similar vein, none other than James Clerk Maxwell—the physicist and mathematician so beloved by Silicon Valley programmers that his famous equations are worn on T-shirts—rejected, of all things, the positivist notion of determinate cause and effect: "It is a metaphysical doctrine that from the same antecedents follow the same consequents ... [I]t is not of much use in a world like this, in which the same antecedents never again concur, and nothing ever happens twice" (Campbell and Garnett 1882: 483–489; see also Hacking 1983)<sup>[1]</sup>.<sup>1</sup> Such a rejection recalls Darwin's own commitment to the contingent nature of natural processes, a commitment that was so provocative that it led John Herschel to deride his theory of natural selection as the "law of higgledy-piggledy."<sup>[2]</sup>

Alasdair MacIntyre (1984) has gone beyond positing the irreducible contingency of every life, specifying heuristically its various sources. Pure randomness, he suggests, generates contingency in a way that is usefully distinct from the social guesswork beloved of game theorists in economics, and this is furthermore usefully distinct from the performative contingency that marks anyone's attempt to act in the world in ways that may fail or succeed—such as the socially poetic actions of Greek men described by Herzfeld (1988). I would add that the indeterminacy

of meaning itself is another source of the open-ended quality of our experience, having in mind Wittgenstein's (1969) writings about language as an open-ended game, of a sort.

One can multiply the examples beyond the space that is available in this article. But to bring the discussion around to our discipline specifically, in anthropology we can see how the ideas of Heidegger and the phenomenologists have influenced some scholars, who argue that we should make room for the awareness and experience of disorder in the world. The idea of 'thrownness' was developed most powerfully by Michael Jackson (1989), who entreated anthropologists to cease taking for granted the idea that social actors are not aware of the arbitrary contours of their being in the world. Talal Asad (1993: 7, 17; 1994) has suggested that the deployment of power is intricately tied to control over the perception of probabilities and the exploitation of ambiguity. Other social theorists have addressed explicitly this issue of the politics of the contingent as a growing awareness of the social construction of reality demands a more careful examination of how both individuals and institutions (particularly nation-states) account for unexpected events. Sally Falk Moore (1975) has also sought to direct our attention to the importance of indeterminacy in the unfolding of social events. In a very similar fashion, for the so-called practice theorists (Michel de Certeau, Pierre Bourdieu, Anthony Giddens, Marshall Sahlins), life is game-like precisely because it has this open-ended quality. It is a quality that is experienced, practically, by social actors, giving the lie to projects that put the final accounting for events to agency, on the one hand, or structure, on the other (see Malaby 1999). And as I have already mentioned (but it bears repeating), medical anthropology is deeply informed by an awareness of what Arthur Kleinman (2006: 225) refers to as our uncertain and unmasterable human condition. While on the whole this literature may commit the error of assuming that the indeterminate is necessarily a source of suffering, the question of suffering and the challenges it presents to meaning are intimately connected, again, to how people come to understand the distribution of fortune in the world.

But the centrality of contingency as a facet of human experience and its possible implications for the questions we ask as anthropologists have been continually obscured, not only by a modernist faith in an underlying order that must manifest itself in many ways, but also by a postmodern suspicion that the performativity of representation renders all other constraints and sources of contingency moot. I cannot improve on the powerful indictment of this latter strain of thought offered by Graeber (2012) in the first of these two special issues on luck and contingency. I note only that the performativists' emphasis on the untrammelled realm of representation (based on a colossal misreading of J. L. Austin, for whom the conditions under which speech acts took place were utterly consequential) perhaps most damagingly erases the practical engagement with the indeterminate and the way that it frames the possibility of exerting some limited

agency. This is agency that is measured not in terms of the realization of one's will upon the world, but rather by being in the position to have any effect on outcomes at all, even in terms of unintended consequences— that is, agency as described by Giddens (1984: 5–9). As both Mosko and Sangren explore productively, the nature of agency amidst the vast array of constraints and sources of possibility in human life is variously elaborated across human societies and in ways that invalidate the tendency to read human engagements with the contingent through a narrowly Western lens (see Mosko's discussion of *laki* in North Mekeo). While I hesitate to go so far as Sangren by suggesting that in these elaborations of the nature of agency we can see a deeply human desire for omnipotence, it is clear that the unfolding of indeterminate events often raises questions—which are then culturally elaborated—about the nature of the relationship between human action (individual or collective) and what happens to happen, as it were.

Yet much has stood in the way of such productive inquiry. For William James (1902), the religious attitude was most usefully defined as a total stance toward the world that asserted the existence of an enduring order behind the apparent chaos. Such an assumption about religious attitudes worldwide has echoed through anthropological treatments of the subject over the century since James's famous lectures. But, interestingly, James specifically had to exclude a different kind of totalizing disposition, which he saw in Voltaire and Ernest Renan—the *je m'en fichisme*, the rejection of transcendent order and the proffering of an attitude of readiness to confront whatever the fundamentally capricious world may throw one's way (see Malaby 2009b). This move by James (which excluded from his purview the very attitude toward the world that characterized the pragmatists themselves) should prompt us to bring culturally shaped attitudes of *je m'en fichisme*—differently elaborated, of course, in any context—into our field of vision. When we ask how people come to understand the distribution of fortune in the world, we are asking how they understand the complex concatenation of constraints and possibilities, including those engendered by their own actions (but ultimately not reducible to them), while avoiding any assumption that social actors may, consistently throughout their experience, subscribe to a totalizing and ordered picture of the world.

None of this is to say that human experience is not often dominated by routine, pattern, and predictability. It is intended only to understand the degree to which, as expressed by Jackson (1989: 15), "the anthropologist's preoccupation with regularity, pattern, system, and structure has to be seen as less an objective reflection of social reality than a comment on his personal and professional need for certitude and order." If we are ready to grapple in a more sustained way with the presence of the contingent in human experience, we will be in a better position to understand how culturally shaped attitudes toward the messiness and complexity of life are currently becoming the object of institutional interest.

## ■ GAMES IN THE AGE OF DIGITAL PRODUCTION

For much of modernity's reign, the classic nation-state of the West, and many of its other modernist institutions, pursued the promise of control through order. More properly, this project was carried out by combining the imposition of order with the cultivation of belonging, often achieved through the cultural form of ritual. In the supremely ordered and ordering bureaucratic logic of rationalization, the unexpected, the outlier, was that which proper procedure and categorization would eliminate, even if (in fact, crucially, if), in practice, consistency was never realized. Order, Michael Herzfeld (1988: 69) has written, is "one of the most tenacious of 'absolutes' posited by the exponents of Western rationality," and the strategic essentialism of the bureaucratic claim to order was exposed by the messy practicalities of the every day. The nation-states and other large-scale institutions, such as corporations, hoped that efficiency and productivity were to be found at a final, ordered destination of perfectly organized and controlled people, systems of classification, and problem-solving technologies.

But perhaps this hoped-for destination did not include meaning. Meaning, as Weber suggested, is not rationality's strong suit. Ritual, in all its ordered spectacle, thus became the cultural form through which meaningful belonging could be cultivated. Now, however, many such institutions have found and are perfecting a different cultural form, that of the game. When games are understood as a domain of contrived contingency that, if done well, is both compelling and capable of producing meaningful outcomes, then the creators and sponsors of games have the opportunity to architect contingent experiences that can generate meanings and subjectivities for individuals while also doing work for capitalism.

Google is one such institution. It created a game to accomplish an enormously valuable task that would otherwise have been cost-prohibitive to undertake: the labeling of its vast corpus of billions of images, culled from its scouring of the Web and cached on its servers. By their nature, the images cannot be searched for by text (except, poorly, by their filenames and related text-based information). But they become effectively searchable once they are tagged with descriptors—keywords that describe the image—and such tags must be added by human beings who can make sense of the often complex images. To have employees or contractors do the work of labeling these images would have been extremely expensive, so Google developed a game that ran from 2006 to 2011—the Google Image Labeler game—whose participants, people from all over the world, labeled its images for free. Two players were anonymously paired for each game. The players were shown the same image for two minutes and then tagged the image with as many descriptors as they could. If both players typed in the same descriptor, they received game points. The players could record and compare their 'high scores' (if they were registered

users), but otherwise the points had no value. Google succeeded in leveraging the contrivance of contingency to command the attention of thousands of individuals who collectively performed unpaid work for the company.

Another example is TopCoder, a business founded in 2001 that hosts competitive online programming contests. Winners receive cash prizes but lose the commercial rights to the code they produce. The contests are biweekly, and a larger one, the TopCoder Open, is held annually. During the contests, the competitors code (i.e., write software for) solutions to complex real-world problems. Here, game design forms the incentive to participation, specifically the application of effort and cultural capital (competence) to perform in a compellingly contrived, indeterminate system—a game. TopCoder’s players are competing to demonstrate programming ability by applying their expertise to a novel problem in urgent circumstances, against time and against each other. The success of the enterprise depends on TopCoder’s ability to tap into this playful competitive mode or disposition, which is governed extrinsically by an ulterior profit motive, geared toward practical applications of the winning solutions after the fact. In his work on marketing, Kalman Appelbaum (2004) found an emerging distinction between the lower-level and dismissively labeled ‘creatives’ and the higher levels of management, which had successfully found ways to exploit the former’s creativity. This suggests that along with the use of games to attempt to cultivate creativity (and extract its products), we should also notice the implicit distinction here between the ‘players’ and the sponsoring institutions that create the conditions for such play. What we are beginning to see is the bifurcation of creativity, which is separating those who are creative within a ludic system from those game designers who creatively contrive the ludic system itself.

But the use of games is not limited to the exploitation of creativity. Take Back Illinois was a game created by Ian Bogost (2007: 140–142) for the Illinois House Republican campaign in 2004. The game was Flash-based, meaning it could be played within a Web browser, and it was prominently available on the campaign’s Web site. In the small window for the game, players saw a section of a city from an angle slightly above (what game designers call ‘two and a half D [dimensions]’). The game included several ‘subgames’ and called upon the player to make adjustments to policies (such as, in one of the games, caps on medical malpractice damages) in order for public life to flourish over the course of one year (time ticked away steadily during the game). Success in each game was implicitly coded (in the form of a claim embedded in the software architecture), rather than explicitly stated, to align with Republican policies.

Similarly, and also in 2004, Kuma Games created John Kerry’s Silver Star, a game created to contribute to the ‘debate’ over Kerry’s Vietnam War experiences. In the game, the participant played the part of John Kerry, piloting a swift boat up the Mekong Delta. The claim of the makers was that playing such a game would help individuals decide for themselves what must have

happened. Games such as these make knowledge claims in new ways, implicitly in the code itself, and persuade the player in new ways as well (Bogost 2007). Rather than a performative representational claim about politics and reality, the game involves the player's practice and seeks to cultivate a disposition or 'practical reason' (Sahlins 1978) about the subject at hand.

In differing ways, these games are being used to appropriate labor and creativity and to make knowledge claims in new ways. In all of them, the successful game, as always, must provide the proper balance between routine and surprise, between pattern and novelty, to be compelling and to command the attention of its players. But these new efforts by technological institutions evince a further and specific set of assumptions: they put forth an ideal of individual mastery of complex systems that I have termed 'technoliberalism' (Malaby 2009a). Linked to the post-World War II era of technology and programming, this ideal has an overriding faith in technology, a suspicion of conventional modernist (top-down) institutions, and a (liberal) conviction that the aggregate effects of individual engagement with technology, both within and beyond the market, will generate social goods.

Technoliberalism is the attitude found among the programmers and hackers currently being examined so fruitfully in the work of anthropologists Gabriella Coleman (2004) and Christopher Kelty (2005), who show how the practically political nature of these programmers leads them to architect certain ideals into their creations while denying their personal participation in political discourse. In a similar way, Natasha Schüll's (2012) work on the design and production of computerized slot machines illustrates how the contrivance of compelling, open-ended experience has reached unprecedented scope and effectiveness with the advent of digital technology. In virtual worlds such as *Second Life*, developed in 2003 by Linden Lab (see Malaby 2009a), and in the examples above, the digital architecture evinces a picture of the human/user as an individual (rather than a social being) who seeks mastery and is eager to be provided domains within which to gain and display this mastery.

But such new institutional attempts to shape the human encounter with open-ended experience do not encounter a vacuum. In many respects they collide with existing cultural logics of engaging the indeterminate, and such has been the case in Greece. There we can witness the rise of state-sponsored gambling that, in important respects, promoted a subjectivity concerning chance and institutions that presaged the efforts we can see around us today. We see an encounter between an established Greek cultural disposition toward the indeterminate—what I have termed 'instrumental nonchalance' (for which most illegal gambling provided a context)—and the relatively recent institutional project wherein young men are called upon to demonstrate their individual mastery of football (soccer) as mediated by the state.

## INSTRUMENTAL NONCHALANCE AND THE RISE OF PRO-PO

In Greece, and for some time, the government has sought to raise revenue through the sponsorship of gambling. Founded in 1958, the state-owned Greek Organization of Football Prognostics (OPAP) is the exclusive operator of lotteries and sports betting games in the country. This monopoly accounts for its status as the largest betting firm in Europe, and it has in recent years come under increasing scrutiny and pressure from the European Union, which wants Greece to open up its gambling market to competitors. Some may recall the riots in Greece in December 2008, sparked by the murder of a 15-year-old student who was shot by an Athens policeman. One of the issues that figured prominently in the riots was political corruption, and the most immediate and specific example that the protesters pointed to was the state's then recent action (illegal, under EU law) to shut down the newly opened offices of competitors to OPAP's monopoly on Greek citizens' legal gambling.

When one considers OPAP as a state-sponsored gambling company<sup>[3]</sup>, it is quite easy to look first to its lotteries and scratch ticket games, which after all are in many respects identical to those common in other nation-states. But what is less often commented upon with regard to OPAP is where it began and how it started its efforts to colonize Greeks' engagement with chance with its first game, Pro-Po—a game very much unlike a traditional lottery. What is Pro-Po? While it has undergone several minor revampings over the course of its more than 50-year existence, its major features have remained unchanged. Players fill out a form that is printed anew each week. On it are 13 upcoming football matches to occur over the next seven days (most on the weekend). Players must pick, for each match, which team will win ('1' designates the home team, '2' the visiting team) or predict a tie (designated by an 'X'). After the week's matches are played, the players who have correctly selected the winners split a jackpot. The matches selected are always a mixture of familiar ones from leagues in Europe and more far-flung matches from obscure leagues around the world. At the time of my research in the mid-1990s, there were eight games during the week from different football leagues worldwide. Jackpots, usually totaling between several hundred thousand and a million drachmas (between about \$1,000 and \$4,000), were exceedingly rare and, when they did occur, were often shared.

In the course of my research at the time, I did not pick up on what made Pro-Po so distinctive or the nature of the relationship between players, institutions, and chance that it suggested. I was drawn instead to the very widespread illegal and informal gambling that takes place in coffeehouses, clubs, and homes, and also to the scratch ticket and conventional lotteries that were OPAP's other offerings (Malaby 2003). Through them I came to understand a widespread and distinctive disposition toward the indeterminate, one that characterized in particular Greek

men, although not exclusively. This attitude of instrumental nonchalance encountered in Greece not only bespeaks a player's approach to the flow of indeterminate outcomes in games such as poker, backgammon, or dice, but also shows more broadly how many (male) Greeks seek to demonstrate how they engage the vagaries of experience in whatever domain they are found. As I have previously described it (Malaby 2003: 20–21):

Instead of concerning oneself with squaring the outcomes in a gambling situation with one's place amidst them through the use of one trope of accountability or another, many gamblers prefer to present themselves as completely unconcerned about these outcomes, placing themselves above the fray, as it were. This "instrumental nonchalance" is a difficult pose to put into practice, as it is the presentation of a subtle but unbreakable manifest conviction that neither favorable nor unfavorable results are important, a seamless unflappability. In a way, this is a kind of performance of non-performance, as it is a resolute refusal to play along, so to speak, but one which is paradoxically effective in bringing about preferable results ...

This ideal of unconcernedness, of "instrumental nonchalance," is paradoxically effectual, as it is the lack of concern over winning that brings success. This idea is consistent with what Herzfeld calls the "ethos of imprecision," where those engaged in social relations evince a casualness about monetary exactitude, an "economic carelessness," such as in financial or other exchange transactions between neighbors, kin, or friends (Herzfeld

1991: 168–176). The difference here, however, is that a transaction between individuals is not necessary for one to have an opportunity to present this posture. Instead, any risky situation provides one a chance to appear unconcerned, and yet paradoxically thereby more likely to attain one's objective.

In the course of my research, this disposition and the cultural logic about contingent circumstances that it manifests arose time and again as I came to see a number of Greeks act across several domains of their experience—including one who faced the certainty of imminent death but also its indeterminate timing (see Malaby 2002). Contained within it is not only a recognition of the indeterminate unfolding of social experience, but also an ethos about one's own actions amidst that uncertainty—how one's own agency can be brought to bear on such outcomes and potentially influence them in one's favor. The result is a performative challenge that leads not to omnipotence but rather to a constant testing of oneself against each outcome as it appears. The good and the bad, each must not matter, and if they do not, only then do the fruitful results multiply<sup>[4]</sup>.

In the mid-1990s, the segment of the Greek population that played Pro-Po, however, evinced a very different approach to contingency and their own agency amidst it. These were typically young men between the ages of about 18 and 30, at the oldest. In every case that I encountered over the course of my research (during which I spoke to more than 30 Pro-Po players), these young men were very dedicated football fans and extremely knowledgeable about not only the Greek teams but also the premier league teams throughout Europe and the major national teams throughout the world. Unlike most players of state-sponsored games, who usually purchased

lottery or scratch ticket games quickly on their way from one errand in Chania to another, Pro-Po players would typically get the ticket for the week's matches, take it with them to a café, and begin researching that week's teams, using football and sports-focused newspapers and magazines. As I note in my earlier work, they would take my presence as an opportunity to do yet more research, asking my opinion about the United States national team, if it was on the list that week, or other national or league teams from North and Central America. These players were eager to master the complex system of international football and to demonstrate their prowess in predicting the week's matches as selected and provided by OPAP. In doing so, they thereby hoped to beat not only other players (ideally by having the only winning ticket), but OPAP itself, which clearly sought to bedevil their chances through its careful inclusion of the obscure.

In Pro-Po, one can see a distinctive set of promises about individual players' performative competence and an architected array of carefully selected games. This approach speaks to a player's subjectivity in a way that is entirely different from instrumental nonchalance in a number of respects. First, players do not hesitate to display publicly their active interest in maximizing their chances through research, and they correspondingly do not seek to show any strategic unconcernedness about the outcome. They stand out against players of other games in their eagerness to show their mastery. In a sense, these players are, in stark contrast to the nonchalant, *striving*. Second, the players do not voice a problematic relationship with the Greek state as the mediator of this form of game playing. As I have discussed extensively elsewhere (see Malaby 2003), whereas for other games the Greek state is seen as the capricious and corrupt enemy (something to hide from or to cheat through tax evasion), for Pro-Po players the state seems, to put it simply, unproblematic—or beside the point. The state's legitimacy as the operator of this game is unquestioned; instead, the state is seen as simply providing a context in which an individual player's skill can be tested.

In Pro-Po, the government-owned gambling agency cultivates a different relationship among individuals, chance, and institutions than that which prevails in most Greek gambling. Players are called upon to engage the complex and indeterminate outcomes of global football matches as mediated by the state's selection of them. A promise of reward for skillful performance draws players into a relationship with the state that is marked by something other than the typical Greek antagonism toward it. Instead, the state provides a legitimate context in which individual football fans (almost exclusively young men) seek to display their individual mastery of a global hierarchy of football teams and leagues. The state agency, however, carefully selects a set of matches from the familiar to the obscure so as to make masterful prognostication a tantalizing but effectively impossible prospect.

We can recognize in Pro-Po a disposition that in certain respects is strikingly similar to that found in Google's game, TopCoder's competition, and Second Life's infinite landscape of program-

mer possibilities. It is (unlike other Greek state gambling games) resolutely individual, putting the player in an individual relationship with the state, as opposed to setting a group of players against the state. Calling for the mastery of a complex and global system, it challenges foot- ball fans to prove just how knowledgeable and smart they are. Second, the player's relationship to the institution that sponsors the game is not antagonistic. Instead, and interestingly, it seems to mark a subjectivity whereby the players' aim is to align themselves with the institution's selections. In other words, their successful mastery of the game, evinced through a completely correct ticket, speaks more powerfully than anything else (even their own knowledge of foot- ball) to how OPAP's mastery of football 'prognostication' and their own are one. Finally, the institution uses technology to architect this chanceful enterprise, which is shaped not only by the actual submission of players' tickets (read by machines), but by OPAP's gathering of information about possible matches and its use of statistical reasoning for its own purposes.

This last point is particularly interesting and merits further comment. While I was unable to gain access to OPAP's procedures during fieldwork, it seems reasonable to speculate (as suggested by the institution's name) that statistical reasoning and complex simulation are the primary tools that lead to the selection of matches each week. It seems likely that the operators of the game at OPAP, like most sports book operators worldwide, have a very precise expectation about how likely it would be in any given week for a player to win the jackpot. Its selectivity and profitability rest on such precision. OPAP is playing a different game from its players, however, as it does not need to predict match results. It needs only to select matches that create a landscape of possibilities that tantalize players into attempting mastery while remaining ultimately indeterminate.

The contrast in Greece between instrumental nonchalance and techno-mediated individual mastery strikes me now as presaging the kind of collisions between digitally architected game-like domains and existing cultural logics of the indeterminate that are currently taking place. To close, then, I would like to suggest a parallel between the kind of alignment that Pro-Po players aspire to through their successful performance and the simple and largely unremarked- upon second button on that most famous of Web home pages, Google.com.

## FEELING LUCKY?

Google's famously Spartan home page has long been home to three elements beyond the colorful logo. These are the search bar, the search button, and a second button, with the label 'I'm Feeling Lucky'. Upon entering search terms and clicking the search button, the familiar listing of results is returned, ranked according to Google's complex search algorithms. Those rankings reflect, in a way that has vast economic consequences (given the interest in commercial and other Web sites in increasing their 'page rank'), an alignment between the user's capacity to conceive of and type in search terms that index their goals and Google's own complex assessment and organization of the information available across the Web. One can immediately notice the 'global hierarchy of value' of which Michael Herzfeld (2004) wrote in the context of Greek artisans. This is a global hierarchy with which millions of people contend every day in a game-like fashion. Will the user type in terms that are effective? Will Google return effective results? The link between action and event is open-ended and relates individual mastery of the complex semiotic realm of possible search terms with Google's digitally architected regime.

When a user chooses instead to use the 'I'm Feeling Lucky' button, the stakes of alignment between the individual and Google become even more magnified because the user is immediately taken to the first Web page that would have been listed had the conventional search button been pressed. We may usefully ask of this encounter to what extent a successful arrival at just the page the user wanted could carry with it something like the magical or divinatory associations that are explored in many of the contributions to this special issue. Google's labeling of this second button only heightens the association, turning the meeting point of individual searcher, who is seeking to display mastery, and the architected value of Google's organization of the Web into the occasion for luck. Like the players of Pro-Po, I would suggest, a bringing together of individual, institution, and contingent outcomes is on display in a way that highlights a particular kind of subjectivity. In the context of digitally mediated experience, this strange kind of luck points toward an engagement with the contingent unfolding of experience that foregrounds individual mastery, eschews certain kinds of sociality, and backgrounds institutionally shaped digital architecture.

## ACKNOWLEDGMENTS

The research upon which this article is based was conducted with the support of a Fulbright-Hays Fellowship for Doctoral Dissertation Research Abroad, a Krupp Foundation Dissertation Research Fellowship, a grant from the National Science Foundation (# 0423043), and a fellowship from the Center for 21st Century Studies at the University of Wisconsin-Milwaukee. I wish to thank the Department of Anthropology at the University of Pittsburgh for giving me the opportunity to explore these ideas in a presentation for its departmental colloquium.

## REFERENCES

- Applbaum, Kalman. **The Marketing Era: From Professional Practice to Global Provisioning**. New York: Routledge, 2004.
- Asad, Talal. **Genealogies of Religion: Discipline and Reasons of Power in Christianity and Islam**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1993.
- Asad, Talal. “Ethnographic Representation, Statistics, and Modern Power.” **Social Research** 61, no. 1: 55–88, 1994.
- Bogost, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games**. Cambridge: MIT Press, 2007.
- Campbell, Lewis, and William Garnett. **The Life of James Clerk Maxwell**. London: MacMillan, 1882.
- Coleman, Gabriella. “The Political Agnosticism of Free and Open Source Software and the Inadvertent Politics of Contrast.” **Anthropological Quarterly** 77, no. 3: 507–519, 2004.
- Darwin, Charles. **The Correspondence of Charles Darwin: Volume 7, 1858–1859**. Eds. Frederick H. Burkhardt and Sydney Smith. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.
- Festa, Paul. “Mahjong Agonistics and the Political Public in Taiwan: Fate, Mimesis, and the Martial Imaginary.” **Anthropological Quarterly** 80, no. 1: 93–125, 1992.
- Giddens, Anthony. **The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration**. Cambridge: Polity Press, 1984.
- Graeber, David. “The Sword, the Sponge, and the Paradox of Performativity: Some Observations on Fate, Luck, Financial Chicanery, and the Limits of Human Knowledge.” **Social Analysis** 56, no. 1: 25–42, 2012.
- Hacking, Ian. “Nineteenth Century Cracks in the Concept of Determinism.” **Journal of the History of Ideas** 44, no. 3: 455–475, 1983.

- Herzfeld, Michael. **The Poetics of Manhood**: Contest and Identity in a Cretan Mountain Village. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1988.
- Herzfeld, Michael. **A Place in History**: Social and Monumental Time in a Cretan Town. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1991.
- Herzfeld, Michael. **The Body Impolitic**: Artisans and Artifice in the Global Hierarchy of Value. Chicago: University of Chicago Press, 2004.
- Jackson, Michael. **Paths Toward a Clearing**: Radical Empiricism and Ethnographic Inquiry. Bloomington: Indiana University Press, 1989.
- James, William. **The Varieties of Religious Experience**: A Study in Human Nature. New York: Modern Library, 1902.
- Kelty, Christopher. “Geeks, Social Imaginaries, and Recursive Publics.” **Cultural Anthropology** 20, no. 2: 185–214, 2005.
- Kleinman, Arthur. **What Really Matters**: Living a Moral Life amidst Uncertainty and Danger. Oxford: Oxford University Press, 2006.
- MacIntyre, Alasdair. **After Virtue**: A Study in Moral Theory. 2nd ed. Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press, 1984.
- Malaby, Thomas. “Fateful Misconceptions: Rethinking Paradigms of Chance among Gamblers in Crete.” **Social Analysis** 43, no. 1: 141–164, 1999.
- Malaby, Thomas M. “Odds and Ends: Risk, Mortality, and the Politics of Contingency.” **Culture, Medicine, and Psychiatry** 26, no. 3: 283–312, 2002.
- Malaby, Thomas M. **Gambling Life**: Dealing in Contingency in a Greek City. Urbana: University of Illinois Press, 2003.
- Malaby, Thomas M. **Making Virtual Worlds**: Linden Lab and Second Life. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2009a.
- Malaby, Thomas M. “Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience.” **New Literary History** 40, no. 1: 205–218, 2009b.
- Menand, Louis. **The Metaphysical Club**: A Story of Ideas in America. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2001.
- Moore, Sally Falk. “Uncertainties in Situations, Indeterminacies in Culture.” pp. 210–224. In **Symbol and Politics in Communal Ideology**: Cases and Questions, ed. Sally Falk Moore and Barbara Myerhoff. Ithaca, NY: Cornell University Press. Reprinted in 2000 in Sally Falk Moore, *Law as Process: An Anthropological Approach*, 32–53, 1975.

Sahlins, Marshall. **Culture and Practical Reason**. Chicago: University of Chicago Press, 1978.

Schüll, Natasha. **Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas**. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2012.

Wittgenstein, Ludwig. **On Certainty**. Ed. G. E. M. Anscombe and George Henrik von Wright; trans. Denis Paul and G. E. M. Anscombe. Oxford: Blackwell, 1969.

- 
- [1] On 11 February 1873, James Clerk Maxwell gave this talk to the Eranus Club (of former members of Cambridge ‘Apostles’). The talk is titled “Does the progress of Physical Science tend to give any advantage to the opinion of Necessity (or Determinism) over that of the Contingency of Events and the Freedom of the Will?”.
  - [2] Darwin (1992: 423) quotes Herschel’s comment in a letter to Charles Lyell, dated 10 December 1859.
  - [3] As of June 2008, the Greek state now owns 34.4 percent of OPAP. Previously, it was the sole owner.
  - [4] It bears mentioning that, in contrast to some of the contributions to this special issue, the role of religion—in this case, the Orthodox Church—in shaping the cultural logic of chance where I worked on Crete was so muted as to be nearly undiscoverable. The gamblers and (almost without exception) the non-gamblers with whom I worked were disdainful of the Church’s ideas, if they ever came up at all.

## [1]Retirada do mundo e dissolução do mundo: noções de Heidegger na era dos jogos digitais<sup>[2]</sup>

*World-withdrawal and world-decay: Heidegger's notions of withdrawal from the world and the decays of worlds in the times of computer games*

### MATHIAS FUCHS

#### (Autor)

é pesquisador sênior na Leuphana Universität Lüneburg, onde dirige o Gamification Lab.

Obteve seu doutorado em 2010, na Humboldt Universität Berlin. Projetou e desenvolveu trabalhos artísticos para o ISEA, resfest, ars electronica, PSi #11, futuresonic, EAST e o Greenwich Millennium Dome. Projetou jogos para museus, planejamento urbano e peças de teatro. E-mail: mathias.fuchs@leuphana.de.

### EDUARDO HARRY LUERSEN

#### (Tradutor)

é doutorando em Ciências da Comunicação (Unisinos – Bolsista CNPq), mestre em Comunicação Social (PUCRS – Bolsista Capes), graduado em Artes Visuais: Bach. Design Gráfico (UFPEL). Realizou período de sanduíche no Gamification Lab (Leuphana Universität Lüneburg - Bolsista Capes/DAAD). Integrante do grupo de pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design (TCAv). E-mail: edluersen@gmail.com.

### RESUMO

Este trabalho indaga se e de que modo os conceitos de Martin Heidegger de *Weltentzug* e *Weltzerfall*, elaborados pelo filósofo para falar de objetos artísticos tradicionais como a pintura, podem ser apropriados para o estudo de artefatos contemporâneos como os jogos digitais. A partir da aspiração mimética dos jogos de computador, utilizando exemplos que passam por *Tetris* (1984) e *Assassin's Creed Unity* (2014), o artigo discute o estatuto ontológico do jogo e sua relação com o mundo, recuperando e reabilitando, neste entremeio, o conceito heideggeriano de *Terra*.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos de computador. Martin Heidegger. Estéticas digitais.

### ABSTRACT

The article inquires whether and how Martin Heidegger's concepts of *Weltentzug* and *Weltzerfall*, elaborated by the philosopher to speak of traditional artistic objects such as painting, may be appropriate for the study of contemporary artifacts such as digital games. Drawing from the mimetic aspiration of computer games, citing examples that range from *Tetris* (1984) to *Assassin's Creed Unity* (2014), the article discusses the ontological situation of digital games and their connection to the world, while retrieving Heidegger's notion of *Earth*.

**KEYWORDS:** Computer games. Martin Heidegger. Digital aesthetics.

## RETIRADA DO MUNDO

Este artigo investiga se os conceitos de “Weltentzug” e “Weltzerfall”<sup>[3]</sup>, desenvolvidos na década de 1930 pelo filósofo alemão Martin Heidegger para tratar de obras de arte tradicionais, podem ser estendidos ao estudo de artefatos culturais contemporâneos como os jogos de computador. Aproximar a terminologia heideggeriana do triângulo jogador-jogo-mundo é instigante, pois parece descrever de um modo bastante literal e muito próximo “às coisas mesmas” a situação experimentada hoje quando um jogador ou jogadora assiste a um mundo em um monitor colocado sobre a mesa e, diante de seus olhos, percebe que tal mundo se afasta. O mundo dissolve-se. Albert Hofstadter, tradutor de Heidegger, chama o método do filósofo de “o pensamento e discurso mais concretos sobre o *ser*” (HEIDEGGER, 1971). Afirmações tais como a de que “a obra constrói um mundo” (*stellt eine Welt auf*) soam como se um objeto – que chamamos de mundo – fosse capaz de instaurar-se por conta própria, em um monitor sobre a mesa. Ao jogador, na maioria dos casos, o mundo significa primeiramente a associação entre os cenários do jogo, e não um conceito filosófico. Já a linguagem e a fenomenologia de Heidegger operam simultaneamente em dois níveis. Falamos de coisas palpáveis e de ideias. Em razão disso, o pensador designa o seu trabalho como o ofício de um poeta (*Dichter*). Na língua alemã, “Dichter” pode designar tanto um poeta quanto alguém que compacta coisas.

Um jogo de computador é um artefato (“angefertigtes Ding”) (HEIDEGGER, 1960, p.10) visual, acústico ou textual que reivindica alguma relação com o mundo real fora do mundo jogado. Esta relação pode ser mimética ou construída segundo outros princípios, mas de alguma forma refere-se sempre ao mundo em que vivemos num determinado período no tempo. O problema do jogo é que ele é criado tendo-se em mente certo período, década, contexto histórico e um lugar determinado. Porém, no momento em que olhamos para o jogo, o ouvimos e experimentamos espacialmente, o tempo e o lugar de referência da obra já desapareceram. O jogo da Ubisoft *Assassin’s Creed Unity* (2014), por exemplo, encena Saint-Denis no ano de 1794. Além de se tratar de uma época muito distante, a antiga cidade de Saint-Denis agora faz parte do subúrbio de Paris. Sua aparência, seu cheiro e suas sonoridades são completamente diferentes do aspecto de dois séculos atrás.

FIGURA 1: Captura de tela de Assassin's Creed Unity



Fonte: Ubisoft 2014

Tentamos apreender o jogo a partir de uma referência espaço-temporal a um mundo que já não existe mais. O jogo retirou-se do mundo ao qual se refere. Neste aspecto, os videogames partilham um problema com a pintura referencial ou com qualquer obra de arte. Heidegger comenta sarcasticamente que “os hinos de Hölderlin foram empacotados na mochila do soldado durante a campanha, junto com os seus utensílios de limpeza. Os quartetos de Beethoven estão nos depósitos das editoras, como batatas na despensa” (Heidegger, 1960, p. 9). O valor de uma obra de arte, portanto, não é intocável pelo tempo e, pelo contrário, reside na tentativa do artista de condensar a verdade específica de um momento histórico na obra. Em analogia, um jogo de computador é projetado para conter uma infinidade de aspectos do mundo ao qual se refere: sons, arquitetura, clima, vestuário, penteados, vegetação, padrões de movimento, dentre muitos outros. O game designer tenta capturar uma conjuntura histórica como um todo e apresentá-la como um jogo. Isto corresponde ao que Heidegger descreve como “a instauração da verdade particular de um período histórico na obra” (HEIDEGGER, 1960, p. 34).

Pela pintura de Van Gogh não podemos verificar sequer onde estiveram os sapatos. Neste par de sapatos de camponês não há nada que nos diga a quem eles poderiam pertencer, de onde teriam vindo, apenas um espaço indeterminado. Nem lhes estão colados torrões de terra da lavoura, o que ao menos poderia dar algum sinal de sua utilização ou do trajeto percorrido (HEIDEGGER, 1960, p.27).

Heidegger chama a obra de arte de uma "coisa" (Ding). No contexto do mundo vivido, os sapatos seriam melhor descritos como uma "ferramenta" (Zeug). Uma obra de arte é uma coisa, como uma pedra, um cachorro, ou mesmo "o próprio Deus" (HEIDEGGER, 1960, p. 12), em oposição a uma ferramenta. Geralmente traduz-se "Zeug" como "ferramenta", e às vezes como «produto». Em alemão, porém, o termo também carrega os sentidos de «Zeuge» (testemunho) e de "erzeugen" (criar). Os sapatos retratados por van Gogh, há algum tempo atrás, foram uma ferramenta para alguém. Para esta pessoa os sapatos foram uma extensão do corpo e, inconscientemente, uma ferramenta utilizada. Os sapatos serviram a um propósito, serviram à pessoa e realizaram seu ser-ferramenta através de tal modo de uso. Em relação a isto, faz sentido chamar os jogos de computador de obras de arte e de coisas, pois eles foram retirados do mundo e transformados em objetos sem vida.

Muitos dos jogos de computador contemporâneos baseiam-se na *imitação*, buscando abordar com realismo uma determinada situação sócio-histórica a partir da qual os jogadores podem imergir no jogo. Call of Duty aparenta nos colocar no meio da Segunda Guerra Mundial - como se estivéssemos lá; Assassins's Creed 3 nos posiciona entre os dois lados opostos nas batalhas da Guerra da Secessão. Portanto, embora ambos os jogos sejam altamente sugestivos de nossa interação com o mundo, eles não nos dizem que este mesmo mundo foi retirado e que o mundo real correspondente se dissolveu. Com relação à obra de arte, Heidegger pensava que aquele mundo que fora capturado pelo fotógrafo, como a paisagem pintada pelo pintor, sugeriria alguma mundanidade, até mesmo alguma forma de vida própria (já Benjamin diria que a ocasião aurática em que uma pintura devolve o olhar para o observador é o instante de magia no qual o objeto morto parece viver por um momento). Mas o mundo que vemos na obra de arte parou de "mundanizar". Isto pode soar ridiculamente banal, mas penso que Heidegger não quer dizer aqui que não devemos nos surpreender que um cervo numa pintura não possa saltar da tela emoldurada. Antes, o que ele quer nos dizer é que o observador está inclinado a aceitar a ilusão de mundanidade implicada no artefato. É o caso das obras de arte e mais ainda dos jogos de computador. As raízes etimológicas da palavra "ilusão" (lat. *ludus, ludere*) ligam o jogo à artimanha, ao ludíbrio e ao auto-engano. Surpreende, todavia, que com frequência aceitemos um estado de "meia-crença" (PFALLER, 2002), um "como se", ao contemplarmos os mundos das obras artísticas. Para ligar as obras de arte aos jogos de computador através de uma analogia, eu sugeriria que nós meio-acreditamos que os mundos dos jogos são mundanos e meio-acreditamos que os mundos dos jogos já não são mais mundanos.

## PROBLEMA A: ONDE ESTÁ O MUNDO EM TETRIS, E ONDE ESTÁ O MUNDO NA ARTE ABSTRATA?

Até aqui, minha argumentação tem pressuposto que muitos dos jogos de computador contemporâneos funcionam com base na imitação. Embora este seja o caso de muitos jogos, ele não cabe necessariamente a todos os jogos de computador. Jogos como Tetris (1984), ou exemplos mais recentes como Dyad (2012), pouco se referem à aparência do mundo vivido, tendo pouco efeito representacional ou mimético. Há tentativas de decifrar o Tetris enquanto uma representação da linha de montagem industrial ou das instalações de cadeias logísticas de transporte, mas geralmente estas interpretações não são suficientes para elucidar a experiência dos jogadores ao experimentarem estes jogos. A maioria dos jogadores não associa o Tetris ao trabalho em uma fábrica<sup>[4]</sup>. Isto nos faz questionar qual é, efetivamente, a relação de tais jogos com o mundo. Sem uma relação com o nosso mundo físico, a noção de retirada do mundo faz pouco sentido. As observações de Heidegger sobre a obra de arte e o seu “Weltentzug” enfrentam um problema semelhante: o que dizer com relação à arte abstrata? Heidegger é criticado por ter se referido sempre às belas artes tradicionais, à arquitetura e à poesia, mas nunca à arte moderna (WALLENSTEIN, 2010). A sua concepção de “Weltentzug” é exemplificada através das esculturas de Nikolaus Gerhart na ilha de Egina do século XV, de uma pintura de van Gogh e de descrições bastante apaixonadas e vagas de templos gregos. Heidegger planejava uma continuação para *A origem da obra de arte* que trataria sobre a possibilidade da arte no mundo tecnológico, em especial da arte não-representativa. Porém, de acordo com Wallenstein, “esse projeto não se materializou por ser contrário aos pressupostos filosóficos do próprio Heidegger” (WALLENSTEIN, 2010, p.163). Todavia, penso que mesmo uma pintura abstrata, como uma composição de Mondrian, apresenta alguma relação com o mundo. Neste caso, tal relação pode até não pertencer à ordem da representação, mas pode, ainda assim, apoderar-se de elementos de uma situação histórica como padrões gestuais, motivos expressivos e práticas coletivas específicas de uma dada sociedade. De tal modo, um Mondrian sofre “Weltentzug” e “Weltzerfall” quando a pintura é deslocada do seu lugar originário e do tempo de sua criação. É em função disso que experienciamos uma estranha sensação de conflito ao vermos uma pintura futurista dos anos 1920 em um museu do século XXI, uma experiência de oscilação entre uma forte pulsão expressiva e uma distância histórica. É em analogia a isto que eu diria que os jogos de computador abstratos apresentam uma relação com o mundo em que foram criados. E, tal como as pinturas abstratas, eles não resistem ao envelhecimento deste mundo. Uma pintura abstrata de Mondrian, Kandinsky ou Klee não é o testemunho artístico de uma verdade perene, e envelhece tal como uma pintura representativa. Do mesmo modo, quando jogado e observado hoje em dia, o Tetris é tomado por um distanciamento que é consequência de sua precedente retirada do mundo.

## PROBLEMA B: TODOS OS VIDEOGAMES SE RETIRAM DO MUNDO?

O filósofo e game designer britânico Chris Bateman<sup>[5]</sup> questionou a minha hipótese de que a proposta de Heidegger sobre a relação entre obras de arte e o mundo possa ser adequada aos jogos de computador:

Me parece que Heidegger coloca que as obras de arte têm um relacionamento direto com o mundo em que aparecem, mas que no momento de sua “captura”, estes mundos originários deixam de ser “mundanos”. Lembro-me desta menção em “A origem da obra de arte”. (...) Mas não tenho certeza de que os mundos ficcionais dos videogames não sejam mundanos – este pode ser o caso de um jogo comercial no formato fechado de um disco, por exemplo, mas será que ocorre o mesmo com um MUD<sup>[6]</sup> ou algum jogo de outro tipo, que mantenha revisão e renovação contínua de seu conteúdo? Parece-me haver outros tipos de jogos que mundanizam (são capazes de mundanizar? Não tenho certeza de como verbalizar isso), em particular meu exemplo favorito, o RPG de mesa. A mundanidade é a ação essencial da jogatina neste tipo de jogo – ao menos na minha compreensão do termo! -, na medida em que os jogadores devem constantemente descobrir, inventar, revisar e criar o mundo ficcional que estão jogando (BATEMAN, 2013).

O argumento de Bateman faz sentido. Eu diria, entretanto, que aquilo que Bateman chama de “mundano”, ao referir-se aos jogos de RPG de mesa ou aos MUDs, diz respeito antes àquilo que Heidegger chama de produção e instauração de “terra”. Explicarei estes conceitos com mais detalhe em seguida, mas quero já salientar aqui que o processo de constante “descoberta, invenção e revisão”, que Bateman atribui corretamente aos jogos MUDs, não se dá no mundo que os game designers usam como referência para construir o jogo originalmente, mas na instauração de “terra”. Se o MUD for baseado em uma história medieval de cavaleiros e castelos, os jogadores do MUD não colaboram com a paisagem medieval, mas com uma realidade física que eles mesmos produzem. Esta terra contém canetas e papéis, amigos, vizinhos e computadores que são completamente não-medievais. Um olhar mais atento sobre os jogos de computador de aspiração mimética pode nos ajudar a explorar o assunto mais profundamente.

Os exemplos abaixo se referem a uma situação histórica específica ocorrida no Iraque no ano de 2003. As imagens à esquerda mostram fotografias de um cenário de guerra, as imagens à direita mostram jogos de computador com conteúdo baseado nas fotografias, construído a partir de um software de modelagem 3D.

**FIGURA 2:** Esquerda: Ramadi/Iraque, Soldados americanos e tanque.  
Direita: Captura de tela da simulação realizada pelo jogo.



Fonte: Fotografia de John Cantlie.

**FIGURA 3:** Esquerda: Ramadi/Iraque, Milícia no distrito de Ta'meem.  
Direita: Captura de tela da simulação realizada pelo jogo.



Fonte: Fotografia de John Cantlie.

O jogo sugere que o mundo simulado reperforme ativamente o mundo (*Welt weltet*), mas isso é uma ilusão ("ilusão" faz referência a jogo, lat. "ludus", num sentido muito literal do termo). O mundo não mundaniza no jogo de computador. O jogo tenta caracterizar-se pelo "ter sido" (*Gewesen sein*) do mundo. Heidegger nos diz que os processos de retirada do mundo e de dissolução do mundo são irreversíveis. O jogo e todos os seus elementos perdem o seu "estar-em-si" (*Zu-sich-stehen*). Portanto, o jogo de computador só pode ser encontrado na dimensão da tradição e da conservação. O jogo de computador estabelece uma relação com o mundo (*Welt*) e com a terra (*Erde*). Isto é constitutivo do seu ser-obra: os jogos de computador instauram um mundo (*Aufstellung einer Welt*), porém não no sentido de ancorá-lo a algum lugar, mas de

o construir (Errichten), de reconhecê-lo (Weißen) e saudá-lo (Rühmen). No seu processo de instauração, as obras perdem a sua “força de impulso” (Sprungkraft).

A força de impulso é uma noção que Heidegger desenvolve mais profundamente numa reflexão sobre a “selva sagrada” de Hölderlin. Diferente de um processo de desenvolvimento inerentemente consistente, a força de impulso é o que permite que processos complexos criem (schaffen und schöpfen) resultados imprevisíveis. Para a obra de arte, ter perdido a sua força de impulso não significa, contudo, estar morta ou totalmente estática. Como veremos, a produção de terra cria um novo dinamismo, instaurado pela ambiência física e pelo produto de sua própria fisicalidade. Heidegger sugere aqui, embora não o diga *expressis verbis*, que a terra possui um *telos* autopoiético e autodeterminado que a torna praticamente um agente autônomo na interação entre obra, mundo e terra (ZIMMERMAN, 1990, p.122). Há uma contradição no sistema de Heidegger no tratamento das *coisas*. Por um lado, ele define uma coisa como “aquilo que é sem vida na natureza e no uso cotidiano”<sup>[7]</sup> (HEIDEGGER, 1960, p.12), enquanto por outro, a misteriosa força de impulso parece converter as coisas em entes com vontade própria: “a cor brilha e deseja apenas brilhar”<sup>[8]</sup> (HEIDEGGER, 1960, p.43). Efetivamente, trata-se de um ponto de vista estranho para um fenomenólogo.

## PROBLEMA C: OS JOGOS DE COMPUTADOR NOS INFORMAM SOBRE O MUNDO?

Assim como os filmes, os jogos de computador muitas vezes buscam referir-se ao mundo vivido de maneira narrativa. Sabemos que Gérard Depardieu não é Georges Danton ao assistirmos *Danton* (1983). Também sabemos que não estamos na Paris de 1794 ao jogarmos *Assassin's Creed Unity* (2014). No entanto, se não acreditássemos que houvesse alguma informação sobre o mundo ao qual o filme ou o jogo se referem, não assistiríamos e nem jogaríamos. Há uma suposição geral de que os jogos de computador nos informam sobre o mundo. No entanto, o mundo sobre o qual eles nos informam foi abandonado no momento em que o filme e o jogo tiveram seus elementos essenciais e mundanos “arrancados” (entrissen) (HEIDEGGER, 1960, p.36). A sugestão de Heidegger, portanto, é de que a obra de arte não pode informar sobre o mundo, mas sim transformar o mundo (HEIDEGGER, 1976, p.36). O ato de criar um filme ou um jogo de computador é melhor entendido em termos de formação do que de forma. Na terminologia de Heidegger, isto implica na compreensão da obra de arte como “trans-formação”

em vez de “in-formação” (HEIDEGGER, 1976). Ao olharmos para o teor informativo de um jogo de computador sob esta perspectiva, as notórias discussões sobre o “politicamente correto” nos jogos e a violência de determinadas cenas em seu interior precisam ser reenquadradas: uma ação empreendida ou observada em um jogo não contém nenhuma informação sobre o mundo a que se refere - ela transforma o mundo atual. Portanto, não devemos concluir que características e propriedades como a violência, a sujeira, a paz ou a limpeza possam ser direcionadas do jogo para o mundo ao qual se referem - como alguns têm defendido (ANDERSON, GENTILE e BUCKLEY, 2006).

## ■ DESTRUIÇÃO DE MUNDOS, PRODUÇÃO DE TERRA

Os jogos de computador são ao mesmo tempo aparência e realidade. A aparência é o aspecto daquele mundo do qual o jogo se retirou. Já a realidade é o que Huizinga chama de “mundo comum” e, Heidegger, de “terra”.

Frissen, de Mul e Raessens (2013) apontam que a tentativa de Johan Huizinga de fazer uma separação entre o espaço sagrado do jogo e o mundo profano da vida cotidiana se baseou na mútua exclusão entre duas ontologias ditas separadas, o real e o virtual. O dilema de Huizinga surgiu da suposição de que o jogo deveria residir fora do mundo comum. Haveria uma linha divisória protegendo a área do jogo do mundo comum. Salen e Zimmerman (2003a, 2003b) tornaram esta linha divisória conhecida como “círculo mágico”. A criação de um círculo mágico procurava evitar que os problemas prosaicos do “mundo ordinário” se infiltrassem na “seriedade sagrada do jogo” (HUIZINGA, 1950, p. 24), ou mesmo na cosmovisão do “jogo sagrado” (RAJ e DEMPSEY, 2012, p.22).

A noção de “círculo mágico” não foi batizada como tal por Johan Huizinga. Todavia, está claro no seu texto seminal *Homo Ludens* (1938), que Huizinga queria criar uma clara distinção entre o que chamava de “esfera de jogo” e o “mundo ordinário”. Estava, decerto, atordoado com relação às ideias que desenvolvera, como a do jogo como uma “atividade livre conscientemente deixada de fora da vida ‘comum’” (HUIZINGA, 1950, p.17). Em algumas seções de *Homo Ludens*, Huizinga entra em conflito com seu próprio conceito. Teria a guerra uma natureza lúdica? Huizinga diz na página 210: “A Guerra Moderna perdeu, à primeira vista, todo o contato com o jogo” (HUIZINGA, 1950, p.210). Na mesma página, ele admite ter uma “dúvida atormentadora sobre a possibilidade da guerra ser realmente um jogo”. Em dado momento, chega à conclusão de que “a guerra não

se libertou do círculo mágico”, mas não informa ao leitor a razão disso ocorrer, apenas referindo que tal conclusão se dá “apesar das aparências”. Hesitações como estas mostram que Huizinga tinha consciência de que a materialidade do mundo físico provocava um conflito direto ao seu conceito idealista de “esfera de jogo”. Em outro lugar (FUCHS, 2014), explico como Huizinga, se tivesse a oportunidade de reescrever o *Homo Ludens*, resolveria esta oposição conceitual entre uma esfera lúdica hermética e o mundo ordinário.

Heidegger, porém, não caiu na armadilha de produzir ontologias mutuamente excludentes para mundo e terra. Ele desenvolveu o conceito de terra a partir da noção grega de *physis* (HEIDEGGER, 1960, p.38). Mas a terra e a natureza - ou Φύσις (*physis*) - não podem ser pensadas sem o mundo. “O mundo está enraizado na terra e a terra permeia o mundo<sup>[9]</sup>” (HEIDEGGER, 1960, p.46) é como Heidegger descreve a dialética entre terra e mundo. Usando uma linguagem que se refere basicamente a metáforas espaciais, indica que o mundo não pode desaparecer da terra, utilizando no texto original o verbo “entschweben”, que significa tanto ‘flutuar além’ como ‘evaporar’. Não há antagonismo entre mundo e terra. O mundo não é anti-terra e nem a antítese de terra. Heidegger observa que a obra de arte pode instigar a fissura entre mundo e terra, mas também diz que o ser-obra da obra de arte (*Werksein des Werkes*) consiste na contradição do conflito (*Bestreitung des Streites*) (HEIDEGGER, 1960, p.47). Mais uma vez, a língua alemã fornece ao filósofo os meios para expressar a sua posição ambígua. “Bestreitung” quer dizer tanto contradição quanto subsídio, como na expressão “subsidiar a moradia”.

Neste sentido, os jogos de computador parecem atuar como as obras de arte, enquanto mediadores entre mundo e terra. Por exemplo, um jogo como *Assassin’s Creed Unity* instaura um mundo, enquanto uma rede complexa de ideias, imagens, textos e referências a partir das quais a Revolução Francesa se constitui, porém estas se retiram deste mundo em dissolução. No entanto, eles passam a produzir terra assim que o mundo se dissolve. A produção da terra ocorre a partir do envolvimento das coisas materiais, quando a fantasia e a imaginação são substituídas pela *physis*. Os jogos de computador são frequentemente conceituados (erroneamente) como mundos completamente ficcionais<sup>[10]</sup>, porém, aí estão os joysticks e DVDs, consoles e mouses, escrivaninhas, gabinetes e as marcas de dedo nas telas sensíveis ao toque. Há ainda os sons dos coolers, os farelos de comida e as manchas de café nos teclados, que também produzem terra. Para Heidegger, a produção de terra acontece assim que a obra “se retira” (*Werk sich zurückzieht*) (HEIDEGGER, 1960, p.42), quando “o brilho e a escuridão da cor, o timbre do som e o poder da palavra” (*ibid.*) tornam-se relevantes.

Se, por um lado, os jogos de computador apresentam mundos dissolvidos, como vimos, por outro, instauram e produzem a terra (*Herstellung der Erde*) enquanto um auto-encerramento (*das Sich-verschliessende*). O conceito de terra de Heidegger é de difícil tradução e, provavelmente,

enraíza-se com ideias em evidência na época em que “A Origem da Obra de Arte” (1935/36) foi escrito. Já naquele tempo, e ainda mais depois da guerra, a noção de terra parece um conceito perigoso, de uso talvez impraticável. O termo terra foi corrompido pela ideologia nazista, pelo slogan que celebrava “sangue e solo” (Blut und Boden) e sua política de terra arrasada (verbrannte Erde). Para Heidegger, terra alude a uma noção semanticamente carregada de profunda materialidade. Ele fala sobre a caneca de barro que foi feita da terra e que pode ser colocada na terra - mediada por uma mesa. Em *Poesia, linguagem, pensamento* (1971), ele diz:

O ceramista faz o vaso da terra que ele escolheu e preparou especialmente para ele. O vaso é constituído por essa terra. Em virtude daquilo de que o vaso consiste, ele também pode ficar sobre a terra, seja imediatamente ou através da mediação de uma mesa ou bancada. O que existe em tal produção é aquilo que é por si só auto-sustentável. Quando tomamos o vaso como um recipiente fabricado, decerto estamos apreendendo-o - aparentemente - enquanto coisa, e não como um mero objeto. Ou será que ainda assim tomamos o vaso como um objeto? Certamente (HEIDEGGER, 1971, p.165).

Na tentativa de encontrar uma contrapartida para a atividade humana e a civilização, o conceito de terra mostra-se como uma iniciativa nostálgica de Heidegger. “A terra é incansavelmente diligente, sem propósito e objetivos” (HEIDEGGER, 1960, p.43). Não é de se estranhar que Adorno, o antagonista filosófico de Heidegger, tenha polemizado dizendo que aqueles que falam de uma natureza intocada pelo homem bradam pela imagem da destruição industrial da natureza. Em *Dialética do esclarecimento* (1947), Adorno e Horkheimer se referem a uma natureza “sem propósito e sem objetivos” quando dizem:

É precisamente porque o mecanismo de dominação social a vê como a antítese salutar da sociedade que a natureza se vê incuravelmente integrada à sociedade e, assim, destruída. As imagens que reiteram o quanto as árvores são verdes, o céu é azul e as nuvens graciosas tornam-se logo criptogramas para as chaminés de fábricas e os postos de gasolina (ADORNO e HORKHEIMER, 1947, p.157).

Com a declaração acima, Adorno e Horkheimer referem-se diretamente à indústria cultural, mas têm Heidegger como seu alvo, responsabilizando-o por tal enquadramento ideológico da natureza – ainda que Heidegger tenha usado o termo terra para se referir àquilo que chamamos usualmente de natureza. Para Theodor Adorno, tanto a relação entre terra e mundo quanto o conflito de contradições que Heidegger atribuía à obra de arte pertenciam ao “jargão da autenticidade” (ADORNO, 1964) que tanto o aborrecia.

Para atribuir a noção de terra e de coisas terrenas, de Heidegger, aos objetos artísticos e aos jogos de computador, seria necessário estender consideravelmente a noção de materialidade. Talvez este pensamento nos levasse a falar em uma “rede de coisas”.

FIGURA 4: Jogadores diante do mundo instaurado por um jogo.



Fonte: Fotografia do autor.

“Herstellung der Erde”, isto é, a produção ou instauração de terra, no caso dos jogos de computador, não ocorre na operação do jogo no monitor, mas entre a rede de atores e na materialidade do ambiente em que se joga. Para dizê-lo sem rodeios: a terra é produzida quando os jogadores criam modos habituais de jogar, cercados por caixas de pizza, garrafas de bebidas, quando elaboram rituais de amizade e um jargão comunitário em torno do jogo. Ao mesmo tempo, o mundo está retirado, pois os objetos que compõem o teor do jogo não estão mais mundanizando. Os tanques, soldados e aviões retiraram-se do mundo. O processo de instauração de terra reforça a sua retirada do mundo, pois a ambiência terrena aumenta o reconhecimento da diferença entre o jogo e os mundos autênticos. Com isso, sugere-se que um ambiente social abundante daquilo que Heidegger chama de terra é contraproducente ao processo de imersão. Quando os jogos produzem terra, aceleram o processo de tomada de consciência sobre a dissolução dos mundos. Provavelmente isto também torne irreversível o próprio reconhecimento deste processo. Como Heidegger disse: “A retirada e a dissolução do mundo jamais podem ser desfeitas” (HEIDEGGER, 1971, p.40).

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. Fictionality Is Broken: Ludo-Realism and the Non-Fictionality of Game Worlds. Lecture, *The Philosophy of Computer Games*, Bergen, 2013.
- ADORNO, Th. W. *Ästhetische Theorie*. Frankfurt: Suhrkamp, 1984.
- ADORNO, Th. W. *Der Jargon der Eigentlichkeit*. Frankfurt: Suhrkamp, 1964.
- ANDERSON, C. A., GENTILE, D. A.; BUCKLEY, K. E. *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents*. Theory, Research, and Public Policy. New York: Oxford University Press, 2006.
- FRISSEN, V.; DE MUL, J.; RAESSENS, J. Homo ludens 2.0: Play, Media and Identity. In: THISSEN J.; ZWIJNENBERG, R.; ZIJLMANS, K. (eds.). *Contemporary Culture. New Directions in Art and Humanities Research*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.
- FUCHS, M. Ludoarchaeology. In: TREMMEL, A.; GILBERT, A. (eds) *Extending Play*. SAGE, Games and Culture Journal, 2014, Vol. 9, No. 5.
- HEIDEGGER, M. *Der Ursprung des Kunstwerks*. Stuttgart: Reclam, 1960.
- HEIDEGGER, M. Bauen Wohnen Denken. In: *Vorträge und Aufsätze*, Teil II. Pfullingen: G. Neske, 1967.
- HEIDEGGER, M. *Sein und Zeit*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1976.
- HEIDEGGER, M. *Poetry, Language, Thought*. New York: Harper & Row, 1971.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt, 1961.
- PFALLER, R. *Die Illusionen der anderen*. Über das Lustprinzip in der Kultur. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2002.
- RAJ, S. J.; DEMPSEY, C. G. *Sacred Play: Ritual Levity and Humor in South Asian Religions*. Albany: State University of New York Press, 2012.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2003a.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *This is not a game: play in cultural environments*, DIGRA, Utrecht, Level Up Conference Proceedings, 2003b.
- WALLENSTEIN, S. *The historicity of the work of art in Heidegger*. Online. Disponível em: <<http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:217475/FULLTEXT01.pdf>>. Acesso: 27 set. 2014.
- ZIMMERMAN, M. E. *Heidegger's Confrontation with Modernity: Technology, Politics, and Art*. Bloomington: Indiana University Press, 1999.

- 1 O presente trabalho trata-se da tradução do seguinte artigo: FUCHS, Mathias. Weltentzug und Weltzerfall (world-withdrawal and world-decay): Heidegger's notions of withdrawal from the world and the decays of worlds in the times of computer games. In: MACLEAN, Malcolm; RUSSELL, Wendy; RYAL, Emily (Eds.): *Philosophical Perspectives on Play*. Routledge: Londres, 2015.
- 2 Tradução de Eduardo Harry Luersen. Doutorando visitante no Centre for Digital Cultures (Leuphana Universität Lüneburg - Bolsista Capes/DAAD), Doutorando em Ciências da Comunicação (Unisinos – Bolsista CNPq).
- 3 Nota do tradutor (N.T.): as edições de Heidegger no Brasil apresentam uma variedade de traduções para ambos os termos. *Weltentzug* por vezes é traduzido por termos como retirada, remoção ou desapossamento do mundo. *Weltzerfall* é traduzido como ruína ou subtração do mundo. Em conjunto com o autor do texto, optamos por traduzir aqui estes conceitos de Heidegger, respectivamente, como *retirada do mundo* e *dissolução do mundo*, especialmente a partir do emprego que o autor faz dos conceitos de Heidegger, e como entende que os mesmos podem ser mobilizados para a compreensão dos jogos de computador.
- 4 Todavia, alguns não-jogadores o fazem, conforme a concepção de Theoder W. Adorno do jogo como “a imagem residual do trabalho não-concensual” (ADORNO, 1970, p.421).
- 5 E-mail de Chris Bateman, 8 de junho de 2013.
- 6 N.T.: Acrônimo de *Multi-User Domains*, em tradução literal ao português, Domínios Multi-Usuário. Jogo de RPG multijogadores, em que os jogadores assumem uma personagem cada um e, a partir de informações descritivas, interagem com ambientes e objetos geridos pelo computador.
- 7 Tradução do original: “Das Leblose der Natur und des Gebrauches“.
- 8 Tradução do original: “Die Farbe leuchtet und will nur leuchten“.
- 9 Tradução do original: ”Die Welt gründet sich auf die Erde und Erde durchdringt Welt”.
- 10 Para uma desconstrução radical da conceituação dos jogos de computador como mundos ficcionais, assistir à palestra de Espen Aarseth “Fictionality is broken” (2013).

# Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames

*Hatred to the game: crypto-fascism and anti-playful communication in video game culture*

## RESUMO

Este artigo objetiva investigar uma dimensão anti-lúdica da cultura dos videogames: o uso de jogos e conteúdos ligados ao tema para propagar símbolos, afetos e discursos associados à extrema direita. Recorreremos à ideia de cripto-fascismo – a prática de esconder ideias fascistas sob disfarces socialmente aceitáveis –, expondo como os videogames se inserem nesta tática. Demonstraremos o uso dos videogames como um mecanismo retórico nos discursos de produtores de conteúdo ligados à cultura dos videogames, expondo a fraqueza de sua aliança com a dimensão lúdica desta cultura e sua muito mais forte adesão às premissas ideológicas cripto-fascistas. Por fim, abordaremos o modo como o ódio anti-lúdico atinge a própria dinâmica de inovação e invenção inerente ao mundo dos jogos, encarnada no ataque ao gênero emergente dos *walking simulators*.

**Palavras-Chave:** cripto-fascismo; cultura dos videogames; comunicação

## ABSTRACT

This article aims to investigate an anti-playful dimension of video game culture: the use of games and content related to the theme to propagate symbols, affections and discourses associated with the extreme right. We will resort to the idea of crypto-fascism - the practice of hiding fascist ideas under socially acceptable disguises - exposing how video games fit into this tactic. We will demonstrate the use of video games as a rhetorical mechanism in the discourses of content producers linked to the culture of video games, exposing the weakness of their alliance with the playful dimension of this culture and its much stronger adherence to the crypto-fascist ideological premises. Finally, we will discuss how anti-playful hatred reaches the very dynamics of innovation and invention inherent in the gaming world, embodied in the attack on the emerging genre of walking simulators.

**Keywords:** crypto-fascism; video game culture; communication.

## IVAN MUSSA

Professor substituto do Departamento de Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (DECOM/UFRN). Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/Uerj).

## INTRODUÇÃO

“Por que os videogames não podem apenas ser divertidos?” é o título do vídeo postado pelo youtuber Cr1T1KaL em 6 de julho de 2019. Sua principal reclamação é a de que, nos últimos anos, haveria uma pressão sobre os desenvolvedores para que “temas políticos e sociais” fossem incluídos nas narrativas e temáticas abordadas pelos videogames. Para Cr1T1KaL, jogos são, em sua essência, um divertimento, uma válvula de escape da realidade. Ignorantes disso, jornalistas, críticos e alguns desenvolvedores estariam interessados em que os jogos retratassem a realidade social e política do mundo. Para o youtuber, este é o verdadeiro pesadelo: porque a realidade chata e banal deveria contaminar o mundo de prazeres e distrações dos videogames?

O objetivo deste artigo não é contra-argumentar as premissas do vídeo. Em primeiro lugar, essa tarefa representaria um esforço inútil: seu criador jamais se dá ao trabalho de elencar quais exatamente seriam os elementos “sociais” que estariam sendo empurrados goela abaixo dos jogadores. Seriam personagens homossexuais? Protagonistas femininas ou não-brancos? E o que exatamente significa dizer que jogos misturam política e diversão? Seria possível ignorar os inúmeros marcos da indústria em que os assuntos tratados tenham refletido, por vezes de forma crítica, guerras (*Red Orchestra: Ostfront*, 2006; *Spec Ops: The Line*, 2012), colonização (*Populous*, 1989; *Assassin’s Creed III*, 2012), diáspora (*Oregon Trail*, 1985), entre inúmeras temáticas sociopolíticas?

Ao invés de aprofundar a crítica acima, este trabalho se interessa por outra discussão. A hipótese que nos orienta é a de que a superficialidade e vacuidade de termos como “política” e “questões sociais” não é acidental. Ela reflete, como demonstraremos, o emprego dos videogames como um revestimento retórico que camufla um processo subjacente: o ataque a pautas progressistas perpetrado pela extrema direita e reproduzida por setores significativos do que se convencionou chamar de “cultura gamer” (SHAW, 2010).

A composição dessa cultura (que envolve produtores de conteúdo, jogadores, jornalistas, desenvolvedores amadores e profissionais) segundo Adrienne Shaw, não pode ser relegada ao senso comum. Há, na realidade, uma batalha discursiva que determina os termos que nos vêm à mente quando falamos tanto em “cultura gamer” e seus membros típicos<sup>[1]</sup>. Essa batalha e as imagens que dela nascem influenciam públicos-alvo de campanhas de marketing, formação de mercado consumidor, perfis de gênero e raça contratados por empresas da área, etc. É uma ideologia (ZIZEK, 2008<sup>[2]</sup>) que enviesa a percepção, e que precisa ser abordada criticamente. Nosso intuito com este trabalho é prover essa crítica, do ponto de vista dos *game studies*.

A cultura gamer, nesse sentido, é tão suscetível à penetração de discursos de extrema-direita quanto qualquer dimensão política, cultural ou social da atuação humana. Para além dessa suscetibilidade, podemos enxergar, sobretudo a partir do surgimento da direita alternativa (*alt-*

*right*) nos EUA, o contágio desses discursos nos âmbitos ligados à cultura gamer. Tal inoculação, no entanto, funciona de maneira implícita, de modo que talvez nem mesmo Cr1T1KaL se dê conta de que, com seu discurso inócuo e reativo, esteja preparando o terreno para que parte dos mecanismos ideológicos da *alt-right* se desenvolvam.

Com isso em mente, voltemos à nossa hipótese: por que motivo a indeterminação dos termos “política” e “questões sociais” é essencial? Obviamente, o intuito é atacar, por exemplo, a ascensão de personagens femininas e homossexuais (em jogos como *The Last of Us 2* e *Uncharted: The Lost Legacy*) sem nomear explicitamente o alvo de seu incômodo. Além disso, essa indeterminação permite que a insatisfação seja disfarçada como defesa do traço que Cr1T1KaL considera primordial e absoluto nos jogos: a “diversão”. Assim, pode angariar simpatizantes e incentivar sua aderência à causa. Afinal de contas, não estariam sendo preconceituosos: estariam apenas defendendo o seu hobby.

Aqui, chegamos a uma outra definição mal acabada, ainda mais crucial para o objetivo deste artigo: o que significa a palavra “diversão”? Tudo e nada ao mesmo tempo: desde acadêmicos dos *game studies*, como Ian Bogost<sup>[3]</sup>, até designers de jogos renomados, como Jonathan Blow<sup>[4]</sup>, já chamaram atenção para vacuidade e ambiguidade do termo. Este último, como ex-jogador competitivo de *Counter-Strike* (1999), usa como exemplo o intenso estresse emocional e intelectual que um jogador de esportes eletrônicos (*e-sports*), mesmo amador, precisa suportar para sustentar uma atuação competitiva. A atmosfera de seriedade em partidas ranqueadas<sup>[5]</sup>, a disciplina, a frustração dos longos regimes de treinamento necessários para que um jogador novato evolua dentro de um cenário competitivo contrastam pesadamente com as imagens inocentes de lazer e distração que costumamos associar à palavra “diversão”. E, no entanto, a indústria dos *e-sports* dificilmente torna-se alvo de críticas por estar transformando um hobby essencialmente divertido em uma atividade que envolve estudo, trabalho e frustrações.

Portanto – e este é apenas um exemplo – a defesa da diversão e da redoma que protegeria os videogames de uma realidade não-divertida é tão ilusória quanto sua suposta distância de temas “sociais” e “políticos”. O que nos interessa, novamente, não é a imprecisão do uso das palavras, mas o que essa imprecisão esconde: um ódio aos movimentos desviantes da indústria de jogos, que exploram novas premissas narrativas, outros modos de jogar e, por motivos inclusive mercadológicos, a transformação da demografia consumidora.

Um jogador como Cr1T1KaL, portanto, sente-se como um fã dos faroestes de John Ford provavelmente se sentia quando a década de 1960 trazia os *spaghetti western*: onde estariam seus heróis à moda antiga, representantes da lei e da ordem? Foram substituídos por anti-heróis ambíguos, sem a moralidade e valores tradicionais. Essa sensação de abandono talvez indique que este e outros tantos youtubers não necessariamente espalham ódio contra minorias de forma proposital. No entanto, esse alibi não pode ser estendido a

todos os produtores de conteúdo dessa videosfera: há aqueles que se aproveitam da atração exercida pelos videogames para propagar, por meio deles, um conjunto de afetos e práticas que nada possuem de lúdicas: pelo contrário, reforçam vetores enrijecedores que são, em diferentes graus, sintomas do capitalismo global e de seu modo de produção cognitivo (DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2009).

Nesse cenário, a captura ideológica dos videogames é, na melhor das hipóteses, circunstancial: são usados como isca para levar quem a morde a um conjunto de premissas ideológicas completamente desvinculados do mundo do jogo e da ludicidade. Para que isso aconteça, o preconceito precisa ser camuflado, de modo que aqueles que a propaguem – como Cr1T1KaL – possam alegar que estão apenas protegendo a “identidade gamer” (ou algum termo equivalente) quando estão, de fato, protegendo o desequilíbrio de poder responsável pela conformação desta e tantas outras normatividades.

O objetivo deste trabalho é, por fim, demonstrar esse processo de mascaramento em três fases: na primeira, abordaremos a ideia de cripto-fascismo (GRIFFIN<sup>[6]</sup>, 2011), a prática de disfarçar a ideologia fascista com termos, imagens e mecanismos retóricos não-estigmatizados, fazendo com que as ideias circulem com maior eficiência. Na segunda parte, demonstraremos o uso dos videogames como uma das camuflagens que impulsionam o cripto-fascismo no YouTube. Por último, propomos uma análise dos jogos do gênero *walking simulator* sob o prisma da relação entre fascismo e videogames – tentando mostrar como o ódio inerente a esse movimento acaba por atingir a cultura dos jogos pela culatra.

Com isso, almejamos uma crítica que aborde uma dimensão perigosa e problemática da cultura dos jogos (Cf. SHAW, 2010, p. 416), mas que ao mesmo tempo argumente a favor da ideia de que se trata de uma dimensão anti-lúdica. Politicamente, este trabalho se posiciona como uma tentativa de apontar os caminhos para a expurgação das forças normalizadoras e enrijecedoras do cripto-fascismo, sublinhando a dimensão verdadeiramente lúdica que pode vir a dominar uma futura cultura dos videogames, baseada na inventividade e na diferença.

## ■ CRIPTO-FASCISMO E ESTRATÉGIAS DE COMUNICAÇÃO ANTI-LÚDICAS

O processo de recobrimento característico do cripto-fascismo consiste em um movimento duplo: ao mesmo tempo em que se esconde os traços mais incisivos do discurso, deixa-se transparecer rastros-chave. Tais indícios são fortes o suficiente para atrair atenção de

simpatizantes potenciais para as causas cripto-fascistas, mas, ao mesmo tempo, são demasiado fracos para serem identificados de forma precisa com o fascismo tradicional.

Na marcha de Charlottesville<sup>[7]</sup>, perpetrada em 2017, por exemplo, o cripto-nazista Richard Spencer repensou sua estratégia de comunicação: ao contrário do que se espera de uma reunião neonazista, não foram vistas suásticas, emblemas da Gestapo ou bandeiras da SS: no lugar dos símbolos estigmatizados, os diversos simpatizantes trajavam roupas sociais arrojadas e penteados “*high-and-tight*” semelhantes a de jogadores de futebol, atores de Hollywood e músicos pop.

Trata-se da tática do “*dog whistling*”<sup>[8]</sup> (apito canino), em que aqueles acostumados com a retórica fascista identificam as claras alusões à ideologia. O penteado *high-and-tight* era utilizado na Alemanha nazista, por exemplo. No entanto, caso confrontados com tais fatos, os cripto-fascistas podem, facilmente, alegar que o acusador está sendo paranoico. A mudança visual era conjugada com um uso mais cuidados das palavras. Richard Spencer, por exemplo, não fala mais em ódio contra etnias e povos não-brancos, mas sim em um “etnoestado” para o “povo branco” - algo que supostamente poderia ser alcançado sem violência. A fantasia que embasa a narrativa é a de que países como Israel ou Japão já são etnoestados - respectivamente para os povos judeu e japonês - e que os EUA deveriam originar uma nação semelhante, que aninhasse os “valores da civilização ocidental” e a “etnia branca” que os teria inventado.

É fato que os dados históricos e sociológicos desmontam facilmente as premissas básicas do movimento: não há qualquer unidade étnica que justifique a defesa de um “povo branco”; não se encontra sequer um rastro de consistência em torno do que alguns chamam de “valores ocidentais”; e, mais do que qualquer coisa, não há sinal no consenso científico que aponte a uma correlação direta entre questões sociais (religião, costumes, índices de criminalidade, educação, etc) e fatores genéticos. A fragilidade desses pilares não interessa tanto a este trabalho quanto a efetividade da comunicação e viralização de crenças atreladas a eles. E, assim como acontece com os conceitos de “política” e “diversão” no vídeo descrito na nossa introdução, a maleabilidade e inocuidade dos termos contribui para a sua dinâmica cripto-fascista: afinal, como atacar o que não possui bases estabelecidas?

Parte da estratégia responsável por essa eficiência é, notadamente, o que se convencionou chamar de cripto-fascismo<sup>[9]</sup> (GRIFFIN, 1991): o acobertamento de traços reconhecíveis de ideologias fascistas - sobretudo a nazista - com camadas discursivas mais facilmente digeríveis pelo discurso liberal dominante: exatamente a estratégia executada por Richard Spencer. No entanto, se sua empreitada chama atenção (inclusive pelo escape de gestos, símbolos e cânticos antisemitas e racistas), a tática comunicativa vem sendo aperfeiçoada ao menos desde o surgimento do partido britânico BNP (British National Party), especialmente a partir de 1999, sob a liderança de Nick Griffin (BRUN, 2013). O político reorganizou o sistema de símbolos e palavras-

chave do partido, vendendo-o como “protetor da identidade britânica” (a despeito do fato de que seus principais membros e simpatizantes continuavam nutrindo as mesmas visões, pautas e crenças racistas e supremacistas).

A reconstrução da marca do BNP elevou o partido do nicho insignificante aos mais de 1 milhão de votos na eleição parlamentar de 2009, quando Griffin e mais um membro foram eleitos, pela primeira vez, para ocupar cadeiras na casa mais importante da democracia britânica, a Câmara dos Comuns. Embora Nick Griffin tenha deixado o partido em 2011, o *status quo* do discurso liberal já havia aceitado o BNP como parte da discussão democrática e da suposta diversidade de ideias que circulam no *mainstream* midiático. Griffin chegou a ser convidado para *talk shows*, palestras e debates - algo impensável para um neonazista clássico.

Nisso consiste o objetivo último do cripto-fascismo: fazer suas ideias circularem em um âmbito antes inacessível. Essa versão aparentemente enfraquecida dos ideais supremacistas são paradoxalmente, mais efetivas que as suas versões mais fortes, já que se infiltram no discurso dominante, permitindo que, uma vez disfarçados, “atraiam membros fascistas e financiamento de simpatizantes do fascismo; e, por meio de suas afiliações e atividades públicas, sirvam de ponte entre a extrema-direita e a ultra-direita”<sup>[10]</sup> (GRIFFIN, 1991, p. 168). Essa ponte ajuda a alargar a margem de discursos politicamente aceitáveis (*Overton window*) para a direita - mais especificamente, para que ideias fascistas caiam do lado de dentro da margem (BEVENSEE; ROSS, 2018).

Para compreender o papel dos videogames nesse contexto, é preciso retornar à genealogia da “direita alternativa” (“*alternative right*”, ou simplesmente “*alt-right*”), movimento cujo título Richard Spencer reivindica autoria. As premissas políticas da *alt-right* são propositalmente evasivas e plásticas, esticando-se desde pessoas insatisfeitas com a política de imigração dos países ocidentais até anti-semitas e defensores do “realismo racial” – que supõe uma diferença biológica e, por conseguinte, uma incompatibilidade cultural entre as diversas etnias e nacionalidades).

Na videosfera do Youtube, há diversos exemplos de extremismo aberto, como nos criadores Lauren Southern, Nick Fuentes e Stephen Molyneux (RIBEIRO et al., 2019). Embora miremos principalmente na política de imigração, usam como base argumentativa justamente a ideia de que culturas diferentes são incompatíveis, e que sua eventual mistura poria em risco as “vitórias” conquistadas pela “civilização ocidental”. A aparentemente inocente valorização da suposta herança cultural do ocidente esconde o objetivo real de tornar válida uma ideologia em que certas culturas, nacionalidades, religiões e até cores de pele são, de alguma forma, vistas como inferiores. Baseiam-se na notoriedade e na respeitabilidade de influenciadores como Jordan Peterson, Sam Harris e Ben Shapiro que, embora não possuam qualquer autoridade científica ou intelectual para fazê-lo, defendem uma espécie de escala numérica (que se apropria desde testes

de QI e estatísticas descontextualizadas, por exemplo<sup>[11]</sup>) segundo a qual seria possível definir as civilizações mais ou menos avançadas.

O grupo mais brando, também chamado de *alt-light* (WENDLING, 2018, p. 11-12), é representado por produtores de conteúdo auto-identificados como liberais, tais como Carl Benjamin (Sargon of Akkad), Dave Rubin (Rubin Report) e Brooks Heatherly (NoBullshit). Neste polo do espectro, as pautas concentram-se quase totalmente em atacar o que se rotula de “cultura do politicamente correto” e seus defensores, definidos sarcasticamente como guerreiros da justiça social (*social justice warriors*, ou *SJWs*) (NAGLE, 2017).

Angela Nagle apresenta, e que podemos propor como uma das inovações retóricas do cripto-fascismo da *alt-right* no Youtube é o cinismo daqueles que a propagam. Encarnada na figura do *troll*, o simpatizante da *alt-right* compreende muito bem que está contaminando a discussão e embaçando as lentes que deveriam servir para analisar as questões lúdico-políticas. O *troll*, pode-se propor, é uma figura lúdica pelo menos no seu caráter transgressivo (CONSALVO, 2019). No entanto, quando essa transgressão se volta contra a própria cultura dos jogos (como abordaremos na terceira parte deste trabalho) e contra uma parcela daqueles que pretendem adentrar seu território, a figura do *troll* abandona o território do jogo transgressivo para encarnar o papel que Johan Huizinga denomina de *spoilsport* (2004, p. 12), responsável não por testar os limites do jogo, mas pela atitude essencialmente anti-lúdica de sequer permitir que ele se inicie.

Com isso, torna-se necessário responder de que modo a *alt-right* usa os videogames para a tarefa anti-lúdica de empurrar ideais fascistas para o lado aceitável da margem de discursos políticos possíveis. Desde já, porém, é possível ressaltar a dimensão anti-lúdica do discurso cripto-fascista, já que seus idealizadores optam, deliberadamente, por esconderem seus verdadeiros objetivos e crenças, evitando pô-los em jogo para que sejam debatidos de forma explícita. Além disso, como demonstraremos a seguir, se utilizam de uma suposta paixão por jogos para defendê-los da influência do “politicamente correto” ou de “agendas políticas”.

Conscientemente ou não, é no momento que assumem essa posição discursiva que os responsáveis pelo discurso deixam de colocar o jogo no centro de seu interesse, passando a priorizar uma certa pureza que jamais se verificou na história dos jogos eletrônicos. Ironicamente, a videosfera da extrema direita produz com o discurso anti-político o efeito inerentemente político de alargar a janela do discurso aceitável para o lado direito do espectro ideológico, dificultando a discussão de temas ligados a sexualidade, raça, gênero e injustiça social nos videogames.

## ■ O PROCESSO PARASITÁRIO: VIDEOGAMES CONTRA CRIPTO-FASCISMO

Em suma, a função dos videogames no discurso cripto-fascista da esfera anglófona do YouTube é de constituir o plano de fundo à frente do qual são desenvolvidas as versões criptografadas dos ideais fascistas. O maior exemplo disso é, sem dúvida, o movimento #Gamergate (GG) e, aproximadamente cinco anos após sua emergência, é possível dizer com apoio empírico e analítico (MORTENSEN, 2016; BUTT; APPERLEY, 2016; GOULART; NARDI, 2017) que, embora os jogos viessem na vanguarda do movimento, seu protagonismo era pesadamente influenciado por discussões de cunho antiprogressista, quando não abertamente misógeno e racista.

Cabe aqui ressaltar um aspecto já observado por Torill Mortensen (2016): a dimensão secundária - e por vezes simplesmente ausente - que a experiência lúdica assume no discurso do movimento:

Embora tenha sido associado a subculturas ligadas aos jogos, GG foi principalmente um evento acontecido em diferentes mídias sociais. Alguns dos atores principais não eram jogadores, e alguns haviam deliberadamente criticado a cultura gamer, como Milo Yiannopoulos [...]. Apesar de reivindicarem representação de todos os jogadores, [...] GG foi importante sobretudo para uma comunidade online engajada em ativismo em *image boards*<sup>[12]</sup>. (MORTENSEN, 2016, p. 4)

Assim, temos pelo menos três níveis em que a cultura dos jogos perde relevância em comparação com outros motores do fenômeno GG. No primeiro nível, a exemplo de Yiannopoulos, temos o discurso que, abertamente ou não, atribui aos videogames uma carga negativa.

Nesse âmbito, temos, por exemplo, o youtuber Paul Joseph Watson, que em 2015 se juntou ao movimento GG, realizando um vídeo sobre a escritora feminista Anita Sarkeesian<sup>[13]</sup> e uma entrevista com a youtuber conservadora Syrian Girl<sup>[14]</sup>. Especialmente neste último, Watson demonstra simpatia aberta pela "comunidade GG", alegando que a defesa de diversidade nos jogos escondia uma agenda relacionada ao "marxismo cultural", "terceira onda do feminismo" e tentativas de "engenharia social" para inseminar essas ideologias no tecido social.

Essa defesa conspiratória da comunidade gamer, no entanto, esconde uma espécie de repulsa pela tecnologia e pela cultura pop. Seus vídeos apresentam perspectivas pessimistas sobre a dependência humana de redes sociais<sup>[15]</sup>, conteúdos questionáveis da televisão<sup>[16]</sup> e, finalmente, o papel dos videogames em tornar os homens avessos a relacionamentos<sup>[17]</sup>. Qual é a verdadeira posição de Watson quanto aos jogos eletrônicos? É impossível definir com certeza: o que se pode depreender desses e de outros vídeos, é que o fator dominante de seu discurso é a propagação de ideias conservadoras. Durante 2014 e 2015, quando o GG estava plenamente ativo, os videogames serviam como carona para este destino. Em momentos distintos, não necessariamente: assumem papel negativo.

Para ilustrar o segundo nível em que os videogames perdem relevância na videosfera gamer, recorreremos a Carl Benjamin, conhecido online como Sargon of Akkad: um dos principais atores do movimento GG. Passados 5 anos, Sargon - que antes produzia um volume tímido de conteúdo sobre jogos de estratégia - abandonou completamente o interesse pelos videogames. Sua atuação no Youtube limita-se à crítica do que ele e outros chamam de "PC Culture" ("cultura do politicamente correto"), perpetrada pelos "SJWs" (os "guerreiros da justiça social"). Novamente, embora não expresse desprezo aberto pelos videogames, sua campanha no GG usou-os apenas como veículo para propagar mensagens anti-progressistas.

Por último, este sequestro da cultura dos videogames por parte de um movimento essencialmente anti-progressista, manifesta-se inclusive no discurso de Youtubers especializados em jogos. O caso mais extremo é o do sueco PewDiePie e sua insistência em rejeitar a hipótese<sup>[18]</sup> de que o uso constante de piadas sobre judeus e negros tenha, de alguma forma, alimentado um *fandom* intensamente pautado pelas paixões da extrema direita. Quando seu canal começa a sofrer com essa associação, PewDiePie anuncia uma doação de 50 mil dólares para a organização *Anti-Defamation League*, concentrada especialmente em combater o anti-semitismo na internet. Seus inscritos, no entanto, iniciam um escândalo que rapidamente pressiona o YouTuber a cancelar a doação.

Este e outros tantos casos demonstram que a construção de uma base de fãs abertamente alinhada aos objetivos cripto-fascistas, por definição, não passa pela pregação aberta de anti-semitismo, racismo ou misoginia. O enfraquecimento relativo da intensidade destas mensagens, acrescido de um revestimento temático - videogames, no caso - diminui a agressividade das ideias e, justamente por isso, possibilita que elas naveguem mais longe (aos 100 milhões de inscritos de PewDiePie, neste caso).

Assim, indivíduos que supostamente não acreditam na ideologia fascista de antemão, ajudam a cimentar a arena em que ela terá facilidade de se propagar. É o caso do youtuber RobinGamer que, a despeito de parecer bem-intencionado e legitimamente preocupado com o futuro da empresa Naughty Dog, da qual ele se considera fã, parece reproduzir exatamente o mesmo discurso de figuras mais alinhadas às demandas anti-políticas como as de Cr1TiK4L e Paul Joseph Watson, por exemplo. No seu vídeo "The Naughty Dog "Agenda" - An Honest, Open Conversation"<sup>[19]</sup>, o criador de conteúdo se incomoda com a inserção "forçada" de personagens femininas e homossexuais em situações de protagonismo. É difícil não creditar sua insatisfação à uma comunicação efetiva cripto-fascista. Trata-se de um novo público alcançado, que passa a demandar posições parecidas de outros produtores semelhantes, e assim sucessivamente.

## O ATAQUE AO HOSPEDEIRO: WALKING SIMULATORS E ÓDIO À DISSONÂNCIA NOS JOGOS

De que modo, especificamente, esse ódio transborda da dimensão dos temas políticos e adentra o território do jogo em si? O sinal para responder a essa pergunta está na fragilidade da definição de “diversão”, a suposta essência dos jogos que tanto o movimento GG quanto a onda de insatisfeitos com a mistura entre política e videogame tanto tentam proteger. Qualquer entidade que ataque essa essência é merecedora de escárnio e desprezo. E em alguns casos o ódio é direcionado a formas de jogo específicas que não necessariamente estão atreladas a essas temáticas. É o caso do gênero de jogos que surge em meio ao boom da indústria independente de videogames, os *walking simulators*.

O jogo *Dear Esther* (2012) é um emblema da proposta: nos *walking simulators*, a meta é explorar um mundo que se abre ao movimento e à contemplação, mas não necessariamente à manipulação e a desafios tradicionais. Percorremos um cenário, escutamos e lemos uma narrativa, à medida que nossos passos nos levam a lugares-chave, que disparam novos diálogos e animações (com as quais não se pode interagir) sobre eventos da história: quem é Esther? Qual a significação dessa paisagem natural e arruinada que exploramos? Como o jogador é limitado a andar pelo cenário e assistir cenas pré-renderizadas, a experiência foi sarcasticamente batizada de “simuladores de caminhada” (tradução livre de “*walking simulators*”).

Paweł Grabarczyk (2016) identifica uma série de controvérsias no surgimento do gênero e na tensão que sua chegada gerou na indústria. Especificamente, o autor ressalta os ataques sofridos pelos desenvolvedores de jogos do gênero, sobretudo por parte de jogadores mais apegados às definições e conformações clássicas dos videogames:

Acredito que, mesmo que as motivações dos detratores dos *walking simulators* sejam muitas vezes ideológicas, pois resultam de uma visão reacionária e excessivamente conservadora da mídia, a avaliação crítica dos argumentos apresentados pode revelar-se útil. A razão disso é que descobrir as intuições que sustentam esses argumentos pode nos ajudar a melhor entender o gênero e a mídia dos videogames. <sup>[20]</sup> (GRABARCZYK, 2016, p. 253).

O entendimento estabelecido por Grabarczyk é de que a polarização motivada pelo gênero parece não se esgotar pela insatisfação do público com sua interatividade limitada. O discurso, segundo o autor, consiste em descreditar o gênero, afirmando que não se tratam de jogos – afinal de contas, não possuem, por exemplo estados de derrota e vitória. No entanto, como lembra Grabarczyk, o mesmo pode ser dito de *Tetris* ou *Space Invaders*: nesses jogos, não podemos ganhar, apenas perder. Outra reclamação é que o gênero depende excessivamente da narrativa. No entanto, o gênero *adventure*, a exemplo dos clássicos da Lucas Arts, como *Full Throttle*, *Loom* e *The Secret of Monkey Island*, também são carregados por seus personagens

e diálogos. “Mas estes possuem puzzles”, diriam os detratores. No entanto, *visual novels*, um gênero comum no mundo dos videogames, dependem de narrativas, não costumam apresentar puzzles, e oferecem pouca capacidade de interação além de avançar para a próxima cena. E, no entanto, jamais sofreram com os ataques e a ironia destilada contra os *walking simulators*. De onde vem esse ódio?

Enquanto Grabarczyk limitará sua análise às características formais do gênero, este estudo pretende relacionar suas contribuições à dimensão política que abordamos até aqui, tentando demonstrar como as duas camadas se entrelaçam. O melhor jogo para cumprir essa missão é *Gone Home* (2013), lançado às vésperas da crise do movimento GG e que, rapidamente, se viu capturado na guerra ideológica perpetrada pelos simpatizantes da causa. *Gone Home* foi rapidamente adesivado com o rótulo de *walking simulator*. No entanto, propomos, seu enquadramento foi motivado pelos temas que abordou, muito mais do que simplesmente por representar uma ameaça ao design clássico dos jogos. Trata-se, afinal de contas, de um jogo que conta a história de um romance entre duas garotas.

Analisemos três atributos mecânicos de *Gone Home*: 1) a progressão da narrativa; 2) a manipulação de objetos; 3) a investigação de subtramas e do que chamaremos de “segredos” do jogo. O primeiro aspecto é o mais banal e que se assemelha aos traços comuns a *walking simulators*. Encarnamos uma personagem que retorna de suas férias, perambulando por uma casa abandonada enquanto tentamos descobrir para onde foi o restante dos personagens (sua irmã e pais). A segunda camada, por si só, talvez seria suficiente para desqualificar *Gone Home* como *walking simulator*: para progredir na narrativa, precisamos achar objetos espalhados pela casa e resolver problemas – como, por exemplo, descobrir a senha do cofre da irmã da protagonista, Sam.

A última camada, no entanto, pode ser suficiente para deslegitimar o ataque anti-lúdico contra os *walking simulators* como gênero. Embora possuam interações limitadas, isso não significa que as caminhadas e perambulações que estes jogos incentivam estejam livres de desafios. No caso de *Gone Home*, há um punhado de informações sobre os familiares da protagonista que requer atenção aguda e busca de documentos, anotações e contemplação cuidadosa do espaço da casa. Trata-se não só de um desafio de nível elevado, como de um estilo de interação pouco experimentado, que leva os jogos a terrenos inexplorados – algo que deveria ser prezado por uma cultura lúdica, mas que é desprezado em troca da proteção de uma identidade normativa.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse sentido, nos aproximamos da argumentação de Nick Dyer-Witheford e Greig de Peuter, na oposição que estabelecem entre os “jogos do Império” e “jogos de multidão”, especificamente, dentro desta última categoria, do que chamam de “desenvolvimento dissonante”: “a emergência de conteúdo crítico em alguns jogos *mainstream*”<sup>[21]</sup> (DYER-WITHEFORD; GREIG, 2009). Os *walking simulators*, como prolongamento da tradição dos *adventure games*, refletem práticas dissonantes despertadas pelo *boom* do mercado independente de desenvolvimento de jogos.

Não que este mercado tenha suscitado apenas em dissonâncias, ou que a dissonância venha apenas de empresas independentes. Mas, inegavelmente, a margem de manobra dos desenvolvedores se estendeu e, com isso, certas temáticas e subgêneros puderam se erguer. E o ataque que sofreram de dentro da cultura dos jogos demonstra que há, de fato, uma força anti-experimentação (e, portanto, anti-lúdica) que renega qualquer movimento na direção de um território que ameace a estabilidade da concepção inócua de “diversão” que valoriza. Inevitavelmente, o ataque à essa concepção rasa de “diversão”, é sentido como uma ameaça à “identidade gamer”, tal como foi consolidada pelos discursos dominantes. A defesa cripto-fascista dessa identidade e a reatividade à dissonância nos jogos andam lado a lado.

Este trabalho desenvolveu uma crítica a essa dimensão anti-lúdica da atual cultura dos jogos, germinada a partir de sua apropriação por parte do cripto-fascismo. Com essa abordagem, procuramos posicionar a argumentação de forma a expor os mecanismos de cooptação da ideologia cripto-fascista. Além disso, procuramos demonstrar seu funcionamento parasitário: no momento em que se vê ameaçada, a normatividade que orienta a ideologia atacará não só entidades externas (minorias, veículos progressistas, etc.), como abandonará e até mesmo hostilizará seu próprio hospedeiro: a cultura dos jogos.

Em suma o jogo é apropriado enquanto um elemento excessivo provocador de desejo (ŽIŽEK, 2008), mecanismo de uma ideologia que não apenas se propaga de maneira cínica, como depende do cinismo para sobreviver. Consideramos como essencial a tarefa de desmembrar essa dimensão anti-lúdica do cerne da cultura dos videogames. No âmbito dos *game studies*, essa tarefa só é possível com as necessárias e cada vez mais recorrentes problematizações da cultura dos videogames. Mas também deve passar pelo estudo e – por que não? – pela celebração do excesso desejoso provocado pelos jogos dissonantes: um resgate do gozo de jogar, raptado e relegado à condição de isca pelo cripto-fascismo.

## REFERÊNCIAS

- BEVENSEE, Emmi; ROSS, Alexander Reid. *The Alt-Right and Global Information Warfare*. 2018. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8622270>. Acesso em 30/09/2019.
- BUTT, Mahli-Ann; APPERLEY, Thomas. *Vivian James – The politics of #Gamergate’s Avatar*. 2016. Disponível em: [https://e-channel.med.utah.edu/wp-content/uploads/2017/02/paper\\_154.pdf](https://e-channel.med.utah.edu/wp-content/uploads/2017/02/paper_154.pdf). Acesso em 30/09/2019.
- CONSALVO, Mia. *Kaceytron and Transgressive Play on Twitch.tv*. In: JØRGENSEN, Kristine. *Transgression in Games and Play*. Cambridge: MIT Press, 2019.
- DYER-WITHEFORD, Nick; PEUTER, Greid de. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- GRABARCZYK, Pawel. *It’s like a walk in the park: On why are walking simulators so controversial*. 2016. Disponível em: <https://philpapers.org/rec/GRAILA-5>. Acesso em 30/09/2019.
- GRIFFIN, Roger. *The Nature of Fascism*. Londres: Printer, 1991.
- GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. *GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina*, 2017.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 5 ed., 2004.
- MELEAGROU-HITCHENS, Alexander; BRUN, Hans. *A Neo-Nationalist Network: The English Defence League and Europe’s Counter-Jihad Movement*. 2013. Disponível em: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1235939/FULLTEXT01.pdf>. Acesso em 30/09/2019.
- MORTENSEN, Torill. *Anger, fear, and games: The long event of# GamerGate*. 2016. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412016640408>. Acesso em 30/09/2019.
- NAGLE, Angela. *Kill All Normies: Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*. Winchester: Zero Books, 2017.
- RIBEIRO, Manoel Horta et al. *Auditing Radicalization Pathways on YouTube*. 2019. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/1908.08313>. Acesso em 30/09/2019.
- SHAW, Adrienne. *What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies*. 2010. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1555412009360414>. Acesso em 30/09/2019.
- TUCKER, Gabriel. *Maga, Memes, and Magnificent Hair: How Have Alt-Right, White Supremacy, and White Nationalism Become Rooted in American History?* 2018. Disponível em: <https://digitalcommons.augustana.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1020&context=polsoped>. Acesso em 30/09/2019.

WENDLING, Mike. *Alt-Right: From 4chan to the White House*. Londres: Pluto Press, 2018.

ŽIŽEK, Slavoj. *The Sublime Object of Ideology*. Londres: Verso Books, 2008.

- 
- [1] Por esse motivo, como alega Torill Mortensen (2016, p. 5-6), a crítica contra o termo “gamer” - e, por tabela, contra a “cultura gamer” enquanto um organismo estável e imutável - não é um ataque aos videogames e seus jogadores, mas à sua redução ao público masculino, heterossexual, cisgênero e branco. Dentre todas as configurações possíveis, essa prevaleceu e prevalece e, portanto, a frustração de Cr1T1KaL - conscientemente ou não - é contra os ataques a essa normatividade.
- [2] A concepção de ideologia de Slavoj Zizek nos é cara por tratar de duas camadas do fenômeno ideológico: suas premissas rígidas (ódio às minorias, manutenção de valores reacionários, etc.), mas por se preocupar sobretudo com o seu revestimento estético e afetivo (nesse caso os videogames e a cultura gamer). Zizek também alerta para o fato de que esse revestimento é um excesso totalmente desvinculado da matéria prima: o fascismo captura um excesso (Cf. Žižek, 2008, p. 50) que gere afeto e desejo. Na segunda guerra, este excesso foi a estética militar do culto à disciplina corporal e ao trabalho. Na década de 2010, os videogames, a cultura pop e a estética dos memes servem a mesma função. Em ambos os casos, o excesso que provoca o desejo não pode ser igualado à ideologia que o tenta manipular.
- [3] Conferir: <https://www.youtube.com/watch?v=BUI49OJfh6o>.
- [4] Conferir: <https://www.youtube.com/watch?v=SqFu5O-oPmU>.
- [5] Em partidas ranqueadas, jogadores são premiados com pontos em caso de vitória e punidos com descontos em sua pontuação em caso de derrotas. A função do sistema é separar os jogadores por desempenho, para que o sistema de seleção de jogadores possa balancear as disputas e impedir que jogadores muito habilidosos sejam pareados para jogar contra iniciantes, por exemplo.
- [6] Roger Griffin, autor de “The Nature of Fascism”, não confundir com Nick Griffin, neonazista inglês que será mencionado adiante.
- [7] A marcha foi batizada de “Unite the Right”, ou “Uma a Direita”, e envolveu uma pletera de setores conservadores.
- [8] Conferir: <https://www.washingtonpost.com/news/arts-and-entertainment/wp/2016/11/30/does-this-haircut-make-me-look-like-a-nazi/>.
- [9] A primeira aparição do termo é creditada a Thodor Adorno, no livro *Der getreue Korrepetitor*.
- [10] Livre tradução de: “attract fascist members and funding, and through their publicistic activities and affiliations, act as bridges between the far right and the ultra-right”.
- [11] Essa inconsistência torna-se arma ideológica na mão da extrema-direita, que busca por formas de legitimar cientificamente seu racismo. Conferir: <https://theoutline.com/post/4024/andrew-sullivan-sam-harris-jordan-peterson-the-bell-curve?zd=1&zi=v7yKx4d4>.

- [12] Livre tradução de: “Despite being an event that resonated with the subcultures around games and gaming, it was mainly played out in different social media. Some of the lead actors were not gamers and had previously been deliberately critical of gamers, such as online writer Milo Yiannopoulos [...]. Despite their claim to represent all gamers, [...] GG was mainly important to a relatively small group of the online community engaged with image board activism”
- [13] Conferir: <https://www.youtube.com/watch?v=OAI2SWIvrkc>.
- [14] Conferir: <https://www.youtube.com/watch?v=edUKU88r9jM>.
- [15] Conferir: <https://www.youtube.com/watch?v=PgwluZdJwpo>.
- [16] Conferir: [https://www.youtube.com/watch?v=gK\\_0Yo-0r08](https://www.youtube.com/watch?v=gK_0Yo-0r08).
- [17] Conferir: <https://www.youtube.com/watch?v=uwPFnvnIA7w>.
- [18] <https://pewdie.tumblr.com/post/157160889655/just-to-clear-some-things-up>
- [19] Conferir: <https://www.youtube.com/watch?v=sZwYcGnkmFY>.
- [20] Livre tradução de: I believe that even if motivations of the detractors of walking simulators are often ideological as they stem from a reactionary and overly conservative view on the medium, critical evaluation of the arguments they give may prove to be useful. The reason for it is that uncovering the intuitions which back these arguments might help us understand the genre and the medium of videogames better.
- [21] Livre tradução de: “the emergence of critical content in mainstream games”.

# O Circuito da Diversão ou Da Ludologia à Ideologia: Diversão, Escapismo e Exclusão na Cultura de Jogo Digital

*The Fun Circuit or From Ideology to Ludology: Fun, Escapism and Exclusion in Digital Gaming Culture*

## LUCAS GOULART

Lucas Goulart possui graduação em Psicologia pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (2008), mestrado em Psicologia Social e Institucional pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2012) e doutorado em Psicologia pela mesma instituição (2017). Tem interesses de pesquisa principalmente nos seguintes temas: gênero, sexualidade, teoria queer, jogos digitais e novas tecnologias de informação. E-mail: la\_goulart@hotmail.com.

## HENRIQUE CAETANO NARDI

Doutor em Sociologia. Professor Titular do Departamento de Psicologia Social e Institucional da UFRGS. Coordenador do Núcleo de Pesquisa em Sexualidade e Relações de Gênero. Pesquisador do CNPq. hcnardi@gmail.com

## RESUMO

Esse trabalho discute o quanto a cultura dos jogos digitais acaba mantendo-se enquanto um campo que, embora aparentemente acessível e democrático, se centra em uma experiência voltada para as vivências de homens, heterossexuais, brancos e cissexuais. Utilizando-se de conceitos provenientes da teoria crítica (principalmente da Escola de Frankfurt), ponderamos o quanto a compreensão clássica de "círculo mágico" acaba por decorrer na manutenção de uma compreensão de "diversão" calcada em uma compreensão de "anti-política". Dessa maneira, os jogos digitais *mainstream* acabam mantendo culturas e comunidades baseadas na manutenção do status quo identitário e de uma ideologia neoliberal de mercado.

**Palavras-Chave:** Jogos Digitais; Círculo Mágico; Sexualidade; Neoliberalismo

## ABSTRACT

*This work discusses how digital gaming culture maintain itself as a white, heterosexual, male centered field of experience, despite its apparent democratic nature. Based in social critical theories – mainly the Frankfurt School – we delineate how the classic gaming concept of "magic circle" maintains the idea of "fun" as necessarily an "anti-politics" / "anti-agenda" stance. Being so, mainstream digital games cultures and communities are based in the maintenance of the status quo and liberal market ideology.*

**Keywords:** Digital gaming; Magic circle. Sexuality; Neoliberalism

## INTRODUÇÃO

A ascensão e importância dos jogos digitais dentro das mídias contemporâneas se devem principalmente à sua proposta inovadora em relação às performances oferecidas a seus/suas jogadores/as. Os jogos digitais são, ao mesmo tempo, um jogo – com uma estrutura, regras e objetivos – e uma narrativa – uma história, intermediada por símbolos da cultura (NESTERIUK, 2009). Entretanto, essa separação binária de estrutura e narrativa existe apenas enquanto teoria, pois o jogo pode existir apenas enquanto uma performance jogada. Logo, regras e narrativa são combinadas para que, assim, se constitua uma experiência corporificada diferencial (SQUIRE, 2006). Mais do que isso, essas experiências diferenciais compõem – como nos apontou Zimmerman em seu manifesto - sistemas de funcionamento diferenciais, o que promove a compreensão de uma série de regras, de como essas funcionam, e o que elas simbolizam (ou não) dentro de certos arranjos característicos – tanto em relação aos objetivos e dinâmicas ali levantadas, quanto seu significado simbólico. Levando em consideração que esses sistemas de regras são, em sua maioria, baseados em sistemas provenientes da realidade, ou que tentam emular certas ações por meio de mecânicas, os jogos digitais são centrados em sistemas de simulação (FRASCA, 2003). Dessa maneira, os jogos se compõem como “meio reais”, ou seja, nos oferecem possibilidades de compreender, modificar e experimentar certos aspectos de nossas realidades manipulando elementos dos sistemas que compõem as mesmas (JUUL, 2005).

É possível, dessa maneira, pensar os jogos digitais não apenas como os jogos em si, mas toda a cultura que é construída ao redor do mesmo. A essas composições, dá-se o nome de “culturas de jogo digital”. Identifico essas com o plural - “culturas” – por compreender que diferentes ambientes, gêneros, e comunidades, embora mantenham elementos em comum, são mediadas por e produzem diferentes experiências. Adrienne Shaw (2010) reitera que a “cultura de jogo digital” deve refletir o próprio ato de jogar – e as construções que provém dessa performance. Compreendemos que a noção “cultura de jogo” esteja normalmente associada a certos tipos de jogos específicos, os AAA (jogos feitos por grandes empresas com alto custo), e que esses produtos compõem o *mainstream* da cultura – ou seja, aquilo que é mais historicamente e facilmente acessado, planejado e reconhecido como “jogo digital”. Reconheço que o que se chama de *mainstream* não é apenas uma série de produtos característicos, mas uma rede heterogênea que constroem e privilegiam essas culturas enquanto tal.

Se levarmos em consideração essa contextualização de uma cultura de diversidade, essa poderia se apresentar potencialmente como um espaço democrático e criativo, especialmente para grupos historicamente marginalizados e invisibilizados, como, por exemplo, as mulheres (principalmente não-brancas) e comunidades LGBTQ. Infelizmente, alguns eventos recentes

contradizem essa visão otimista sobre as construções de gênero e sexualidade em ambientes na cultura de jogo digital especialmente com o que passou a ser conhecido como *GamerGate*. Embora relatos a respeito de misoginia dentro da cultura não fossem raros (GRAY, BUYUKOZTURK E HILL, 2017), nunca, na história da cultura de jogo digital, se deu tanto atenção midiática (o que inclui, nos Estados Unidos, mídias mais tradicionais como a televisão, por exemplo) para as intersecções entre cultura de jogo digital, gênero e violência. O *GamerGate* seria – em teoria – um movimento que exigiria rever as éticas dentro do jornalismo especializado em jogos digitais. Ele se iniciou após a suspeita de que uma desenvolvedora independente chamada Zoe Quinn usou de relacionamentos íntimos com jornalistas para conseguir boas críticas de seu jogo, *Depression Quest*. Embora o jornalista com o qual Quinn se relacionara não tenha escrito a crítica de seu jogo, tal relacionamento foi visto como “escandaloso” e obviamente corrupto. Depois disso, Quinn e outras mulheres da indústria – principalmente a crítica feminista Anita Sarkeesian, a desenvolvedora Brianna Wu e a jornalista especializada Leigh Alexander – foram publicamente assediadas e ameaçadas de morte e estupro em massa, suas contas foram invadidas e seus dados pessoais divulgados na internet. Tais eventos ocorreram em menor grau no Brasil, onde um vídeo sobre a misoginia nas culturas de jogos digitais foi derrubado, e suas autoras ameaçadas e expostas (GOULART, 2017).

Contextos como esse levam autoras como Kishona Gray (2014) a reconhecerem que os jogos digitais seriam uma composição altamente ideológica, o que manteria essas culturas enquanto um espaço onde homens, brancos, hetero e cissexuais (1) estariam hierarquicamente superiores a pessoas com outras posições de sujeito – não necessariamente de modo violento e opressivo, mas com maior possibilidade de que as ideias ligadas a essas pessoas sejam consideradas “correntes” naquele dado local, sendo então uma questão de legitimidade identitária. Consideramos então “Ideologia” como o conjunto de ideias, valores e compreensões valentes em um dado momento, compreendendo então as relações entre pessoas como políticas e coletivas. Assim, quando utilizo o termo “ideologia”, não consideramos a sua utilização como proveniente da compreensão marxista clássica do termo (MARX E ENGELS, 2015). Isso porque essa visão delinea uma maneira objetiva de subjetivação dos sujeitos, constituindo uma chamada “falsa consciência” – ou seja, a ideia de que existe um mundo material objetivo, e de que os sujeitos seriam “enganados” para manterem-se alienadas de seu trabalho e crítica. A compreensão de “ideologia” como pensada por Terry Eagleton baseado na obra de Antonio Gramsci (2000) reconhece a inexistência de uma realidade objetiva (logo, de uma “enganação”), mas de que ainda assim alguns modos de subjetivação (produção de indivíduos e de sua legitimidade) são mais acessíveis e legítimos do que outros, sendo então o termo “ideologia” utilizado no sentido de conceber essas redes subjetivantes.

Contudo, mais do que misógino ou homofóbico por si só, movimentos como o *Gamergate* têm como maior problemática o fato de que a presença dessas pessoas - e de seus pontos de vista em relação aos jogos - traria uma relação "política" aos jogos, e que tais visões estariam "destruindo" os jogos por inserirem neles elementos que, de acordo com esse público, não fariam parte do mesmo. Certas mecânicas ou gêneros de jogos digitais menos tradicionais (ou violentos), ou ainda o jornalismo de jogos centrado em análises históricas e não em "consumo" também acabaram virando alvo de críticas e manifestações violentas (PERREAULT E VOZ, 2016). Evidentemente, o que é visto ou não como político é fruto de uma série de negociações e compreensões internas a essa cultura, centrados principalmente na visão de homens, brancos, hetero e cissexuais. Essa compreensão - da cisão entre "jogo" e "realidade", e de que as culturas de jogo digital deveriam se organizar apenas por esse viés - acaba por conectar-se ao conceito de "círculo mágico", cunhado por Jonah Huizinga (2012), e amplamente utilizado na compreensão dos ambientes de jogos.

Dessa maneira, este artigo discute como a noção de "círculo mágico" é articulado juntamente com outros conceitos provenientes da informática, para compor uma posição ideológica que chamaremos de "circuitos da diversão": a compreensão de que a "diversão" dos jogos digitais seria possível apenas se esses fossem eximidos de "conteúdos políticos", e de que maneira essa compreensão contingentes e performativa - ou seja, longe de se encontrar estável, tem de ser repetida o tempo todo para que se alcance a ilusão de fixidez - é utilizada para exclusão de públicos, mecânicas e conceitos que não remete às posições de sujeito ideologicamente dominantes.

## OS JOGOS DIGITAIS E A INFORMÁTICA DA DOMINAÇÃO

Em sua obra clássica, chamada *Homo Ludens* (2012), Jonah Huizinga atesta que a ideia de jogo não só é vital para a compreensão da organização das culturas humanas (principalmente as da antiguidade) como é anterior a esta. O autor nos traz que atividades estruturantes das organizações sociais - como a troca de presentes, troca de insultos e provas de força - são atividades de claro valor lúdico, ou seja, onde existem regras fixas, uma atitude claramente agonista e a vitória tem um significado positivo. Essas atividades, nessas culturas, tinham um evidente valor pacificador, mantendo, ao mesmo tempo, o agonismo presente enquanto o que o autor reconhece como necessidade básica do ser humano, e uma diminuição gradativa da

violência entre seres humanos. Huizinga reconhece nos jogos contemporâneos uma continuidade dessas instâncias. Dessa maneira, para que se possa considerar algo um “jogo”, e não uma dessas estruturas agonistas-competitivas ditada por regras presentes na cultura, esses devem ser revestidos de um “círculo mágico”.

Esse círculo mágico seriam regras, símbolos e convenções para que se possa considerar o jogo um “momento à parte”, que embora seja amparado pelas normas da cultura, se coloca como independente da mesma. Para Huizinga, o “círculo mágico” não é uma estrutura por si só, e o autor reconhece que esse é contingente e, principalmente, performativo. A estrutura do círculo mágico deve ser mantida por todos os/as jogadores/as presentes, pois a *ilusão* é o centro desse círculo. O autor reconhece essa necessidade quando traz a diferença entre dois tipos de jogadores/as disruptivos do jogo, o que ignora as regras do jogo (desmancha-prazeres) e aquele que trapaceia no jogo (batoteiro):

É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato desse último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da *ilusão* – palavra cheia de sentidos que significa literalmente “em jogo” (de *inlusio, illudere ou inludere*) (Huizinga, 2012, pg. 14)

Reconhecido como um dos principais herdeiros das ideias e do trabalho de Huizinga, Roger Caillois expandiu a ideia de círculo mágico, definindo que os jogos se qualificam como uma “Atividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e imaginária” (CAILLOIS, 1990, pg. 65), embora reconheça que as duas últimas características são paradoxalmente opostas. Para o autor, existia a necessidade de resguardar os jogos – ou seja, de que esses não fossem “pervertidos”, visto sua importância social. Dessa maneira, os limites dos jogos são de vital importância não só para o indivíduo, mas também para a própria sociedade, visto que quando os limites dos mesmos não são respeitados, os benefícios desses para a manutenção de uma ordem social pacífica são transformados em problemas não só para o sujeito, mas também para os coletivos nos quais esse está inserido.

Assim, a necessidade de manutenção de uma “realidade a parte” – e de que apenas assim os jogos seriam possíveis - é uma herança teórica muito presente dentro dos *Game Studies* (e da cultura de jogos digitais em geral). Edward Castronova (2004), assim como Huizinga e Caillois, defende que, mais do que simplesmente considerada, a ilusão do círculo mágico deve ser reforçada e protegida. Embora inicialmente preocupado com as questões econômicas e legais dentro dos MMOs, o autor deixa evidente que teme que a “invasão” de lógicas econômicas e do direito vigente destruam as maneiras singulares ofertadas pelos ambientes virtuais para a resolução de problemas – fazendo com que problemas produzidos pelos sistemas dos jogos

sejam resolvidos por ferramentas provenientes de um sistema de regras distinto (o “mundo material”). Para além disso, Castronova reconhece na manutenção de uma “realidade puramente fantástica” uma possibilidade vital para o bem-estar psico-social dos indivíduos, alegando para o “direito” das pessoas ao escapismo e desconexão dos “problemas mundanos”.

Devemos reconhecer que essa ideia do “círculo mágico” enquanto construto que deve ser mantido como apolítico e protegido de incursões do “mundo material” não é uma corroborada por todos/as os/as autores/as ligados/as aos *Game Studies*. Gonzalo Frasca é especialmente reconhecido por criar jogos de aberta inspiração política (como “*September 12*”, onde critica a “Guerra ao Terror” estadunidense, ou jogos criados para a coligação política uruguaia *Frente Amplia Nueva Mayoría* durante as eleições de 2004), enquanto Ian Bogost e Kurt Squire projetaram jogos para uma melhor compreensão da administração pública estatal e o funcionamento histórico de decisões judiciais nos Estados Unidos, respectivamente. Ao mesmo tempo, o modelo de “círculo mágico” como uma barreira que compõe uma fronteira binária tem sido considerado um conceito pouco potente pra explicar as relações entre jogadores em MMORPGs. Por esses jogos serem, ao mesmo tempo, redes sociais e jogos digitais, questões como relacionamentos interpessoais, redes de ajuda, *sites* e fóruns de recursos intra-jogadores, relações entre investimento de tempo no jogo e as recompensas hierárquicas provenientes desse tempo assim como eventos disruptivos nessas dinâmicas (trapaça, venda com dinheiro “de verdade”, etc) demonstram a fragilidade da ideia de “círculo mágico” nesses espaços (CONSALVO, 2009, FAIRFIELD 2009, OLIVEIRA 2015, HICKMAN, 2012). Outras tentativas de repensar o círculo mágico enquanto construto acadêmico o recolocam em medidas relacionadas com a constituição subjetiva do mesmo, como o trabalho de Emmanoel Ferreira e Thiago Falcão (2016) para quem a ideia de círculo mágico deve ser compreendida não como um construto ético / moral / fantasioso, mas como uma mediação inter-cognitiva de possibilidade de imersão nos jogos. Também podemos levar em consideração que essa não era o objetivo de Huizinga, já que esse tentava exatamente traçar os impactos sociais dos jogos nos outros estratos sociais (e vice-versa). Entretanto, é inegável que esse conceito foi apropriado, principalmente pela indústria *mainstream*, como parte integrante da constituição de “um mundo a parte”, onde decisões, relações éticas, conflitos e organizações políticas devem ser “deixadas de fora”, sendo ainda uma visão influente que é associada ao próprio ato de jogar e à sua possibilidade (considerada positiva) de “fugir da realidade”.

Jesper Juul (2005) coloca que os jogos e os computadores têm uma “atração natural”, visto que ambos mantêm organizações sistemáticas que funcionam por uma série de *inputs* e *outputs* (sendo essa então a sua principal definição de jogos). Dessa maneira, é fundamental notar outra “atração natural” dos jogos e dos computadores – a necessidade de ambos mantêm por ideologias de “proteção” contra aquilo que reconhecem como “realidade” ou “materialidade”, ou seja, das

maneiras como o “círculo mágico” dos jogos se sobrepõe e se intercala com o que alguns autores chamam de “dualismo digital” computacional - a tendência de considerarmos as interações e constituições de comunidades mediadas por computador como separada e hierarquicamente menos importante do que aquilo que denominamos de “mundo real” (JUGENSON, 2011). Dessa maneira, para além da própria ideologia do “círculo mágico”, os jogos digitais acabam também sendo afetados por essa concepção bipartida de realidade digital. Assim como o dualismo digital, compreendemos que o círculo mágico não se mantém enquanto estrutura, mas como uma composição performativa – ou seja, um arranjo que deve ser mantido ativamente e reiterado, mas que, ao mesmo tempo, constitui uma ilusão de continuidade e rigidez.

Mais do que a composição de uma barreira entre o “mundo real” e o “mundo digital fantástico”, os processos de manutenção do círculo mágico passam por um processo de naturalização de certas instâncias, onde, por exemplo, questões de lutas sociais são consideradas como “políticas do mundo real”, enquanto temas militares não o são. Essa constituição é manejada pelo que Donna Haraway definiu como “Informática da Dominação” (2000). A autora identifica nessa informática uma nova dinâmica de constituição de linhas de força e poder que vai além dos binarismos pré-estabelecidos pelas críticas modernas (natureza/cultura, feminino/masculino, burguesia/proletariado, etc). As possibilidades de dominação e controle se tornam contextuais, promovidas por lógicas de maximização de produção. Contudo, longe de erradicar as clássicas estruturas de opressão, essas simplesmente foram redesignadas – ou seja, as possibilidades de transformação, inter-relacionamento e combinação de variáveis se tornam mais acessíveis para uns do que para outros. De acordo com Haraway:

“As estratégias de controle irão se concentrar nas condições e nas interfaces de fronteira, bem como nas taxas de fluxo entre fronteiras, e não na suposta integridade de objetos supostamente naturais (HARAWAY, 1999, pg. 62)

Dessa maneira, as oportunidades de dominação se encontrariam, então, na permissividade – e na falta dela - das barreiras que situam os sujeitos. Assim sendo, longe de negar uma materialidade e uma corporeidade aos sujeitos, Donna Haraway afirma que essas existem, e se potencializam no encontro dos humanos com os não-humanos. Contudo, esses potentes encontros são mais acessíveis para algumas posições de sujeitos e mais complicadas para outras.

Em relação aos jogos digitais, existe um encontro entre heteronormatividade, misoginia e a tecnologia que sustenta a indústria, processo que Janine From, Tracy Fullerton, Jacquelyn Ford Morie e Celia Pearce nomeiam esse processo de “hegemonia do jogar” (2007): um sistema que se retroalimenta, mantendo sempre as mesmas mecânicas, fazendo com que seja consumida pelo mesmo público (homens, heterossexuais, cissexuais, brancos), que acabam se tornando os produtores desses jogos, alienando grupos que não estejam dentro desse escopo e tornando “jogo”

uma composição inflexível mantido sempre pelas mesmas dinâmicas. Dessa maneira, sendo os símbolos e representações que identificam homens heterossexuais (e suas visões de mundo) as referências daquilo que é “real”, é compreensível que entre essas chamadas “questões políticas” que devem ser evitadas para que se mantenha a ilusão ideológica do círculo mágico, se incluam lutas e conflitos históricos das populações LGBTQ, mulheres e pessoas não-brancas. Essa hegemonia, então, centra-se não apenas em uma concepção de violência como apresentada no “*Gamergate*” – ou seja, como oposição e agressão explícita - mas na facilitação do acesso, produção e expressão de homens cis-heterossexuais brancos, compondo redes culturais que dificilmente podem ser desafiadas. Essas redes acabam, performativamente, mantendo o acesso facilitado a essas pessoas. Contudo, ao mesmo tempo, essa manutenção performativa acaba por “esconder” os traços que compõem essas redes, principalmente por considerar as críticas às hegemonias dentro desses ambientes costumam ser fugazes e inúteis, visto que os meios de entretenimento não seriam locais potentes para embates políticos – ou seja, seriam, “apenas um jogo”.

## ■ CIRCUITO DA DIVERSÃO: ENTRE O ENTRETENIMENTO E O NEOLIBERALISMO

Dessa maneira, se o círculo mágico, em encontro com a informática da dominação, acaba sendo apropriado como uma série de pressupostos que definem o que seria um momento “de jogo” para uma instância que deve reforçar a separação daquilo que é “de jogo” e do que “não seria”, crivo que é mantido de acordo com pressupostos racistas e centrados na cissexualidade e heterossexualidade. Em um primeiro momento, poderíamos compreender que o mercado neoliberal, centrado em uma lógica de diversidade comercial orientada para “públicos alvo”, poderia simplesmente manter diferentes produtos para diferentes públicos – levando em consideração que o chamado “*pink market*” ainda é um mercado em ascensão. Contudo, como vimos no próprio *Gamergate*, os jogos digitais não são um mercado como os outros – a necessidade de repetição de sistemas de simulação e mecânicas é central ao jogo, e a própria identidade “gamer” é atrelada a isso. Isso porque os jogos digitais – com suas características diferenciais - se tornaram um importante substrato para a indústria de entretenimento, assim como um aporte tecnológico para possibilidades futuras de implementação neoliberal mais potente.

A compreensão dos jogos digitais como uma cultura que deve ser “filtrada” de temas políticos acaba por nos levar à clássica ideia de indústria cultural, como pensada por Theodor Adorno e Max Horkheimer (2002). Para esses autores, toda ideia da chamada “indústria do

entretenimento” pairaria sobre a manutenção de produtos midiáticos cujo objetivo seria a manutenção das ideologias hegemônicas e a alienação dos coletivos. Esses produtos seriam sempre constituídos tendo como ponto de vista principal a repetição de ideias, clichês, jargões e, principalmente, a repetição de uma técnica – ou seja, todas as composições teriam de passar por dinâmicas muito parecidas, visto que qualquer deslocamento técnico poderia retirar o sujeito da lógica predominante. Dessa maneira, Adorno explica que chama essa ideia de “indústria” não só pela ideia de produção massificada, mas também pela técnica que seria repetida à exaustão e compromissada com a reprodução de um modelo mais potente de sujeição. Essa técnica seria, na realidade, uma continuidade dos próprios processos laborais do sujeito – ou seja, uma única técnica subjetivante, criando um círculo vicioso sem fim onde o sujeito não questionaria as lógicas nas quais está inserido, por apenas reconhecer a repetição da técnica. A potência dessa indústria proveria da própria massificação e composição publicitária – ou seja, produtos que afirmam uma “diferença” para diferentes públicos-alvo – compondo a continuidade de uma subjetividade de “sujeito-indivíduo”, borrando as possibilidades de reconhecimento e consciência de classe – ao mesmo tempo em que é composta por uma técnica comum na qual o sujeito já estaria acostumado. Para Adorno, o indivíduo enxerga-se como um sujeito agente da mesma, mas na realidade, esse é ao mesmo tempo o objeto e o resultado da técnica (ADORNO E HORKHEIMER, 2002). Dessa maneira, a constituição de um “momento de entretenimento” – e também do que o autor identifica como hobbies dentro do “tempo livre” – compõe a construção de fetiches do sujeito que se por um lado agregam significação à sua vida, por outro não o fazem com potência desnaturalizadora do “mundo sério” do trabalho (ADORNO, 2002).

Contudo, se considerarmos a “indústria cultural” de Adorno não como uma ordem estrutural na qual o sujeito não tem agência, mas como uma rede subjetivante hegemônica que interpela esses mesmos sujeitos, essas composições acabam por oferecer substratos teóricos potentes. Uma das possibilidades de diálogo com a teoria do autor se dá exatamente à indústria cultural não estar completamente absorpta na ideia de falsa consciência de Frederic Engels – ou seja, de um sujeito passivo que está ligado a uma compreensão binária de consciência (alienado pela ideologia ou resistente a ela). Adorno deixa bastante evidente que o sujeito muitas vezes compreende as lógicas que regulam o funcionamento ideológico da indústria cultural, mas não teria substratos para romper com essa situação. De acordo com Adorno (2002):

Os interesses reais do indivíduo ainda são suficientemente fortes para, dentro de certos limites, resistir à apreensão [*Sfassung*] total. Isto coincidiria com o prognóstico social, segundo o qual, uma sociedade, cujas contradições fundamentais permanecem inalteradas, também não poderia ser totalmente integrada pela consciência. (ADORNO E HORKHEIMER, 2002, p. 70)

Adorno, então, faz uma importante reflexão em relação à técnica na indústria cultural – ou seja, de que a técnica se sobrepõe ao contexto e possibilidade de constituir uma experiência própria ou conscientizada, e que o próprio sujeito procura, então, ser interpelado, seduzido por essa técnica. No caso dos jogos digitais, o que poderíamos reconhecer como essa “técnica” que subjetiva os sujeitos é o que se chama de *jogabilidade* – ou seja, aquilo que faria do jogo um “bom jogo”. E o bom jogo seria, inevitavelmente, aquele que se foca no que se chama de diversão.

Essa compreensão poderia nos levar a pensar então na “indústria cultural” de Adorno como uma rede de afetos. Isso porque a centralidade da indústria cultural de Adorno está exatamente na composição desse afeto: a diversão:

Todavia, a indústria cultural permanece a indústria da diversão. Seu controle sobre os consumidores é mediado pela diversão, e não é por um mero decreto que esta acaba por se destruir, mas pela hostilidade inerente ao princípio da diversão por tudo aquilo que seja mais do que ela própria (HORKHAIMER E ADORNO, 2002, pg. 64)

Contudo, essa diversão oferecida pelas redes tecidas pela indústria cultural só pode ser corporificada, mais do que apoliticamente, como uma espécie de “anti-política”, focada na interposição de quaisquer elementos possivelmente perturbadores à ordem social – fazendo com que o sujeito, de bom grado, se coloque numa posição alienante, onde a busca por essa diversão o faz ignorar e ser complacente (e até mesmo defensor) desses elementos, vendo-os como necessariamente constituintes de sua própria identidade (no caso, a identidade *gamer*) :

Divertir-se significa estar de acordo. Isso só é possível se isso se isola do processo social em seu todo, se idiotiza e abandona desde o início a pretensão inescapável de toda obra, mesmo da mais insignificante, de refletir em sua limitação o todo. Divertir significa sempre: não ter que pensar nisso, esquecer o sofrimento até mesmo onde ele é mostrado (HORKHAIMER E ADORNO, 2002, pg. 68).

A centralidade da diversão, sua teorização e sua importância para a indústria mainstream de jogos digitais pode ser observada em livros como *A Theory of Fun Game Design*, de Raphh Koster, originalmente *chief game designer* da *Sony Online Entertainment* (KOSTER, 2013). Nesse livro, Koster advoga (como boa parte da indústria e de outros acadêmicos) pelo reconhecimento dos jogos enquanto arte. Entretanto, o autor compreende que para tal, assim como em outras artes, é necessário limitar o escopo na qual os jogos digitais se expressam. Enquanto a literatura e a pintura se organizam de maneiras características – a literatura criando narrativas léxicas, enquanto a pintura criaria representações gráfico-visuais – o jogo digital também teria uma característica única: a apresentação, manejo e organização de sistemas de simulação de uma maneira lúdica. Embora essa unicidade conceitual do jogo digital já tenha aparecido em discursos ludologistas (e proceduralistas), essas questões são de cunho ainda muito mais essencial para Koster. Longe de apenas ser um central elemento de análise, para esse autor as interações cognitivas do/a jogador/a em contato com o jogo

digital são os únicos elementos que importariam ao jogo. Uma das passagens mais ilustrativas desse argumento se dá quando Koster comenta uma infames dinâmica do jogo *Grand Theft Auto* (GTA). Em *GTA* – no papel de um criminoso – pode se utilizar dos serviços de uma prostituta e logo depois mata-la para que possa reaver o dinheiro gasto com o serviço. O autor argumenta que, embora reconheça a brutalidade dessas narrativas, a referência para tal não deveria ser o que esses atos representariam na “realidade”, mas sim o que eles representam enquanto elementos em um sistema de jogo, visto que “é isso que os/as jogadores/as enxergam”. Assim, o sistema de jogo estaria moralmente retirado da “realidade”.

Contudo é importante salientar que essa situação acontece pela própria noção do que seria “diversão” alienada - sendo atrelada a certas técnicas características, do que seria um “bom jogo”. Para poder ter uma medida objetiva do que seria um “bom jogo”, Koster utiliza o conceito de *flow*, proveniente do psicólogo positivo Mihaly Csikszentmihalyi (2002). *Flow* seria um estado mental, onde o sujeito se concentra firmemente em um objetivo, se mantendo imerso, constituindo soluções para problemas e, ao mesmo tempo, sentindo-se realizado. Esse estado mental seria propiciado por ambientes estimulantes e contextos característicos: estímulos que levem o sujeito ao limite de sua capacidade (que não seja por demais fácil, ou demasiadamente frustrantes) e que apresente objetivos claros e possíveis, além de *feedbacks* imediatos em relação ao êxito nesses objetivos. Assim, frente a essas situações, o sujeito tem maior tendência a experimentar o *flow*.

Assim, a experiências de *flow* acaba por deduzir a necessidade de certas repetições de padrão (que é variável, mas ainda um padrão) sem levar em consideração a possibilidade de questionamento desses padrões – o que o autor chama de “perda de auto-consciência reflexiva” – onde o questionamento do sistema ou mesmo do papel sujeito enquanto agente do mesmo pode acabar com a experiências de *flow*. Dessa maneira, o *flow* como experiência única do “bom jogo” é mais uma composição que mantém o “entretenimento” em um espaço que deve permanecer acrítico – pelo bem da “diversão” e do próprio círculo mágico. Dessa maneira, o encontro entre a compreensão de *flow* e os jogos digitais acaba se configurando como uma maneira de, ao mesmo tempo, compreender objetivamente o que seria um “bom jogo” (e um “jogo divertido”) e também, novamente, dar credibilidade à mídia. Isso porque acaba criando-se a compreensão de que os jogos digitais seriam uma mídia privilegiada para se enatar o *flow*. Essa ideia acaba por compreender que mais do que simples “diversão”, os jogos digitais poderiam se apresentar como “o futuro” – uma maneira de tornar atividades mais agradáveis, produtivas e, principalmente, fazendo os sujeitos mais “realizados”. Jane McGonigal, em seu influente livro sobre como os jogos digitais representam o futuro da maioria das atividades que fazemos hoje, *Reality is Broken* (2011), afirma que a centralidade dos jogos seria a felicidade – o que faz com que a autora

conceitue as pessoas que trabalham na indústria de jogos como “engenheiros da felicidade”. “Felicidade”, de acordo com a autora, é definida como um senso de reconhecimento, de enfrentar desafios “justos” (ou seja, em que o sujeito sabe desenvolvê-los), de estar próximo de pessoas que se gosta e/ou de se fazer parte de “algo maior”. De acordo com McGonigal, a constituição de componentes e sistemas da realidade como jogos – que acentuariam o *flow*, logo, a felicidade – deveriam ser mimetizados por outras esferas da vida cotidiana, como o trabalho e relações sociais. Essa constituição de “futuro dos videogames” acabou por se manifestar em dois principais pontos: a já discutida compreensão de que a diversão (e, logo, o *flow*) é o objetivo maior dos jogos – ou seja, o jogo com “a boa jogabilidade” é aquele que possibilita o estado de *flow* – e a de que os jogos digitais poderiam “salvar” diversas esferas da sociedade (principalmente o mundo do trabalho). A compreensão da “diversão” acabou se deslocando, então, de uma instância onde atrapalharia os processos laborais, devendo estar restrito a um espaço de “tempo livre”, para uma instância onde poderia complementar e intensificar a produção, fazendo com que o jogo – enquanto construto que melhor corporifica a “diversão” – acabasse por “colonizar” o mundo do trabalho (WARK, 2007). Não coincidentemente, ao advogar pela necessidade de manutenção do círculo mágico, Edward Castronova (2004) compara essa instância com o nascimento das chamadas “pessoas jurídicas” no início do século XVII, reconhecendo a necessidade desta enquanto proteção fantasmática aos sujeitos, mantendo, ao mesmo tempo, uma segurança de investimento não-pessoalizadora e o giro do capital.

Dessa maneira, podemos ver que o “círculo mágico” nesse contexto não protege apenas o jogo digital calcado no “entretenimento” e na “diversão”, mas também a própria concepção e continuidade de um pensamento neoliberal. Dessa maneira, a possibilidade de perturbação do círculo mágico representa também a perturbação do *status quo* em geral, da manutenção de um pensamento linear que compõe tanto a lógica do entretenimento quanto a do trabalho nas sociedades contemporâneas. Assim não só jogos fora desse escopo não alçam sucesso comercial como sua própria condição enquanto “jogos” é questionada, assim como a preocupação de que esses vão “corromper” os outros jogos. Não por coincidência a diversidade de gênero, sexualidade e raça nos jogos é considerada juntamente com a proposta de outras mecânicas ou gêneros menos tradicionais como “destruindo os jogos digitais”. Assim, entendemos que existe uma relação próxima entre a técnica, a manutenção da cis-heteronormatividade e da compreensão de “diversão” como necessária para a composição das organizações subjetivas neoliberais dentro das culturas de jogo digital.

**Observação:** Uma versão posterior deste texto foi apresentada na SBgames 2019, contudo, não sendo submetida ao *proceedings* do evento.

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, MAX. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**, trad. José Garcez Palha. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- CASTRONOVA, Edward. The right to play. **NYL Sch. L. Rev.**, v. 49, 2004, p. 185.
- CONSALVO, Mia. There is no magic circle. **Games and culture**, v.4, n.4, 2009. P. 408 - 417
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: The classic work on how to achieve happiness**. Random House, 2002.
- FAIRFIELD, Joshua AT. The Magic Circle. **Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law**, 2009, v. 11, n. 4. P. 1 – 18.
- FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. **Comunicação Mídia e Consumo**, v. 13, n. 36, 2016. p. 73-93.
- FRASCA, Gonzalo. Simulation versus narrative. Em: WOLF, Mark J.P., PERRON, Bernard. **The video game theory reader**, 2003. p. 221-235.
- FROM, Janine; FULLERTOM, Tracy; MORIE, Jacquelyin Ford; PEARCE, Celia. The hegemony of play. Em: **Situated Play: Proceedings of Digital Games Research Association 2007 Conference**. Tokyo, Japan. 2007. p. 1-10.
- GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 11, n. 3, p. 250-268, 2017.
- GRAMSCI, Antonio; COUTINHO, Carlos Nelson. **Cadernos do cárcere**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.
- GRAY, Kishonna L. **Race, gender, and deviance in Xbox live: Theoretical perspectives from the virtual margins**. Routledge, 2014.
- GRAY, Kishonna L.; BUYUKOZTURK, Bertan; HILL, Zachary G. Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine “real” and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. **Sociology Compass**, v. 11, n. 3, 2017.
- HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, T. (Org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Autêntica, Belo Horizonte, 2000.

HICKMAN, Trey; HICKMAN, Kristin E. The Myth of the Magic Circle: Rejecting a Single Governance Model. **UC Irvine Law Review**, v. 2, 2012. p. 537.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2012.

JURGENSON, Nathan. Digital dualism versus augmented reality. **Cybergology: The Society Pages**, v. 24, 2011. Disponível em <https://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/>. Acessado em junho de 2017.

JUUL, Jesper. **Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge (Massachusetts) and London: Oldenburg, 2005.

KOSTER, Raph. **Theory of fun for game design**. O'Reilly Media, Inc, 2013.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A ideologia alemã: crítica da mais recente filosofia alemã em seus representantes Feuerbach, B. Bauer e Stirner, e do socialismo alemão em seus diferentes profetas**. Boitempo Editorial, 2015.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world**. Londres: Penguin, 2011.

NESTEURIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades; in SANTAELLA, L. e FEITOZA, M. **Mapa do Jogo: A Diversidade Cultural dos Videogames**. Cenage Learning. São Paulo, 2009, pp. 23 - 36.

PERREAULT, Gregory P.; VOS, Tim P. The GamerGate controversy and journalistic paradigm maintenance. **Journalism**, 2016, p 1 – 17

SALTER, Michael. From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse. **Crime, Media, Culture**, 2017, p. 1 - 18.

SHAW, Adrienne. What is video game culture? Cultural studies and game studies. **Games and culture**, v. 5, n. 4, 2010. p. 403-424

SQUIRE, Kurt. From Content to Context: Videogames as Designed **Experience**. **Educational Researcher**, Vol. 35, No. 8, 2006, pp. 19 - 29.

WARK, McKenzie. **Gamer theory**. Harvard University Press, 2009.

## Do Refresco Elétrico a Bowsette<sup>[1]</sup>: Formação de comunidade nos jogos digitais

*From de Electric Kool-Aid to Bowsette<sup>[2]</sup> Community formation on digital games*

---

### NILSON VALDEVINO SOARES<sup>[3]</sup>

Doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP, Mestre em Comunicação pela UFPE, professor da CESAR School em seus campi de Manaus (no Mestrado Profissional em Design) e Recife (na Graduação em Design e na Especialização em Design de Interação para Artefatos Digitais) e membro do Núcleo de Pesquisa em Hiperfídia e Games. E-mail: nilsonsoares@gmail.com»

### LUÍS CARLOS PETRY<sup>[4]</sup>

Psicanalista, topólogo e filósofo. Doutor em Semiótica pela PUC-SP. Professor na PUC-SP (2000-2019). Pesquisador e orientador (Mestrado e Doutorado) no PPG Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP (2008-2019). E-mail: alletsator@gmail.com»

### RESUMO

Neste artigo centramo-nos na relação entre as comunidades virtuais circundantes aos jogos digitais e a produção de conteúdo pelos jogadores. É de interesse, aqui, como o senso de *comunhão* atua como agente motivador para criação colaborativa e como a geração de conteúdo atua em prol da comunidade, na conformação tanto de um ponto de recursos comunal, como de um lugar de referência para a construção cultural comunitária.

**Palavras-chave:** jogos digitais; comunidade virtual; game studies.

### ABSTRACT

*In this paper we focus on the relationship between the virtual communities that encircle digital games and the content production by the player. It is of interest, to us, how the sense of communion acts as a motivator for collaborative creation and how the content production works in benefit of the whole community, constituting both a communal resources pool and a place of reference to the communal cultural construction.*

**Keyword:** digital games; virtual community; game studies.

## 1. PSICODELIA E PCS

Nos anos 1960, Ken Kesey, autor de *Um Estranho no Ninho* (1962), reuniu uma *entourage* autodenominada *Merry Band of Pranksters*. Viviam comunalmente, organizavam festas, compartilhavam LSD e promoviam um estilo de vida alternativo que, poucos anos depois, seria reconhecido como *hippie*. Dentre os membros dos *Merry Pranksters* estavam os fundadores da banda *Grateful Dead* (que tocava com frequência nas festas denominadas *Acid Tests*, promovidas por Kesey na área na Baía de São Francisco) e Neal Cassady – imortalizado como o personagem Dean Moriarty no livro *On the Road* de Jack Kerouac (1957), sendo o próprio livro um relato das viagens de Kerouac e Cassady.

O estilo de vida e a história dos Merry Pranksters está registrado na prosa do *new journalism* (ou jornalismo literário) de Tom Wolfe, no livro *O Teste do Ácido do Refresco Elétrico* (1968), e também podem ser vislumbrados no documentário *Magic Trip: Ken Kesey's Search for a Kool Place* (2011) que relata a viagem de Kesey e os Merry Pranksters de São Francisco à Nova York no ônibus psicodélico *Further* – viagem que foi, por sua vez, inspirada nos relatos da obra de Kerouac (1957).

FIGURA 1: Merry Pranksters e o Further.



Em 1966 os Merry Pranksters realizaram, em São Francisco, o Trips Festival: evento de três dias (de 21 a 23 de janeiro) envolvendo performances artísticas, apresentações multimídia,

luzes estroboscópicas, shows de Grateful Dead e Big Brother and the Holding Company (em sua formação anterior a Janes Joplin) e bastante ponche misturado com LSD – o refresco elétrico de Wolfe, que atribui ao festival a função de catalizador do movimento hippie:

Para os próprios cabeça-de-ácido, o Trips Festival foi fomo a primeira convenção nacional de um movimento underground que tinha existido apenas na base do segredo, de célula para célula. Eles estavam maravilhados em como o número deles havia crescido – e eufóricos com o fato de que podiam agir abertamente, chapados como babuínos, e o céu e a lei não caía sobre eles [...]. A era Haight-Ashbury<sup>[5]</sup> começou naquele final de semana (WOLFE, 1968, p. 263).

A ideia original do festival partiu de Stewart Brand, que se envolveu diretamente – ou influenciou – em diversos momentos e aspectos dos movimentos contraculturais e de vanguarda tecnológica a partir dos anos 60. Exemplos da atuação de Brand que podem ser listados incluem: participação em experimentos científicos com LSD; pesquisa sobre a vida em reservas nativo-americanas (onde chegou a viver por um período); frequência em seminários de Buckminster Fuller; atuação como operador de câmera na *Mother of All Demos*<sup>[6]</sup> de Engelbart e a criação do Whole Earth Catalog<sup>[7]</sup>.

Brand<sup>[8]</sup>, fotógrafo e ex-paraquedista do exército, foi também um dos Merry Pranksters. Eventualmente, juntou-se a Lawrence Brilliant, um ex-membro da comuna Hog Farm<sup>[9]</sup> (cuja própria fundação está relacionada à uma peça pregada nos Merry Pranksters, envolvendo o furto do ônibus Further), para criar, em 1985, a WELL (Whole Earth 'Lectronic Link).

Conforme discutimos em trabalho prévio (SOARES; PETRY, 2018), a WELL foi a fagulha de inspiração que levou Rheingold (1993) à sua investigação sobre as comunidades virtuais. E as influências contraculturais de Brand e Brilliant aparecem como aspectos fundadores dessa comunidade virtual pioneira.

Como Brand declara em entrevista (MELINE, 2016), suas experiências de comunidade e psicodelia, atreladas ao modo de vida hippie, foram formativas – não só para si, como também para outras personagens de relevância na história dos computadores pessoais e Internet, a exemplo de Steve Jobs, com sua viagem à Índia, e Mitch Kapor<sup>[10]</sup>, que foi professor de meditação transcendental. Brand, em conversa com Rheingold, destaca que “os revolucionários do computador pessoal eram a contracultura” (RHEINGOLD, 1993, p.36), eles vieram do zeitgeist dos anos 1960 e abraçaram as ideias da época. Assim, de acordo com o que vemos em Rheingold (1993, p.36), “os computadores pessoais e a indústria dos PCs foram criadas por jovens iconoclastas que tinham visto a revolução do LSD minguar e a revolução política falhar”.

Para Brand, a comunicação mediada por computadores atuou de forma catalizadora para a conexão de pessoas, na WELL, assim como os psicoativos o fizeram no Trips Festival: “você junta um monte de coisa interessante, no mesmo lugar, ao mesmo tempo, e aumenta o fogo –

e então eles se misturam mais rapidamente, e a amistosidade deles é mais intensa” (MELINE, 2016, s.p.).

## 2. EROS E COMUNHÃO

Talvez seja interessante resgatar, aqui, a perspectiva marcusiana envolvida, tendo em vista que o trabalho de Marcuse (1955) estenderá seus efeitos, sobre o pensamento contracultural, da sua data de publicação até pelo menos a primeira metade dos anos 1970. A liberação, proposta por Marcuse, passa por uma relação entre a utopia e a fantasia partilhada, que considera elementos próprios da perspectiva do sujeito humano. Passa também, tal liberação, pela resignificação das teses marxistas na quais há uma pragmática da revolução a partir de uma releitura das pulsões freudianas onde toda atividade gratificante e edificadora para o sujeito sustenta-se por uma erótica sexual que diz respeito às pulsões básicas do homem<sup>[11]</sup>.

Marcuse pensava o *Eros* como uma fonte transformadora que, pelo seu caráter agregador, tendia a reunir as coisas em unidades cada vez mais múltiplas e maiores – de acordo com a perspectiva freudiana, onde *Eros* é a pulsão da vida. Esta é uma das características das comunidades criativas *hippie*, que recorrem a *Eros* como forma de abolição da dominação do homem pelo homem. O erotismo *hippie*, no contexto do presente artigo, deve ser entendido como um elemento agregador e produtor de uma identidade comunitária e que resulta na busca de uma livre sublimação através do fazer<sup>[12]</sup>.

A cultura da tecnologia que levou aos computadores pessoais tende, assim, a conter parte do erotismo marcusiano, carregado em suas influências contraculturais, e isso se observa no apreço pela aproximação com o outro, na produção e partilha do conhecimento, com a potência do fazer transgressivo – perfeitamente exemplificados na subcultura *hacker*.

Seguindo o pensamento de Freud (1920; 1927), Marcuse teoriza combinando, ao mesmo tempo, elementos de uma política, uma crítica e uma paideia, isto quando ele coloca que *Eros* atua de forma associativa, na conformação de um grupo, no sentido de funcionar como um estímulo para que reúnam-se, as pessoas, em unidades cada vez maiores – dois que se juntam e com mais um e com mais outro e assim por diante. Assim, a comunidade é extensão ou efeito da erótica.

Ao estudar a WELL, Rheingold (1993) destaca três aspectos de relevância que mantêm a existência da comunidade virtual, mais especificamente, três forças de interesse para os membros

da comunidade. Essas três forças de interesse não são apenas características presentes na WELL, mas são importantes em diversos momentos nas culturas de produção por comunidade, elas, por exemplo, aparecem como características de relevância nos estudos de Rheingold sobre as multidões inteligentes (2002), ou nas comunidades maker, conforme podemos observar em Westcott (2013). Elas são: o aumento de capital social e o aumento de capital intelectual, condicionados pela comunidade virtual, e o senso de comunhão entre os integrantes – comunhão, esta, que se corresponde muito proximamente com o senso interpretativo hippie sobre o erotismo marcusiano.

Nos escritos precursores sobre comunidades on-line, quando tateava-se por um lugar de intercessão entre o conhecimento humano e as vivências possibilitadas pelas novas tecnologias de comunicação mediada por computadores, podemos encontrar, com recorrência, um destaque a alguns ritos de passagem da vida humana, como casamentos e funerais – momentos que validavam o status de realidade desses mundos de interação e convivência on-line.

Histórias de dois jogadores, que se conheceram em um MUD<sup>[13]</sup> ou MMORPG<sup>[14]</sup> e decidiram se casar fora do jogo<sup>[15]</sup>, são usadas como evidências de que aqueles mundos – e suas comunidades – são reais. O mesmo ocorre nas histórias de morte. Podemos citar o caso de quando jogadores de LegendMUD construíram um jardim, no mundo do MUD, em memória de uma jogadora que havia falecido, conforme narrativa de Koster (1998), que afirma: “eu não vou deixar ninguém me dizer que o Jardim da Memória não é Real, ou que o luto que todos nós sentimos com a morte de Karyn não foi Real”.

Rheingold (1993) também adereça a questão em seu relato do funeral de um companheiro da WELL, que trouxe de longe membros da comunidade, bem como a ação e consternação coletivas da WELL quando duas pessoas da comunidade (em situações distintas) foram acometidas por problemas de saúde graves e potencialmente fatais.

Mais que testemunhos da finitude humana ou do caráter ontológico de realidade das comunidades virtuais, são exemplos que demonstram as afinidades formadas entre os membros dessas comunidades, que *se importam* uns com os outros, que o senso de comunhão está lá e atrela essas pessoas.

### 3. COMUNIDADE E CONSTRUÇÃO

Wolton (2003; 2004) acredita que há um enfraquecimento no que ele identifica como os laços primários de nossa sociedade (por exemplo os relativos às amizades, escola, família, religião

e vizinhança) e que a televisão, através de seu caráter massivo, acaba funcionando como uma fonte alternativa de laços sociais. Vizeu e Correia (2008) vão afirmar que a televisão atua, nesse sentido, configurando-se como um lugar de referência, pois estabelece referenciais coletivos comuns e reduz a hostilidade do mundo.

É o que de certa forma ocorre no País nas transmissões dos grandes eventos midiáticos como a copa do mundo e as eleições. Os milhões de brasileiros e brasileiras que acompanharam a cobertura pela televisão estabeleceram, de certa forma, uma relação de pertencimento a uma comunidade, a uma Nação chamada Brasil. Eles sabiam que naquele instante, em outras cidades, e em outros estados, cidadãos que eles provavelmente nunca encontrarão são brasileiros que nem eles (VIZEU; CORREIA, 2008).

Apesar do foco de Wolton, Vizeu e Correia na televisão, mídia que vem perdendo espaço para as formas de interação on-line – podemos citar aqui a pesquisa de Yee (2005), que percebeu que os jogadores de MMORPG gastavam, por semana, uma média 21,7 horas nos jogos e 7 horas com a TV, enquanto que a média nacional americana de tempo semanal gasto com a TV era de 28 horas – a função do espaço midiático como lugar de referência e suporte à conformação dos laços sociais, se translada aos meios digitais, sendo, provavelmente, um dos aspectos que atraiu o olhar de Rheingold para a WELL (1993) e para nossas formas de interação através de dispositivos móveis (2002), e sendo, também, fenômeno que podemos observar em Turkle (1984; 1995), Laurell (1991), Young (1994), Wherteim (2001), Castronova (2005); Taylor (2006) e Soares (2009), entre outros.

Clark, Loxton e Tobin (2015) identificaram uma diminuição no número de amigos entre os jovens do ensino médio e universitário dos EUA contemporâneo, quando em comparação com décadas anteriores, porém acompanhado de uma diminuição também do senso de solidão deles – e o engajamento em interações sociais on-line seria um dos agentes envolvidos nessa mudança.

Assim sendo, observamos que na comunidade *gamer*, em sua perspectiva mais ampla, membros como *youtubers*, *streamers*, ou outros produtores de conteúdo, acabam funcionando como lugar de referência – assim como também funcionam como âncora referencial os líderes de guilda<sup>[16]</sup>. A comunidade constrói, coletivamente, seus referenciais e sua cultura, às vezes com um grau de seriedade tão elevado que a própria atividade de jogo se torna um trabalho, como podemos observar em Yee (2014). Como afirma Jenkins (1992), a produção de fãs é motivada, ao menos parcialmente, pelo desejo de interação social no contexto de uma comunidade cultural.

Podemos utilizar o caso seguinte como exemplo da construção comunitária: em seu Nintendo Direct<sup>[17]</sup> de 13 de setembro de 2018, a Nintendo exibiu um vídeo demonstrando o jogo New Super Mario Bros. U Deluxe<sup>[18]</sup> para Nintendo Switch. Dentre as personagens do jogo, inclui-se Toadette, uma Toad<sup>[19]</sup> que, ao usar a *Super Crown* (um novo item apresentado pelo jogo) transforma-se em Peachette, uma personagem de aparência humana e fortemente similar à Princesa Peach<sup>[20]</sup>.

O aparecimento de Peachette levantou, na comunidade on-line de jogadores, questões sobre a natureza dos Toads, da Princesa Peach e da forma de governo do Reino do Cogumelo<sup>[21]</sup>.

As especulações da comunidade continuaram e, no dia 19 de setembro seguinte, um jogador<sup>[22]</sup> se perguntou quais os efeitos da *Super Crown* em outras personagens e publicou, no Twitter, uma tira em quadrinhos que culmina com Bowser<sup>[23]</sup> usando o item, dando origem à personagem Bowsette: uma versão humana de Bowser, com gênero trocado, e aparência próxima à uma Princesa Peach voluptuosa, com cara de má e alusões góticas e BDSM<sup>[24]</sup>. Bowsette repercutiu fortemente entre os fãs, levando à ampla criação de material sobre ela pela comunidade (CRADDOCK, 2018; JACKSON, 2018; RADULOVIC, 2018).

FIGURA 2: Toadette e Peachette causaram inquietação online.



Parte da *fanart*<sup>[25]</sup> produzida, inclusive, poderia ser classificada como imprópria para menores: de acordo com site Pornhub<sup>[26]</sup>, era normal umas poucas centenas de pessoas ao redor do mundo buscarem por “Bowser” a cada dia, enquanto que “Bowsette” apareceu nas buscas do site pela primeira vez no dia 23 de setembro de 2018. De 23 a 26 de setembro, as buscas por “Bowser” e “Bowsette”, somadas, ultrapassaram 500 mil (GRUBB, 2018; BOWSER, 2018) – com o termo “Bowsette” chegando a 3 milhões de buscas até o dia 30 de setembro (BOWSER, 2018).

FIGURA 3: Arte de fá retratando Bowsette.



No dia 27 de setembro, Kaze Emanuar<sup>[27]</sup>, um *modder*<sup>[28]</sup> do jogo Super Mario 64<sup>[29]</sup>, colocou à disposição da comunidade um *mod* que permite jogar o clássico da Nintendo com Bowsette no lugar de Mario (PLUNKETT, 2018b), acompanhado de um vídeo demonstrando o feito<sup>[30]</sup>. Outro *mod* de destaque, elaborado pelo *modder* StupidMarioBros1Fan<sup>[31]</sup> (PLUNKETT, 2018c), foi lançado em 06 de outubro, incluindo Bowsette como chefe final de New Super Mario Bros. Wii<sup>[32]</sup>.

FIGURA 4: Bowsette em Super Mario 64.



Dentro de uma semana, a criação da comunidade ganhou uma petição para que a Nintendo a oficialize como parte oficial do universo de Super Mario Bros., a organização de um evento de fãs, no Japão, dedicado a ela, Amiibos<sup>[33]</sup> não oficiais e também inspirou a criação de diversos outros personagens da série sob o efeito da *Super Crown*, como Boosette<sup>[34]</sup> (ASHCRAFT, 2018a; 2018b; PLUNKETT, 2018a).

#### 4. JOGOS E PERTENCIMENTO

Acreditamos que parte do apelo envolvido no fenômeno está relacionado à cumplicidade da comunidade, que a envolve e, mesmo que efemeramente, torna-se um tipo de segredo compartilhado. Huizinga (1938, p.15) adereça a questão de que o jogo envolve um ar de mistério; que o encanto do jogo ganha reforço em seu segredo. Mais que isso, ele afirma que o artista precisa de espíritos irmãos, capazes de compreender a sua obra, e que o jogo envolve um esoterismo que é chave para a conformação de uma comunidade lúdica.

A arte [...] precisa de um certo esoterismo, e todo esoterismo pressupõe uma convenção: nós, os iniciados, concordamos em julgar e compreender esta ou aquela coisa desta ou daquela maneira. Por outras palavras, o esoterismo implica a existência de uma comunidade lúdica entrincheirada atrás de seu próprio mistério. Sempre que há uma palavra chave terminada em -ismo estamos na pista de uma comunidade lúdica (HUIZINGA, 1938, p.225).

Os lugares de referência midiáticos atuam no sentido de expandir a compreensão dos fenômenos das comunidades, e dissipar o mistério – daí a grande quantidade de artigos elaborados, em um curto intervalo de tempo, no sentido de explicar, a um público maior, o fenômeno Bowsette, como podemos ver em Babar (2018), Craddock (2018), Ganiko (2018), Jackson (2018), Koczwara (2018), Nero (2018), Radulovic (2018), Tamburro (2018) e no The Sun (WHO, 2018) – e essa é uma das pistas que separam a relação dos lugares de referência internos à comunidade daqueles externos, que se aproximam do papel da mídia tradicional pensados por Wolton (2003; 2004), Vizeu e Correia (2008). Há valor na informação, mas o lúdico clama por seu mistério.

Os jogadores sentem que pertencem às comunidades que se formam ao redor dos games e que são parte dos mundos de jogo – já em 2001, por exemplo, Castronova (2005, p.59) identificou que 20% dos jogadores de EverQuest<sup>[35]</sup> sentiam-se moradores de Norrath (o mundo do jogo) que frequentemente visitavam o espaço fora do mundo de jogo.

É, também, ilustrativo desse senso de pertencimento, o ativismo nos jogos, cujos exemplos são diversos. Castronova (2003) relata o caso dos guerreiros de Norrath, em Everquest, que, insatisfeitos com as mecânicas que envolviam o combate corpo-a-corpo no jogo, planejaram um protesto massivo para 18 de novembro de 2003 (anunciado com onze dias de antecedência), recebendo, em 14 de novembro, uma resposta do gestor de comunidade da equipe de Everquest (Alan VanCouvering) informando que o sistema de combate problemático seria inteiramente revisto. Em Ultima Online<sup>[36]</sup>, conforme descreve Kolbert (2001), Lord British<sup>[37]</sup>, como governante de Britannia (o mundo do jogo), era alvo constante de protestos. Andrews (2014) menciona protestos em World of Warcraft (WoW)<sup>[38]</sup>, como o movimento Druidas Unidos, de outubro de 2014, ou a Marcha do Milhão de Gnomos, de janeiro de 2005 (também conhecida como a Marcha dos Gnomos Pelados), talvez o primeiro grande protesto no mundo de WoW – e forte influência para os vindouros. Em agosto de 2018 jogadores da Horda<sup>[39]</sup>, em WoW, começaram a remover partes de sua armadura em protesto às ações de uma personagem (dos desenvolvedores) central na história da facção (GRAYSON, 2018).

Os casos citados são demonstrativos da relevância, para os jogadores, dos universos de jogo e suas comunidades circundantes. Podemos derivar, através de autores como Innis (1950), Lenharo (1986), Fenby (1986), McCombs (2004), Silva Jr. (2006), Fehine (2006) e Pereira (2012), como os meios de comunicação atuam no estabelecimento dos territórios e fronteiras, na orientação da comunidade e também na construção das identidades nacionais

(ou imperiais), ou, como Benedict Anderson (1983) define, na construção de uma comunidade política imaginada. E os games atuam de maneira similar, mas construindo o senso de pertencimento ao redor de si mesmos.

A formação de comunidade ao redor dos jogos é algo esperado, o jogo atrai e reúne, como podemos ver nos textos fundadores da compreensão do universo lúdico:

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar “separadamente juntos”, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. O clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça (HUIZINGA, 1938, p.15).

Como Caillois (1958, p.40) vai afirmar, ao continuar os estudos de Huizinga, o jogo não pressupõe solidão, mas companhia. O jogo, enquanto fenômeno e objeto cultural, atua como auxiliar para a comunhão, inclusive por seus aspectos mais tribais, ritualísticos e de ligação com o sagrado. E como Jenkins (1992, p.77) observa, essa tendência ao coletivo está também na produção de fãs, que o autor caracteriza não como um processo solitário, mas social e público.

Se um jogo é coletivo (i.e., multiplayer), há algo, na superação de desafios – seja conjunta ou através da rivalidade – que inspira um senso de fraternidade. Mas ainda que seja um jogo, a princípio, solitário (i.e., para apenas um jogador, singleplayer), ele tem o potencial de atrair público, pois há um deleite em ver a performance do outro, seja da cadeira ao lado de quem segura o controle, seja de uma arquibancada, ao alto, seja através de uma conexão de vídeo por streaming, possibilitando que estejamos separadamente juntos. Se o jogo é solitário, ele não incomumente nos cativa pela narrativa – seja ela pré-estabelecida ou emergente<sup>[40]</sup> – a qual desejamos compartilhar com outros, seja contando o que fizemos ou mostrando através de um vídeo, seja elaborando um guia (um walkthrough<sup>[41]</sup>) ou fanfiction que reflitam nossa experiência de jogo.

Se o jogo exerce sobre nós uma angústia de influência (BLOOM, 2002), uma necessidade de criar, a comunhão nos compele – como bem identificaram a ética hacker e o manifesto maker (LEVY, 1984; HATCH, 2014) – a compartilhar com a comunidade, o que resulta na construção de valor coletivo. Como Rheingold identifica em seus estudos sobre as multidões inteligentes:

As pessoas podem colocar um pouco do que elas sabem e como elas se sentem na rede on-line, e de lá tirar quantidades maiores de conhecimento e de oportunidades para sociabilizar-se do que elas colocam (RHEINGOLD, 2002, p.30).

Assim, ao colaborar com a comunidade, os jogadores ganham, seja em um senso de satisfação pessoal relacionado à comunhão, seja em conteúdo ou outras oportunidades. A comunidade assume caráter de suporte emocional, de espaço de convivência, e também de fonte de recursos para seus participantes. A ação criativa atrelada à comunidade resulta na produção

de bens públicos, distribuídos digitalmente, de amplo proveito comunal, independentemente de se indivíduos específicos atuaram diretamente na produção.

Destacamos que de maneira alguma a presente discussão encerra o tema. Este trabalho, na verdade, é parte de um esforço sob perspectivas múltiplas atreladas à estética da produção e que visa compreender melhor as dinâmicas e motivações envolvidas na produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores, conjuntamente com trabalhos prévios como Soares e Petry (2017; 2018) e outros ainda vindouros.

## REFERÊNCIAS

- ANDERSON, Benedict. **Imagined communities**: reflections on the origin and spread of nationalism. London: Verso, 1983 (impressão em 2006).
- ANDREWS, Scott. WoW Archivist: class protests and the Million Gnome March. Engadget, 08 out. 2014. Disponível em: <<https://www.engadget.com/2014/10/08/wow-archivist-class-protests-and-the-million-gnome-march/>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- ASHCRAFT, Brian. After Bowsette, fans go wild for Boosette. **Kotaku**, 26 set. 2018a. Disponível em: <<https://kotaku.com/after-bowsette-fans-go-wild-for-boosette-1829322662>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- ASHCRAFT, Brian. Bowsette fan event being held in Japan. **Kotaku**, 27 set. 2018b. Disponível em: <<https://kotaku.com/bowsette-fan-event-being-held-in-japan-1829352908>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- BABAR, Abdul R. Who is Bowsette and why the hell is she trending? **SegmentNext**, 26 set. 2018. Disponível em: <<https://segmentnext.com/2018/09/26/who-is-bowsette/>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- BINKLEY, Sam. The seers of Menlo Park: the discourse of heroic consumption in the ‘Whole Earth Catalog’. **Journal of Consumer Culture**, v. 3, n. 3, p. 283 – 313. SAGE: 1 nov. 2003. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/14695405030033001>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- BOWSER and Bowsette. **Pornhub Insights**, 27 set. 2018. Disponível em: <<https://www.pornhub.com/insights/bowser-bowsette>>. Acesso em: 01 fev. 2019.
- CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Champaign: University of Illinois Press, 1958 (impressão em 2001).
- CASTRONOVA, Edward. The state of play: warriors revolt. **Terra Nova**, 18 nov. 2003. Disponível em: <[http://terranova.blogs.com/terra\\_nova/2003/11/the\\_state\\_of\\_pl.html](http://terranova.blogs.com/terra_nova/2003/11/the_state_of_pl.html)>. Acesso em: 09 mar. 2019.

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

CLARK, Matthew; LOXTON, Natalie; TOBIN, Stephanie. Declining loneliness over time: evidence from american colleges and high schools. **Personality and social psychology bulletin**, v.41, n.1, jan. 2015. p.178–89. Disponível em: <[journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0146167214557007](http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0146167214557007)>. Acesso em: 18. mai. 2019.

CRADDOCK, Ryan. Gallery: Bowsette is now a thing thanks to a near-endless supply of Nintendo fan art. **Nintendo Life**, 24 set. 2018. Disponível em: <[http://www.nintendolife.com/news/2018/09/gallery\\_bowsette\\_is\\_now\\_a\\_thing\\_thanks\\_to\\_a\\_near-endless\\_supply\\_of\\_nintendo\\_fan\\_art](http://www.nintendolife.com/news/2018/09/gallery_bowsette_is_now_a_thing_thanks_to_a_near-endless_supply_of_nintendo_fan_art)>. Acesso em: 01 jul. 2019.

CULTON, Kenneth R.; HOLTZMAN, Ben. The growth and disruption of a “free space”: examining a suburban do it yourself (DIY) punk scene. **Space and culture**, v.13, n.3, mar. 2010. p.270-284. Disponível em: <<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1206331210365258>>. Acesso em: 18 mai. 2019.

FECHINE, Yvana. Espaço Urbano, televisão, interação. In: PRYSTHON, Angela. **Imagens da cidade: espaços urbanos na comunicação e cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2006, p. 37-57.

FENBY, Jonathan. **The international news services**. New York: Schocken Books, 1986.

FREUD, Sigmund. **Beyond the pleasure principle**. New York: W.W. Norton & Company, 1920 (impressão em 1961).

FREUD, Sigmund. **The future of an illusion**. New York: W.W. Norton & Company, 1927 (impressão em 1961).

GANIKO, Priscila. Bowsette é a nova princesa favorita da internet. **Jovem Nerd**, 24 set. 2018. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/bowsette-e-a-nova-princesa-favorita-da-internet/>>. Acesso em: 02 fev. 2019.

GOFFMAN, Erving. **The presentation of self in everyday life**. New York: Anchor, 1956.

GRAYSON, Nathan. World of Warcraft players are removing pieces of armor to protest recent plot developments. **Kotaku**, 03 ago. 2018. Disponível em: <<https://kotaku.com/world-of-warcraft-players-are-removing-pieces-of-armor-1828098458>>. Acesso em: 10 mar. 2019.

GRUBB, Jeff. Pornhub: Bowsette seaches went from zero to 500,000 in 3 days. **VentureBeat**, 27 set. 2018. Disponível em: <<https://venturebeat.com/2018/09/27/horny-bowsette-porn/>>. Acesso em: 01 jul. 2019.

HATCH, Mark. **The maker movement manifesto: rules for innovation in the new world of crafters, hackers and tinkerers**. New York: McGraw-Hill Education, 2014.

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

INNIS, Harold. **Empire and communications**. Oxford: Claredon Press, 1950.

JACKSON, Gita. The internet had been replaced by Bowser wearing the Super Crown. **Kotaku**, 24 set. 2018. Disponível em: <<https://kotaku.com/the-internet-has-been-replaced-by-bowser-wearing-the-su-1829270648>>. Acesso em: 01 jul. 2019.

JENKINS, Henry. **Textual poachers: television fans and participatory culture**. New York: Routledge, 1992.

KEROUAC, Jack. **On the road**. New York: Viking, 1957.

KESEY, Ken. **One flew over the cuckoo's nest**. New York: Viking, 1962.

KOCZWARA, Michael. Who the hell is bowsette and why is the internet obsessed with her. **IGN**, 27 set. 2018. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2018/09/28/who-the-hell-is-bowsette-and-why-is-the-internet-obsessed-with-her>>. Acesso em: 02 jun. 2019.

KOLBERT, Elizabeth. Pimps & dragons: how an online world survived a social breakdown. **The New Yorker**, 28 mai. 2001, p.88. Disponível em: <[http://www.newyorker.com/archive/2001/05/28/010528fa\\_FACT](http://www.newyorker.com/archive/2001/05/28/010528fa_FACT)>. Acesso em: 09 mai. 2019.

KOSTER, Raph. A story about a tree. **Raph Koster's Website**. 05 mai. 1998. Disponível em: <<http://www.raphkoster.com/gaming/essay1.shtml>>. Acesso em: 01 jul. 2019.

LAUREL, Brenda. **Computers as theatre**. Boston: Addison-Wesley, 1991.

LENHARO, Alcir. **A sacralização da política**. Campinas: Papirus, 1986.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. Campinas: Papirus, 1962 (impressão em 2005).

LEVY, Steven. **Hackers: heroes of the computer revolution**. Cambridge: O'Reilly, 1984 (impressão em 2010).

LEVY, Steven. **Insanely great: the life and times of Macintosh, the computer that changed everything**. London: Penguin Books, 1994 (impressão em 2000).

**MAGIC Trip**: Ken Kesey's search for a kool place. Direção: Alison Ellwood e Alex Gibney. Produção: Will Clarke; Alex Gibney e Alexandra Johns. Elenco: Ken Kesey; Neal Cassady; Jack Kerouac; Allen Ginsberg; The Grateful Dead e The Merry Band of Pranksters. New York: Magnolia Pictures, 2011. 1 DVD (90 min), color.

MARCUSE, Herbert. **Eros e civilização**. Rio de Janeiro: LTC, 1955 (edição de 1999).

McCOMBS, Maxwell. **Setting the agenda: the mass media and public opinion**. Cambridge: Polity, 2004.

MELINE, Gabe. Q&A: Stewart Brand revisits the Trips Festival, 50 years later. **KQED**. 21 jan. 2016. Disponível em: <<https://www.kqed.org/arts/11263131/qa-stewart-brand-revisits-the-trips-festival-50-years-later>>. Acesso em: 17 ago. 2018.

NERO, Dom. Bowsette, the latest Nintendo meme, is what happens when Peach and Mario break up. **Esquire**, 26 set. 2018. Disponível em: <<https://www.esquire.com/lifestyle/a23478118/bowsette-bowser-peach-meme-explained/>>. Acesso em: 15 jun. 2019.

PEREIRA, Maria F. Comunidade imaginada sonora: a Rádio Nacional e o engendramento da identidade brasileira no Estado Novo. **Rádio-Leituras**, v.3, n.2, jul-ago., 2012, p.129-148. Disponível em: <https://www.periodicos.ufop.br/pp/index.php/radio-leituras/article/view/365>>. Acesso em: 05 mar. 2019.

PLUNKETT, Luke. Here, a Bowsette Amiibo, I hope you're all happy. **Kotaku**, 25 set. 2018a. Disponível em: <<https://kotaku.com/here-a-bowsette-amiibo-i-hope-youre-all-happy-1829316612>>. Acesso em: 01 mar. 2019.

PLUNKETT, Luke. Play as Bowsette in Super Mario 64. **Kotaku**, 27 set. 2018b. Disponível em: <<https://kotaku.com/play-as-bowsette-in-super-mario-64-1829378962>>. Acesso em: 21 dez. 2018.

PLUNKETT, Luke. Bowsette is now a final boss. **Kotaku**, 08 out. 2018c. Disponível em: <<https://kotaku.com/bowsette-is-now-a-final-boss-battle-1829608989>>. Acesso em: 29 out. 2018.

RADULOVIC, Petrana. Bowsette, an investigation: who is she? **Polygon**, 28 set. 2018. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2018/9/24/17895848/bowsette-an-investigation>>. Acesso em: 29 out. 2018.

RHEINGOLD, Howard. **The virtual community: homesteading on the electronic frontier**. Cambridge: MIT Press, 1993 (impressão em 2000).

RHEINGOLD, Howard. **Smart mobs: the next social revolution**. Cambridge: Perseus, 2002.

SILVA JR., José A. **Uma trajetória em redes: modelos e características operacionais das agências de notícias, das origens às redes digitais, com três estudos de caso**. Tese de Doutorado, Universidade Federal da Bahia, 2006. Disponível em: <[http://gjol.net/wp-content/uploads/2012/12/2006\\_silvajr\\_tese.pdf](http://gjol.net/wp-content/uploads/2012/12/2006_silvajr_tese.pdf)>. Acesso em: 29 out. 2018.

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: 29 out. 2018.

SOARES, Nilson Valdevino; PETRY, Luís Carlos. Jogos evocativos: o conceito do objeto evocativo de Turkle e os jogos digitais. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (orgs.). **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**, p.151-162. 2017. Disponível em: <<http://portcom.intercom.org.br/ebooks/detalheEbook.php?id=57161>>. Acesso em: 01 jul. 2019.

SOARES, Nilson Valdevino; PETRY, Luís Carlos. A arte do fazer: o artífice de Sennett, as práticas DIY e a produção de conteúdo pela comunidade de jogadores. In: **Anais do XLI Congresso Brasileiro de Ciências da**

- Comunicação**. Joinville, 2018. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-1890-1.pdf>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- TAMBURRO, Paul. Who is Peach Bowser? Bowsette takes the internet by storm. **GameRevolution**, 24 set. 2018. Disponível em: <<https://www.gamerevolution.com/news/435343-who-is-peach-bowser-bowsette-takes-the-internet-by-storm>>. Acesso em: 22 out. 2018.
- TAYLOR, Tina L. **Play between worlds: exploring online game culture**. Cambridge: The MIT Press, 2006.
- TURKLE, Sherry. **The second self: computers and the human spirit**. New York: Simon & Schuster, 1984.
- TURKLE, Sherry. **Life on the screen: identity in the age of the internet**. New York: Simon & Schuster, 1995.
- TURKLE, Sherry. (Ed.). **Evocative objects: things we think with**. Cambridge: MIT Press, 2007.
- VIZEU, Alfredo; CORREIA, João C. A construção do real no telejornalismo: do lugar de segurança ao lugar de referência. In: Alfredo Vizeu (Org.). **A sociedade do Telejornalismo**. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 11-28.
- WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço: de Dante à internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- WESTECOTT, Emma. Independent game development as craft. **Loading...: the journal of the Canadian Game Studies Association**, v.7, n.11, p.78-91. 2013. Disponível em: <<http://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/376/>>. Acesso em: 22 out. 2018.
- WHO is Bowsette, why are the memes being searched on Pornhub and does Bowser become Princess Peach?: the character was created by the effects of a ‘Super Crown’ porwe up. **The Sun**, 29 set. 2018. Disponível em: <<https://www.thesun.co.uk/tech/7378214/who-bowsette-memes-pornhub-bowser-princess-peach/>>. Acesso em: 22 out. 2018.
- WOLFE, Tom. **The electric kool-aid acid test**. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1968 (edição de 1999).
- WOLTON, Dominique. **Internet, e depois? Uma teoria crítica das novas mídias**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- WOLTON, Dominique. **Pensar a comunicação**. Brasília: Universidade de Brasília, 2004.
- YEE, Nick. **MMORPG hours vs. TV hours**. 2005. Disponível em: <<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000891.php>>. Acesso em: 26 nov. 2018.
- YEE, Nick. **The Proteus paradox: how online games and virtual worlds change us - and how they don't**. New Haven: Yale University Press, 2014.
- YOUNG, Jeffrey R. **Textuality in cyberspace: MUDs and written experience**. 1994. Disponível em: <<http://earthmud.org/misc/paper/paper.index.html>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

- 1 Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.
- 2 Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.
- 3 Docente da CESAR School nos campi Recife e Manaus, doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, e-mail: [nilsonsoares@gmail.com](mailto:nilsonsoares@gmail.com)
- 4 Docente da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, doutor em Comunicação e Semiótica pela mesma instituição, e-mail: [petry@pucsp.br](mailto:petry@pucsp.br)
- 5 Área de São Francisco que ganhou destaque como o distrito hippie da cidade. Durante o verão do amor de 1967, a área atraiu cerca de cem mil pessoas, a maioria jovens hippies. Diversos atores envolvidos na cena hippie viveram no distrito, incluindo Janis Joplin e os membros das bandas Grateful Dead e Jefferson Airplane.
- 6 Traduzindo livremente, “Mãe de Todas as Demos”, nome dado, por Steven Levy (1994), à demonstração, ao vivo, de Douglas Engelbart em 9 de dezembro de 1968, onde foram apresentados publicamente diversos conceitos básicos envolvidos nas interface homem-máquina e computação contemporâneas: o mouse, gráficos, janelas, hipertexto, videoconferência, processamento de texto, editor com colaboração em tempo real, entre outros.
- 7 Com o lema de trazer acesso às ferramentas, o “Catálogo da Terra Inteira” envolvia uma postura holista “de naturalismo romântico e tecnofilia futurística” (BINKLEY, 2003, p.295) sendo artefato de significativa relevância na construção cultural do Vale do Silício.
- 8 Para mais detalhes sobre ele e as iniciativas com as quais se envolveu, cf. Soares e Petry (2018), Rheingold (1993) e Levy (1984).
- 9 Uma das mais duradouras comunas hippies, fundada nos anos 1960 e ainda existente. A Hog Farm esteve diretamente envolvida no festival de Woodstock, ajudando com a organização do evento e atuando como sua força de segurança.
- 10 Fundador da Lotus Development Corporation e um dos desenvolvedores do Lotus 1-2-3, software de planilha eletrônica de grande importância para a popularização dos PCs nos anos 1980.
- 11 O que diz respeito a uma erótica do fazer, que possui relação, muitas vezes não tematizada, com atividade prática do fazer por si mesmo – à qual consideramos em Soares e Petry (2018), sob a perspectiva de Sennett (2008), do DIY e do bricoleur (LÉVI-STRAUSS, 1962) – pois tende, quando partilhada em grupo, a produzir uma dimensão estética que transcende os elementos da bricolagem e do artífice.
- 12 Fazendo, mais uma vez, referência às dinâmicas tratamos em Soares e Petry (2018), eis uma diferença fundamental dos conceitos intrínsecos ao modo de ser hippie em relação à situação punk: ainda que esta última também tenha elementos de Eros como fonte transformadora, ela possui mais o caráter de uma autoafirmação do sujeito individual, não priorizando um discurso de comunidade e incidindo em uma atitude fálica de autoafirmação do sujeito frente à dominação. Isso não quer dizer que não há senso de comunidade na subcultura punk, que pode ser claramente observado em Culton e Holtzman (2010), mas que esse senso de comunidade não assume papel central em sua performance social (GOFFMAN, 1956).

- 13 Originalmente Multi-User Dungeon, ou Masmorra Multi-Usuário, jogo criado em 1978 no Reino Unido. Apresenta capacidade para múltiplos jogadores on-line, interface textual e mundo persistente. Posteriormente passou a ser chamado de “MUD1”, enquanto a sigla ganha novo significado (Multi-User Domain, ou Domínio Multi-Usuário), passando a designar um gênero inteiro de jogos on-line que compartilhava as características básicas de MUD, porém em cenários diferenciados.
- 14 Massive Multiplayer Online Roleplaying Games, ou Jogos On-line de Interpretação para Quantidade Massiva de Jogadores. Gênero de jogos on-line que descende dos MUDs e consiste de mundos virtuais com interface gráfica. Eles podem ser orientados a por realização de objetivos (quests) ou possuir natureza aberta (quando são chamados de sandbox). Destacamos Ultima Online e Everquest como pioneiros do gênero, e World of Warcraft e EVE Online como exemplos de complexos MMORPGs de destaque na contemporaneidade.
- 15 Como exemplificação, podemos citar a ocasião quando um dos autores deste artigo (Soares) recebeu, em 2008, entusiasmado convite para o casamento entre BoomMaker e Miss Violet, dois companheiros de guilda com os quais conviveu por anos no ambiente do MMORPG City of Heroes. Embora, na ocasião, não tenha sido possível o deslocamento do autor até a cerimônia, no meio-oeste americano, outros companheiros de guilda se fizeram presente e foram registrados em fotografias da festividade que manifestaram caráter evocativo (TURKLE, 2007; SOARES; PETRY, 2017) ao reunir, em ocasião festiva e cerimonial, pessoas tão familiares, mas apenas conhecidas por meio de chats, fóruns e avatares.
- 16 E.g.: Karyn, do Jardim da Memória de Koster (1998), era a carismática líder dos Norse Traders, e seu desaparecimento resulta em um processo de distanciamento entre os membros da guilda.
- 17 Nascido em 2011, o Nintendo Direct consiste de uma série de apresentações em vídeo, transmitidas em larga escala via internet, onde a Nintendo se propõe a se comunicar diretamente com seu público, contendo notícias, lançamentos e explicações do que a empresa está fazendo. Até 2015, os Nintendo Direct eram geralmente apresentados por Satoru Iwata, então presidente da companhia. Após o falecimento de Iwata as transmissões contaram com diversos apresentadores, geralmente provenientes de altos cargos da Nintendo.
- 18 Lançado em 2019 para Switch, é uma nova versão, expandida, do jogo New Super Mario Bros. U de 2012, do console Wii U. Consiste de um jogo sidescrolling do gênero plataforma, como os Super Mario clássicos dos consoles NES e SNES.
- 19 Toad é, ao mesmo tempo, um personagem do universo de Super Mario Bros., como uma espécie inteira de habitantes (são os súditos do Reino do Cogumelo).
- 20 A princesa Peach nasce em 1985 no jogo Super Mario Bros. do console NES. Era, originalmente a princesa que precisava ser resgatada por Mario, com o tempo se tornou personagem jogável em diversos jogos do universo Mario, por exemplo na versão americana de Super Mario Bros. 2 e nos jogos da série Mario Kart.
- 21 Monarquia medieval fantástica que serve de cenário para a maior parte dos jogos da série Super Mario.
- 22 Que se denomina “haniwa”. Seu Twitter pode ser acessado no endereço < <https://twitter.com/ayyk92>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- 23 Também chamado de Rei Koopa, é o antagonista principal da série Super Mario. Assim como a Princesa Peach, o personagem nasceu no jogo Super Mario Bros de NES, em 1985.

- 24 Termo que reúne uma série de práticas eróticas como bondage, dominação e submissão, sadismo e masoquismo. A sigla pode se referir tanto às práticas, como à comunidade que se conforma ao redor delas.
- 25 Arte produzida por fãs de um universo ficcional.
- 26 Site canadense de compartilhamento de vídeos pornográficos, lançado em 2007.
- 27 Dentre os seus projetos podemos mencionar a recriação do jogo The Legend of Zelda: Ocarina of Time dentro do Super Mario 64. Seu canal do YouTube pode ser acessado no endereço <<https://www.youtube.com/user/KazeBG0/>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- 28 Aquele que cria mods. Os mods (De “modificações”) são alterações feitas pelos jogadores que trazem funcionalidades adicionais ou transformam o funcionamento do jogo de alguma forma. Não são criados dentro dos jogos, mas utilizando ferramentas externas (que podem tanto ser de terceiros, como elaboradas pelo próprio modder ou mesmo oferecidas pelos criadores originais do jogo que se está modificando) e, de alguma forma, posteriormente incorporados ao jogo. De certa forma, mods são um tipo de hacking do jogo.
- 29 Lançado em 1996 para o console Nintendo 64, é um jogo de grande importância para a história dos jogos digitais. Primeiro por ser marcar a transição da série Super Mario para a jogabilidade e os gráficos 3D. Segundo por ser, junto com The Legend of Zelda: Ocarina of Time, um dos primeiros exemplos de como o game design poderia se valer da estética e possibilidades do 3D sem perdas de qualidade na jogabilidade, virando referência para os game designers da época.
- 30 Cf. <<https://youtu.be/qifJbdpxnD8>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- 31 Cf. <<https://youtu.be/mnQizdVF99U>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- 32 A série New Super Mario Bros. nasce em 1996, no console Nintendo DS, e tem como intenção retomar a jogabilidade clássica de plataforma 2D sidescrollig dos jogos Mario de NES e SNES. New Super Mario Bros. Wii é o segundo jogo da série, lançado em 2009 para o console Wii.
- 33 Plataforma de brinquedos da Nintendo que consiste de estatuetas de seus personagens com tags NFC inclusas. Essas tags contém um código que, ao serem ativados nos consoles e jogos compatíveis, oferecem algum bônus ao jogador. A natureza específica desses bônus varia grandemente, considerando o personagem que é utilizado e em qual jogo. Por exemplo, no jogo The Legend of Zelda: Breath of the Wild, a estatueta do personagem Link em sua versão do jogo Wind Waker (de Game Cube) dá ao jogador diversos peixes (itens consumíveis) e um baú com um equipamento; já a estátua de Wolf Link, do jogo Twilight Princess (de Game Cube e Wii), dá ao jogador um companheiro lobo, operado por inteligência artificial, que o acompanha e presta assistência no combate.
- 34 Boos são os fantasmas do universo de Super Mario. Nasceram no jogo Super Mario Bros. 3 de NES, em 1988. Boosette é uma criação de fãs, uma versão erotizada de um Boo após usar a Super Crown, a exemplo do ocorrido com a personagem Bowsette.
- 35 Lançado em 1999 pela Sony Online Entertainment, é um dos marcos na história dos MMORPGs, sendo por cinco anos consecutivos o jogo mais popular do gênero.
- 36 Lançado em 1997 pela OSI, é outro dos marcos históricos dentre os MMORPGs. Atingiu 100 mil usuários em um ano, marca até então inédita no gênero.

- 37 É o rei do principal reino do universo ficcional de Ultima Online, a Britannia, e, na versão on-line, o avatar pessoal de Richard Garriot, o criador da série.
- 38 Lançado em 2004 pela Blizzard Entertainment, é outro marco na história dos MMORPGs, sendo um dos jogos mais populares do gênero de seu lançamento até a data de escrita deste artigo.
- 39 No mundo de World of Warcraft os jogadores devem, obrigatoriamente, escolher serem membros de uma de duas facções: a Aliança ou a Horda. A rivalidade entre ambas sedimenta grande parte da história desse jogo e de seus predecessores.
- 40 De forma simplificada, é a narrativa que emerge do jogar, sendo construída pelo jogador em sua interação com o jogo. Devido à natureza interativa dos games, podemos argumentar que sempre há algum grau de narrativa emergente oriundo do jogar, alguns jogos, porém, principalmente os com mais características de sandbox e jogabilidade mais aberta, potencializam o desenvolvimento das narrativas emergentes.
- 41 Guia de jogo, que explica as estratégias e caminhos a serem seguidos para se chegar até o final.

# [1]Geografias dos Esports: mediações espaciais da prática competitiva na Amazônia<sup>[2]</sup>

*Esports Geographies: Spatial Mediations of Competitive Practice in the Amazon*

## TARCÍZIO MACEDO

Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Mestre em Comunicação, Cultura e Amazônia pela Universidade Federal do Pará (UFPA), com período sanduíche na UFBA e UNEB. Especialista em Comunicação Científica na Amazônia pelo Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (Naea, UFPA). Pesquisador do Laboratório de Artefatos Digitais (LAD, UFRGS). E-mail: [tarcizio.macedo@bol.com.br](mailto:tarcizio.macedo@bol.com.br) | <http://orcid.org/0000-0003-3600-1497>

## SUELY FRAGOSO

Professora titular da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Fabico, UFRGS). Pesquisadora 1D do CNPq. Pós-doutorado pela Jagiellonian University, Ph.D. em Communication Studies pela University of Leeds e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Coordenadora do Laboratório de Artefatos Digitais (LAD, UFRGS). E-mail: [suely.fragoso@ufrgs.br](mailto:suely.fragoso@ufrgs.br) | <https://orcid.org/0000-0003-4690-4155>

## RESUMO

Este artigo defende o reconhecimento da relevância das variáveis geográficas para a prática do esporte eletrônico (*esport*). A discussão apresentada está situada na intersecção entre a geografia do esporte e a geografia da internet e é orientada por literatura anterior dos *Game Studies*. Os dados empíricos foram obtidos em um estudo longitudinal de jogadores semiprofissionais da cidade de Belém, na Amazônia, realizado entre os anos de 2017 e 2019, cujos resultados convergem com dados sobre a internet brasileira disponibilizados pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil. A análise do material disponível indica a presença de mediações espaciais coerentes com os três eixos dos estudos da Geografia: físico, tecnológico e cultural. O espaço físico impõe dificuldades na distância em relação às cidades que são sedes de campeonatos, nacionais e internacionais, bem como para adquirir equipamentos. Essa última é também uma mediação técnica, pois tem reflexos sobre a qualidade do *hardware* utilizado pelos jogadores. A mediação tecno-espacial mais evidente diz respeito à qualidade das conexões de internet disponíveis nos diferentes locais. Os fatores da geografia humana incluem questões étnicas, de classe social e de gênero, bem como outros aspectos culturais. As primeiras foram identificadas na literatura pré-existente sobre *esports*, enquanto outros aspectos culturais apareceram de forma clara entre os dados do estudo apresentado.

**Palavras-chave:** Esports; Espaço; Geografia.

## ABSTRACT

This paper argues for the recognition of the relevance of geographical variables for the practice of electronic sports (*esports*). The discussion presented is situated at the intersection between Sport Geography and Internet Geography and is guided by previous *Game Studies* literature. The empirical data comes from a longitudinal study of semi-professional players from the city of Belém, in the Amazon, conducted between 2017 and 2019. The results of that study converge with data about the Brazilian internet provided by Brazilian Internet Steering Committee. The analysis of this material indicates the presence of spatial mediations coherent with the three axes of Geography studies: physical, technological and cultural. The difficulties coming from physical space are related to the distance between the location of the players and the cities that host national and international championships, as well as the centers from which hardware is acquired. The latter is also a technical mediation, as it constrains the quality of the equipment used by the players. The most prominent techno-spatial mediation is the quality of the internet connections available at different places. Human geography factors include ethnic, social class and gender issues as well as other cultural factors. The first and second were identified in the existing literature about *esports*, the latter figured in the results of the study presented.

**Keywords:** *Esports; Space; Geography.*

## INTRODUÇÃO

O esporte eletrônico, ou *esport*, representa a configuração dos *videogames* competitivos como uma atividade profissional e uma prática de evento esportivo mediado pelas tecnologias digitais. Como ocorre com outros esportes que operam na mesma escala, a indústria global que se desenvolveu em torno do *esport* mobiliza um público massivo e abrange as equipes de jogadores, os patrocinadores, técnicos, administradores, comentaristas, narradores, analistas, etc.

O cenário brasileiro dos *esports* tem crescido continuamente desde 2012. Com o aumento da audiência, ampliaram-se também a cobertura midiática e o volume de recursos mobilizados<sup>[3]</sup>. O endereçamento regular pela mídia e o maior reconhecimento e promoção dos *esports* vem sendo acompanhado da consolidação de uma cultura competitiva nacional – e o subsequente desenvolvimento de um *ethos* de profissionalismo nos *videogames*. Com isso, tornaram-se mais visíveis padrões de exclusão que acompanham de perto a lacuna racial entre jogadores profissionais denunciada, por exemplo, por Latoya Peterson (2018). Ao nosso ver, esse desequilíbrio se verifica também em relação ao gênero, etnia, classe social e representatividade regional, mesmo porque é reflexo de relações de poder e do legado colonial nas competições de jogos digitais.

Sabemos que o espaço é uma instância de mediação das interações *on-line* em geral (FRAGOSO, 2012), o que abrange os jogos digitais. Sabemos também que o jogo digital tem lugar na intersecção entre o espaço virtual das telas e dos mundos digitais e o espaço físico, onde se encontram os jogadores e os equipamentos que utilizam. Além disso, a experiência desses espaços é integrada e dinâmica, de modo que chega a ser impossível definir com precisão os limites entre o espaço do jogo e o espaço do jogador (FRAGOSO, 2015). Acrescentamos a isso a percepção de autores anteriores, como Edward Soja (1989) e Milton Santos (2008), que alertaram para o modo como as relações de poder conformam (e alteram) a configuração do espaço físico, que nos levam a problematizar: como as relações de poder modificam a prática do *esport*? Diante da amplitude da questão, neste artigo procuramos endereçar mais precisamente os atravessamentos e assimetrias próprios das regiões e cenários periféricos que incidem sobre a prática do *esport*, tomando como exemplo o cenário semiprofissional na Amazônia, representada pelo Estado do Pará.

Para tanto, partimos dos dados de um estudo etnográfico realizado entre 2017 e 2018 com jogadores semiprofissionais de *League of Legends (LoL, Riot Games, 2009)*<sup>[4]</sup>, da cidade de Belém (MACEDO, 2018), aos quais acrescentamos novo material, coletado em 2019. Esse conjunto foi relacionado a resultados divulgados pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br). A reflexão sobre esse material foi amparada em um esforço interdisciplinar que combina os campos da Comunicação, dos *Game Studies* e da geografia do esporte. Essa abordagem revelou a existência

de geografias dos *esports* imbricadas com a geografia da internet, o que nos leva a defender que os estudos dos esportes eletrônicos precisam também levar em conta as configurações geográficas da rede, não apenas em relação à sua infraestrutura, mas também quanto às forças geopolíticas, uma vez que o *esport* também se orienta pelos referenciais geográficos.

Encaminhamos a discussão da seguinte forma: inicialmente, situamos a Amazônia no contexto geopolítico brasileiro. Em seguida, trazemos dados sobre as condições de acesso à internet nas diferentes regiões do país, confirmando a heterogeneidade em escala nacional e a que o Estado do Pará, onde realizamos nosso estudo, é representativo da região Amazônica e da região Norte. Depois disso, apresentamos uma breve revisão da literatura sobre a geografia do esporte, que esclarece e justifica algumas de nossas opções. Tendo estabelecido essas balizas teóricas, esclarecemos como foi realizado o estudo cujos resultados tomamos como exemplo para, a seguir, apresentar as principais mediações espaciais que identificamos naquele material. A conclusão retoma brevemente esse percurso e aponta para futuros encaminhamentos.

## ■ O LUGAR DA AMAZÔNIA NA GEOPOLÍTICA NACIONAL

Ao longo dos séculos, a história da Amazônia foi narrada exclusivamente pelos “vencedores” que a ocuparam nos últimos 500 anos, razão pela qual, como afirma Carlos Walter Porto-Gonçalves, “prevalecem visões *sobre* a Amazônia e não *da* Amazônia” (2017, p. 15, grifo do autor). De paraíso tropical a inferno verde, de natureza intocada a área de alto risco, de reserva natural a potencial polo de desenvolvimento, diferentes discursos infligem à Amazônia perspectivas que variam conforme os contextos socioeconômicos, os projetos geopolíticos e os interesses dos grupos que a controlam ou que falam sobre ela.

Porto-Gonçalves (2017) sintetiza esses discursos em quatro ideias centrais, utilizadas em diferentes períodos históricos para caracterizar a região e justificar políticas públicas destinadas para o seu desenvolvimento: (i) como natureza; (ii) como vazio demográfico; (iii) como fonte inesgotável de recursos; e (iv) como região do futuro. Cada uma, à sua maneira, invisibiliza e silencia os povos nativos, justificando-se com a afirmação da suposta vocação ou papel da região para o equilíbrio do mundo ocidental ou, mais diretamente, do sistema capitalista.

Na ordem econômica mundial, o lugar da Amazônia brasileira se expande para a Pan-Amazônia, que extrapola a regulação jurídica dos Estados Nacionais. Isso torna a região ainda mais favorável ao papel de reserva natural, contrastando com os centros de poder, aos quais se

reservam as tecnologias avançadas (BECKER, 2005). Essa é a base das disputas pelos estoques das riquezas naturais, que multiplicam as tensões e conflitos territoriais ocasionados pelo avanço e pressão do capital na região amazônica.

No contexto brasileiro, a implementação e execução de políticas de Estado para a região amazônica tornou-se suficientemente forte a partir dos anos 1960, no período militar. Antes disso, entretanto, o pensamento geopolítico nacional já se configurava da mesma maneira que nas décadas seguintes, construindo consensos nas esferas estatais que repercutem em ações rastreáveis desde os governos do General Emílio Garrastazu Médici, no período ditatorial, até o de Dilma Rousseff, já em um ambiente pós-redemocratização. Entre os governos de direita ou de centro-esquerda, pouco ou nada se modifica o objetivo do planejamento das ações estatais para a Amazônia (CASTRO, 2016). Por outro lado, a configuração natural do espaço físico da região gira em torno de polos gravitacionais particulares, em certos pontos do rio Amazonas, o que define uma geopolítica regional que dificulta a execução de ações pensadas com lógicas externas à região.

## ■ GEOGRAFIA DA INTERNET NO BRASIL

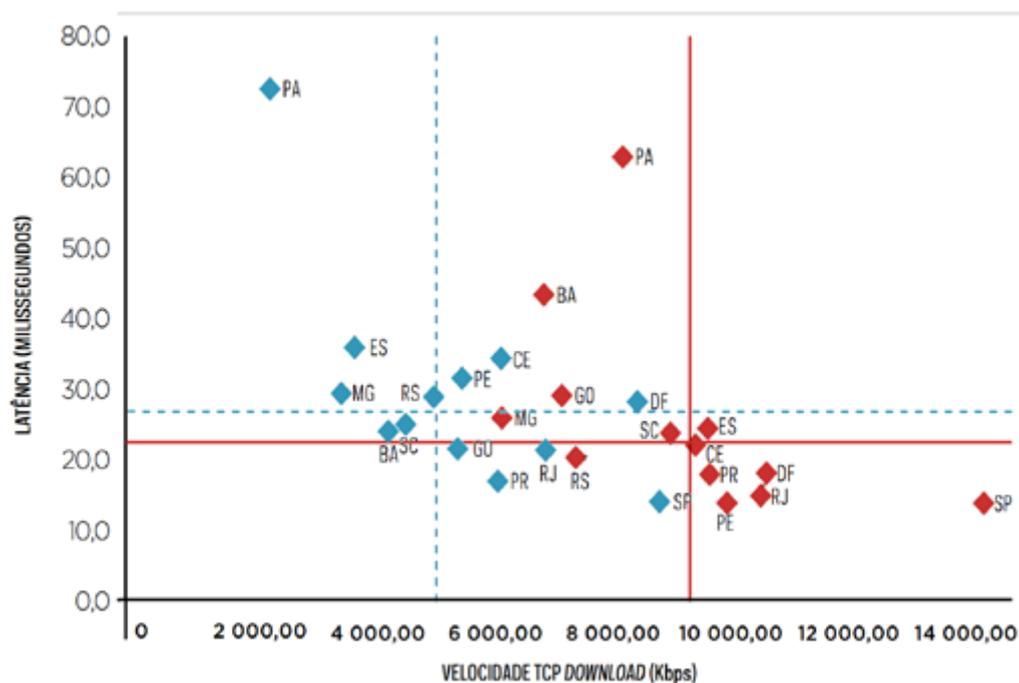
O vínculo com as tecnologias digitais contaminou o *esport* com algumas pressuposições populares, porém infundadas, sobre a internet. Uma delas é a de que esta seria uma rede distribuída, nos moldes sonhados por Paul Baran (1961). Se assim fosse, ela chegaria a todos os lugares do planeta com as mesmas condições, tornando verdadeira a retórica determinista da superação das distâncias geográficas. De fato, houve um tempo em que tanto os autores entusiastas quanto os apocalípticos defendiam que a internet dispensaria as presenças materiais, tornando o espaço físico – e as demarcações de fronteiras baseadas nele – uma categoria obsoleta (FRAGOSO, 2012, 2006). Entretanto, as redes distribuídas só podem existir em situações de controle extremo e centralizado. Os muitos exemplos apresentados por Albert-László Barabási (2002) são suficientes para afirmarmos que onde houver interferência viva e qualquer grau de espontaneidade, toda rede assumirá o padrão multicentrado.

No caso da internet, não há surpresa em constatar que esse padrão acompanha a distribuição de poder político, riqueza material, gênero, etnia e localização (FRAGOSO, 2004). Essa distribuição é irregular, mas também é praticamente homotética, ou seja, um padrão muito semelhante é encontrado em diferentes escalas de observação, desde a global até a local. Neste artigo, atentaremos apenas para a escala da internet brasileira, com especial atenção ao Estado do Pará, onde o estudo empírico

foi realizado. Utilizaremos informações disponibilizadas pelo CGI.br (2018), cujo relatório traz dados coletados entre janeiro de 2013 e dezembro de 2016.

Um dos objetivos da pesquisa era aferir o desempenho da qualidade das conexões por unidade da federação, tendo como referência 13 Estados<sup>[5]</sup>. A Figura 1 permite comparar as medianas dos resultados obtidos para latência e velocidade de *download*<sup>[6]</sup> nos dois anos, 2013 e 2016. No eixo vertical, que representa a latência, os pontos situados na área superior do gráfico apontam pior desempenho. Em outras palavras, quanto maior a latência, pior a conexão. Já no eixo horizontal, quanto mais à esquerda, pior a conexão, pois os maiores valores representam conexões mais rápidas e, portanto, de melhor qualidade.

FIGURA 1: Medianas de latência e velocidade de download, por unidade da federação. Em azul, resultados de 2013, em vermelho, resultados de 2016



Fonte: Adaptado de CGI.br (2018)

Os elementos representados em azul correspondem aos dados de 2013 e os em vermelho aos dados de 2016, enquanto a linha azul pontilhada refere-se à mediana geral de 2013 e a vermelha à mediana geral de 2016. Nota-se melhora dos resultados entre a primeira e a segunda aferição em todos os Estados, com manutenção de alguns padrões. Entre eles, destacamos que o Pará mantém a pior combinação de latência e velocidade de *download*, e São Paulo a melhor. De acordo com o detalhamento do CGI.br (2018), a diferença na qualidade das conexões nesses dois

Estados é tão acentuada que a latência em São Paulo é quase cinco vezes menor e o *download* praticamente duas vezes mais rápido que no Pará.

Esses dados confirmam que a posição geográfica afeta diretamente as condições de acesso à internet. As disparidades na qualidade de conexão refletem as assimetrias econômicas entre as regiões brasileiras, com hipercentralidade do acesso às redes digitais de comunicação no eixo Sul-Sudeste do Brasil (GIRARDI, 2015; MOTTA, 2012), responsável por mais da metade do Produto Interno Bruto (PIB) nacional, em detrimento do Norte e Nordeste (ESTATÍSTICAS ECONÔMICAS, 2018). O fato não surpreende, uma vez que as regiões Sul e Sudeste abrigam a maioria da infraestrutura e são polos de desenvolvimento tecnológico e industrial.

Uma vez que o *esport* depende da qualidade de conexão, os mesmos dados significam que a localização geográfica afeta diretamente as condições dos jogadores profissionais/semiprofissionais e suas progressões competitivas, com desvantagem para as equipes do Pará, onde realizamos as observações cujos dados traremos mais adiante. Antes de apresentar o trabalho empírico, entretanto, faremos uma digressão sobre a geografia do esporte a fim de esclarecer, entre outras coisas, nossa preferência pela denominação “geografias dos *esports*”, no plural.

## RUMO ÀS GEOGRAFIAS DOS ESPORTS

“O esporte é inerentemente geográfico”, argumenta Christopher Gaffney (2014, p. 109). Afinal, jogos e competições, como qualquer outra prática social, ocorrem em lugares, tanto no sentido de áreas delimitadas do espaço físico quanto no sentido de espaço vivido, condicionante da experiência e da formação social (SANTOS, 2008). No entanto, só recentemente a atenção dos geógrafos voltou-se para as paisagens e culturas esportivas.

Argumentamos pela necessidade de pensar as condições e características de uma abordagem geográfica dos *esports* baseados em dois fatores. O primeiro, que há pouca chance de dúvida sobre a relevância do espaço para a prática do esporte eletrônico. T. L. Taylor (2012), por exemplo, utiliza a palavra diversas vezes. Embora esse uso seja feito de maneira imprecisa e polissêmica<sup>[7]</sup>, a presença da palavra sugere que a pesquisadora reconhece a importância de considerar o espaço no debate sobre os *esports*. Em segundo lugar, defendemos que o *esport* é uma propagação legítima do esporte convencional enquanto modalidade esportiva (MACEDO, 2018; MACEDO; FALCÃO, 2019), de modo que herda deste último, entre outras coisas, os vínculos com o lugar e o espaço.

Podemos pensar as geografias dos *esports* nos três eixos centrais da disciplina: o físico, o cultural (ou humano) e o tecnológico. Enquanto a geografia do esporte estaria disposta tipicamente no quadro da dimensão cultural e humana (GAFFNEY, 2014), pensar uma geografia do *esport* traz para a discussão também os aspectos físicos e técnicos, focos habituais da geografia da internet (FRAGOSO, 2006). Portanto, uma abordagem geográfica do *esport* deve assumir perspectivas que favoreçam a articulação dos três eixos.

Além disso, é preciso levar em consideração não apenas a influência de questões físicas, técnicas e culturais sobre o fenômeno, mas também a produção de espaços oriundos das práticas e experiências competitivas. Essa percepção destaca as particularidades do jogo mediado por redes tecnológicas, especialmente o fato de que o espaço habitado pelos jogadores é diferente do espaço onde suas ações têm implicações sobre o desenvolvimento do jogo. Essa articulação entre fisicalidade, tecnicidade, cultura e virtualidade implica a existência não de uma, mas de múltiplas geografias dos *esports*<sup>[8]</sup>, que precisam contemplar, de forma articulada, as implicações das localizações geográficas e a conjuntura histórica, os contextos socioculturais e os espaços dos próprios jogos. Este trabalho constitui um primeiro passo nessa direção, a partir da análise das interações entre jogadores do Estado do Pará.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este artigo retoma dados resultantes de um estudo de inspiração etnográfica realizada entre junho de 2017 e maio de 2018 no contexto da comunidade competitiva de *LoL* na cidade de Belém, na Amazônia paraense (MACEDO, 2018). Naquele trabalho, observou-se uma equipe semiprofissional representativa do cenário competitivo local. Após a conclusão dos procedimentos sistematizados de coleta de dados junto ao grupo de jogadores, o pesquisador manteve sua participação na rede de comunicação do time. Esse contato, que permanece até hoje, possibilitou a expansão da coleta para contemplar diálogos recentes entre os jogadores e outros colegas, realizados no grupo do *WhatsApp* do coletivo. Esse novo material revelou-se convergente com os questionamentos que avançamos neste artigo, o que nos fez retornar ao conjunto anterior em busca de mais evidências sobre os atravessamentos das mediações espaciais.

O material coletado traz a marca da espontaneidade alcançada em decorrência do longo tempo de atuação de um dos autores junto a esse grupo. O acompanhamento contínuo permitiu observar conversas aleatórias dos jogadores entre si, bem como trocas de opiniões mais específicas após uma atividade da equipe ou de um dos seus membros.

O acompanhamento das mensagens no grupo foi cotidiano e as conversas, cujo conteúdo extrapolavam os diálogos característicos das relações corriqueiras (brincadeiras e assuntos aleatórios), foram anotadas também diariamente, em um caderno de campo. O primeiro momento em que uma discussão sobre o espaço mereceu destaque entre os jogadores deu-se em dezembro de 2017, durante um debate sobre os cenários nacional e internacional de *LoL*. A questão reapareceu com intensidade em fevereiro de 2018, motivando um retorno a todos os diálogos anteriores para verificação das menções a questões relacionadas ao espaço.

As ocorrências no grupo do *WhatsApp* foram reunidas com transcrições de entrevistas e conversas informais realizadas com os jogadores, relacionando-as aos dados disponibilizados pelo CGI.br (2018). Assim, esclarecemos que o material, a reflexão e a problematização apresentados neste artigo são inéditos, ainda que alguns dados já tenham sido utilizados em pesquisa anterior, com outra abordagem. Elucidamos também que optamos por preservar a identidade dos jogadores, dando preferência ao uso de notações numéricas. Essa escolha se justifica pela reprodução, neste texto, de conversas realizadas em um grupo fechado e pela ausência de necessidade, para o argumento aqui apresentado, de caracterizar individualmente os participantes.

## **MEDIAÇÕES ESPACIAIS NO ESPORT: AS AMARRAS ESPACIAIS AINDA INSUPERÁVEIS**

Uma boa maneira de introduzir a problematização das mediações espaciais para a prática do esporte eletrônico é a partir de uma informação que é tão singela quanto relevante: o caminho para a progressão competitiva no *esport* não é um processo que surge *ex nihilo*. O percurso é sempre dependente de recursos específicos, alguns deles físicos e provenientes de condições individuais e da geopolítica da internet: “[...] a gente tem uma internet minimamente boa, que na verdade nem é tão boa, mas dá pra jogar, a gente tem... cada um tem sua casinha com o seu computador e basta, é só isso que a gente precisa, e muita vontade (sic)”. Embora um conjunto extenso de fatores tenha sido simplificado por essa colocação, ela reflete a percepção do Jogador 1 (J1) sobre a relevância dos aspectos materiais para a profissionalização.

De fato, mesmo com um computador capaz de lidar com as demandas do jogo, o desempenho de qualquer jogador é afetado diretamente pela qualidade da conexão. Assim, mesmo que todos os jogadores da equipe observada dispusessem de um aparato tecnológico de grande qualidade, o maior desafio e problema enfrentado por eles teria persistido, pois a banda larga disponível no Pará, como já apontamos, chega a ter latência cinco vezes superior à de São Paulo.

Essa dimensão econômica que atravessa a prática competitiva nem sempre é evidente: por um lado, ela é individual, na medida em que o acesso a essas materialidades infraestruturais provém do poder de consumo/aquisição de cada jogador. Por outro, ela é infraestrutural, o que sugere que as possibilidades e a realização para profissionalização das equipes são atravessadas por categorias mais amplas, relativas à estratificação de classes sociais, etnias e geopolítica global. Uma abordagem que cruze essas categorias sociológicas com a dimensão espacial, econômica e infraestrutural pode lançar uma compreensão mais complexa e competente sobre o motivo pelo qual os *esports* permanecem (e se reproduzem) tão brancos e masculinos, como já foi apontado – por exemplo – por Peterson (2018), bem como sobre sua concentração nos centros econômicos globais, nacionais e regionais.

Outro conjunto de fatores, derivado diretamente das condições anteriores, é mais visível para os jogadores, que costumam identificar sua interferência direta. Trata-se especificamente da latência, referida em conversas pela expressão “*ping*”<sup>[9]</sup>. Os desdobramentos dessa questão, que é uma das mais comentadas nos jogos competitivos, vão desde a necessidade de mudar o próprio estilo de jogo até as propriedades mais sutis da experiência. Isso porque a precisão dos ataques e das habilidades dos personagens pode ser afetada pelas alterações de latência, com desdobramentos que vão de frações de segundos até grandes faixas de tempo.

Durante o período de convivência com a equipe, relatos acerca de problemas de conexão eram frequentes, tanto antes quanto durante as partidas, uma vez que isso afetava diretamente a capacidade real dos jogadores para agir e reagir no jogo. Uma referência constante era a instabilidade da conexão com a internet em Belém, que, embora seja a capital do Estado, tem cobertura heterogênea. O desempenho da rede é relativamente precário em determinadas áreas, de modo que a infraestrutura da rede afetava de maneira distinta o desempenho de jogadores situados em diferentes regiões da cidade. Dois jogadores, J1 e J2, sofriam constantemente com a instabilidade na rede por morarem em áreas mais afastadas do centro de Belém<sup>[10]</sup>, enquanto outros, como J3, que mora na região central, jogavam com conexões de melhor qualidade.

Devido a esse padrão homotético de irregularidade de distribuição, ao qual nos referimos anteriormente, a despeito de estarem todos na mesma cidade, o jogo é mais difícil para alguns jogadores que para outros. Isso porque, como nos lembra Taylor (2012), nos jogos *on-line* multijogador, a quantidade de tempo necessária para que as máquinas se comuniquem com o servidor do jogo é fundamental para que o jogo seja justo (*fair play*). Um jogador cuja conexão é mais lenta enfrenta atrasos nas respostas aos movimentos executados, na situação do jogo representada em sua tela e distorções na precisão das habilidades dos personagens. Isso significa que um jogador com conexão ruim precisa ter mais habilidade e jogar melhor para obter os

mesmos resultados – ou minimizar as diferenças – que um jogador mais privilegiado. O diálogo reproduzido a seguir é um exemplo de manifestação a respeito desse problema:

J3: Eu odeio morar aq bixo<sup>[11]</sup>  
 [...] <sup>[12]</sup>  
 J3: Tem mt gente com potencial aqui  
 J3: Mas a net e outros fatores impedem  
 J3: Minha casa falta pelo menos uma vez luz na semana  
 J1: net e falta de apoio  
 J3: Todo dia 100 + de ping  
 J3: Joguei um scrim<sup>[13]</sup> agora  
 [...]  
 J3: Meu pingo aulentou [ping aumentou]  
 J3: Pra 140  
 J3: Com perda de pacote<sup>[14]</sup>  
 J3: Tudo teleportando  
 J3: Tive q pausar e ficar 15 min off  
 J3: Pra voltar  
 J3: E ficar  
 J3: 80  
 J4: N foi só ai  
 [...]  
 J5: eu n sei dizer, mas tem uma diferença gigante em tu ter um ping estável  
 J5: Não é nem a questão do 9 do ping  
 J5: É mais a questão de teu ping sempre se manter o mesmo  
 J3: Os champs q eu gosto de jogar  
 J3: Tem mt coisa q n da pra fazer  
 J3: Por causa de ping  
 J3: Tipo de riven  
 J5: O tempo que eu passei na casa do [amigo da equipe morador de SP]  
 J3: Ping 70  
 J5: Foi mt bom pra mim  
 [...]  
 J5: Eu sentia que eu tava jogando como nunca

Logo em seguida, os jogadores comentaram as implicações da perda de sincronia no uso de combos (rápido uso de habilidades de um mesmo personagem) durante as partidas. Conforme

J3, quando se tenta utilizar combinações de três habilidades básicas (EWQ) com *ping* igual ou superior a 100, apenas as duas primeiras são realizadas e a terceira se perde.

Uma vez que os jogadores utilizavam seus próprios equipamentos para jogar, também foi possível perceber com clareza as dificuldades impostas pela qualidade dos equipamentos, fossem elas devidas à indisponibilidade para aquisição na região ou à incompatibilidade com o poder aquisitivo dos jogadores. Os comentários a seguir têm como referência os equipamentos utilizados durante um campeonato:

J4: Jogando esses dias em monitor bom

J4: C pc bom

J4: Bate até uma tristeza quando joguei agr

[...]

J6: Quanto era o Ping lá?

J4: Era o msm q aq

J5: 66, eu acho

J4: N mudava mt

[...]

J4: Mas o pc da lan era mt bom

J4: O jogo rodava liso dmais

J6: Quem me dera

[...]

J2: Aquele Pc meu sonho

J4: Sim

J4: E aqueles periféricos da lan mt brabos

J4: Aquele fone

[...]

J4: Parecia q eu tava nos ceus

[...]

J5: Monitor do alienware

J5: 2000+ 1 daquele

O impacto da qualidade do equipamento e da infraestrutura disponíveis para os jogadores influenciam os estilos de jogo que eles podem, de fato, empregar. Os jogadores mais experientes e mais hábeis exibem uma quantidade surpreendente de competências técnicas e realizam suas ações de forma muito acelerada. Um desempenho ótimo pode requerer dezenas de ações no mouse e teclado por frações de minuto, de modo que é possível acompanhar e

perceber as (micro) variações no tempo de resposta durante a partida, como demonstra o diálogo a seguir:

J3: Tenho um amg  
 J3: Q joga com 50 de ping  
 J3: Em belem  
 [...]  
 J7: 2 anos atrás [quando morava em outro Estado] eu jogava com 54 fixo praticamente  
 J7: Hoje em dia [em Belém] é 80+  
 J7: Na maior parte do dia fica 100 ~ 150  
 [...]  
 J3: Tem partida q vai 70  
 J3: E outras vai 110  
 J3: A maioria é 110  
 J3: Quando é 70 ja fico dizendo q é free win [vitória grátis]  
 [...]  
 J7: Só que às vezes fica em 150 e atrapalha tipo MTO  
 [...]  
 J3: 110 ja me atrapalha  
 J3: Chega em 130 é ff [abreviação de *forfeit*, que significa rendição]

Ao dizer que um *ping* estável de 70 lhe garante a vitória, mas com 130 só lhe resta a rendição, J3 aponta tanto para sua maestria quanto para sua sensibilidade em relação à estabilidade da conexão. Jogadores mais avançados como ele possuem grande conhecimento do mapa do jogo, personagens e suas *gameplays*, itens, construção de *builds* (conjunto de itens para um determinado personagem) etc., e ótima coordenação entre os olhos e as mãos (*hand-eye coordination*). Por isso, quanto mais hábil o jogador, maior a suscetibilidade às alterações na conexão, ou ao tempo de resposta de seus equipamentos. Segundo Taylor (2012), a instabilidade ou lentidão da rede também afeta mais os jogadores que possuem um estilo de jogo agressivo e que estão sempre em movimento do que os jogadores amadores, que tomam somente um ângulo de cada vez.

Taylor (2012) já havia indicado que a geografia é particularmente relevante em jogos competitivos, na medida em que o lugar no qual um jogador se encontra afeta também a capacidade de chegar a um determinado torneio. De fato, as distâncias físicas entre a localização dos jogadores e os centros onde ocorrem os campeonatos impõem dificuldades adicionais:

J3: As vezes eu penso como seria se eu morasse em sp  
 [...]  
 J4: Em sampa  
 J4: Vai ter torneio  
 J4: De lol  
 [...]  
 J4: Pra ensino medio e superior  
 J4: Organizado pela red [Red Canids, equipe profissional paulistana]  
 [...]  
 J5: Bora se mudar pra São Paulo  
 [...]  
 J3: Queria morar so um pequeno periodo la  
 [...]  
 J3: Pra ver se pelo menos mudava

A questão da distância tem desdobramentos que vão além do aspecto da locomoção para os torneios. No eixo Sudeste do Brasil a prática do *esport* é estimulada a partir de uma variedade de insumos, tanto com o apoio de empresas quanto da própria desenvolvedora de *LoL*, tais como patrocínios e a promoção de torneios competitivos. A agenda competitiva oficial da empresa, geralmente, concentra seus eventos nas cidades do Sudeste, especialmente São Paulo e Rio de Janeiro.

Ademais, os atravessamentos culturais são visíveis tanto dentro do país quanto na escala global. Quando se considera o contexto internacional, mesmo as equipes do Sudeste estão em posição desfavorável em relação às de outros países.

J8: Todo mundo evolui menos a gente  
 [...]  
 J9: A gente é mt desfavorecido  
 J9: Pelo lugar que a gente vive  
 J4: Turquia e o resto joga c [contra] kr [República da Coreia] eu [Europa] china japao  
 [...]  
 J4: E cblol [Campeonato Brasileiro de *LoL*] joga contra cblol  
 J9: Tipo n tem uma região pica p gente jogar  
 [...]  
 J4: N é só questão de jogar  
 J4: Contra os caras la

J4: É sim de aperfeiçoar oq tu já faz  
 J10: C O M P R O M E T I M E N T O  
 J10: nego aqui acha daora ser proplayer e se diverte  
 J10: Lá é um trabalho mesmo  
 [...]  
 J9: SABE PQ A COREIA GANHA TD?  
 J9: PQ OS JOGADORES N PODEM NEM NAMORAR  
 J9: É ISTO  
 J9: 100% FOCO  
 J9: TEM UM MONTE DE COISA DO GOVERNO LA  
 J9: P [para] E-SPORT  
 [...]  
 J1: tem canal de TV fechada só de e-sports  
 J1: lá é uma cultura fixada, aqui é emergente

A falta de percepção do *esport* como atividade profissional no Brasil, em comparação com outros países, é refletida em diversos tipos de incentivo, do patrocínio ao apoio familiar. Como apontou J4, em entrevista:

A gente procura profissionalizar, porque aqui em Belém, tipo, no Brasil todo, é muito difícil, não é que nem na Coreia [do Sul]. Na Coreia tu vai ver pôster, outdoor, propaganda na TV sobre isso, patrocínio de marca muito famosa e tal. [...]. Aqui em Belém tu não vai ter aquela empresa que vai te apoiar, aqui nunca vai ter isso [...]. Tipo, porque “ah po, o cara não vai estudar e tá aí jogando *video game*?” Tanto que teve uma entrevista [...] que ela [a repórter] falou sobre o jogador assim: “ah, eles têm até treino”, tipo, como se fosse algo muito surreal pra eles, tipo, eles treinam? Eles só jogam *video game*, tem que ter treino? [aqui] Tem preconceito ainda, muito grande, como se não fosse um trabalho.

Como se pode notar nos comentários que destacamos entre as interações observadas, as mediações espaciais são particularmente importantes para a prática dos *esports*. O local geográfico onde um jogador se encontra afeta diretamente tanto a qualidade e estabilidade da rede, quanto a sua capacidade de adquirir equipamentos e de participar de torneios. Para além das dimensões físicas e tecnológicas, o contexto cultural interfere nas possibilidades de profissionalização, o que aparece nos comentários dos jogadores observados sobre a percepção de que o *esport* é ou não “levado a sério” em sua região ou país.

## CONCLUSÃO

Apesar do aumento de interesse pelos *esports* no campo acadêmico, a bibliografia sobre o tema permanece pouco numerosa. Neste artigo, procuramos contribuir para a ampliação da discussão, introduzindo a questão das mediações espaciais que atravessam a prática do *esport* no Brasil. Para tanto, tomamos como foco do estudo o cenário competitivo em uma região disposta na periferia do Brasil e do mundo: a Amazônia, representada pela cidade de Belém, no Estado do Pará.

Na primeira seção, procuramos situar a Amazônia no cenário geopolítico brasileiro. A complexidade do tema exigiu que evitássemos questões que não esclarecessem aspectos necessários para a compreensão da análise. Em seguida, recuperamos dados sobre a internet brasileira, que nos permitiram demonstrar a assimetria das condições de conectibilidade na Amazônia (paraense), onde foi realizado o estudo, em comparação com outras regiões do Brasil. Enquanto o Pará se encontra na pior posição, no outro extremo os dados apontam para o Estado de São Paulo como o mais bem conectado do país. Esse dado reapareceu seguidamente nas percepções dos jogadores cujas interações observamos ao longo de dois anos.

Defendemos a necessidade de pensar em geografias dos *esports*, no plural, uma vez que as mediações verificadas abrangem os três eixos centrais da disciplina – físico, cultural e tecnológico – e as múltiplas escalas geográficas de observação. Com isso afirmamos que os atravessamentos geográficos dos *esports* não estão concentrados na esfera cultural, ao contrário do que Gaffney (2014) afirma para o esporte tradicional. Quando se trata do *esport*, é preciso articular as questões culturais com os aspectos físicos e técnicos, focos habituais da geografia da internet.

Os diálogos entre os jogadores destacaram alguns aspectos nas três perspectivas. No plano cultural, os comentários que tomavam como referência o cenário internacional apontaram para hábitos, como falta de disciplina e foco que, supostamente, desfavoreciam a prática profissional no Brasil. Ao mesmo tempo, identificaram o favorecimento para o exercício dessas qualidades em locais onde o *esport* já é reconhecido como atividade profissional, o que, conforme os testemunhos, não ocorre em nosso país.

As dificuldades do acesso a equipamentos encaminham a questão em direção aos outros dois eixos, uma vez que as limitações da disponibilidade financeira dos jogadores são pioradas pelos aumentos de custo relacionados com as distâncias físicas. Além de jogar com *hardwares* defasados, os jogadores de regiões periféricas, como é o caso da Amazônia em relação a outras regiões do Brasil, enfrentam também problemas com a instabilidade e a lentidão da internet. O mesmo poderia ser dito, em outra escala, sobre os brasileiros em relação a outras partes do mundo. Os equipamentos ruins e as conexões sofríveis fazem com que esses jogadores precisem de muito mais habilidade e domínio do jogo – mobilizando mais esforços, como investir altos

valores monetários e migrar para outro Estado, por exemplo – para que seu desempenho durante as partidas se equipare aos de quem joga em regiões centrais.

Em trabalhos futuros, pretendemos refinar essas constatações, realizando estudos comparativos e em escala mais ampla. Também reconhecemos a necessidade de acrescentar um aspecto das mediações espaciais, especialmente importante para o *esport*, que se refere às relações com os espaços internos do jogo. A esse respeito notamos, antecipadamente, que as transmissões de partidas de *LoL*, em campeonatos ou por *streamers*, costumam ter como foco o que acontece no espaço virtual do mundo do jogo, ou, mais precisamente, suas representações em som e imagem na tela.

Essa forma de apresentação, que apenas transcreve práticas comuns nas transmissões de jogos de futebol e basquete, carrega para o *esport* mais uma impressão de que o jogo ocorre completamente isolado das influências externas. O fato de que a arena na qual um jogo como *LoL* acontece não passa de um construto digital intensifica essa impressão, tornando ainda mais distante o reconhecimento do impacto das mediações espaciais para o desenrolar das partidas e para as carreiras dos jogadores.

## REFERÊNCIAS

- BARABÁSI, Albert-László. *Linked: How everything is connected to everything else and what it means for business, science, and everyday life*. 1 ed. New York: Basic Books, 2002.
- BARAN, Paul. *On distributed communications networks*. Rand Corporation, Santa Monica, p. 1-39, 1962.
- BECKER, Bertha. *Geopolítica da Amazônia*. Estudos Avançados, São Paulo, v. 19, n. 53, p. 71-86, 2005.
- CASTRO, Carlos. *As geopolíticas brasileira e regional amazônica*. In: *Amazônia Real*. 2016. Disponível em: <https://amazoniareal.com.br/as-geopoliticas-brasileira-e-regional-amazonica/>. Acesso em: 19 set. 2019.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. *Banda larga no Brasil: um estudo sobre a evolução do acesso e da qualidade das conexões à Internet*. São Paulo: CGI.br, 2018.
- ESTATÍSTICAS ECONÔMICAS. *Contas Regionais 2016: entre as 27 unidades da federação, somente Roraima teve crescimento do PIB*. In: Agência IBGE Notícias. 2018. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/23038-contas-regionais-2016-entre-as-27-unidades-da-federacao-somente-roraima-teve-crescimento-do-pib>. Acesso em: 29 jun. 2019.

- FRAGOSO, Suely. *As Múltiplas Faces da Exclusão Digital*. Ícone, Recife, v. 6, n. 7, p. 110-122, 2004.
- FRAGOSO, Suely. *Cibergeografia Midiática: proposta de confluência de quatro abordagens quantitativas com vistas à construção de uma metodologia quanti-qualitativa para investigações empíricas da World Wide Web*. *Contracampo*, v. 14, p. 56-70, 2006.
- FRAGOSO, Suely. *Mediações espaciais da sociabilidade on-line*. In: OLIVEIRA, Ivone; MARCHIORI, Marlene (Org.). *Redes Sociais, Comunicação, Organizações*. São Caetano do Sul: Editora Difusão, 2012, v. 1, p. 67-84.
- FRAGOSO, Suely. *A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço*. *Comunicação e Sociedade*, v. 27, p. 195-212, 2015.
- GAFFNEY, Christopher. *Geography of Sport*. In: MAGUIRE, Joseph. (Ed.). *Social Sciences in Sport*. Champaign: Human Kinetics, 2014, p. 109-134.
- GIRARDI, Ludmila. *Estruturas e dinâmicas espaciais da organização da internet no território brasileiro*. *Confins*, São Paulo, n. 23, *on-line*, 2015.
- MACEDO, Tarcízio. *Like a Pro: Dinâmicas Sociais no e-Sport*. 2018. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Amazônia) – Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia, Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.
- MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. *E-Sports, herdeiros de uma tradição*. *Intexto*, Porto Alegre, v. 45, n. 2, p. 246-267, maio/ago. 2019.
- MOTTA, Marcelo. *Geografia dos domínios de Internet no Brasil*. *Revista Brasileira de Inovação*, Campinas, v. 12, n. 2, p. 311-344, jul./dez. 2013.
- NEWZOO; ESPORTS BAR. *Esports in Brazil: Key facts, figures, and faces*. Report. San Francisco, 2018.
- PETERSON, Latoya. *Why aren't more black kids going pro in esports?* In: *The Undefeated*, 2018. Disponível em: <https://theundefeated.com/features/why-arent-more-black-kids-going-pro-in-esports/>. Acesso em: 19 set. 2019.
- PORTO-GONÇALVES, Carlos. *Amazônia: encruzilhada civilizatória, tensões territoriais em curso*. Rio de Janeiro: Consequência, 2017.
- RIOT GAMES. *League of Legends*. Los Angeles: 2009. Jogo digital *on-line*. Disponível em: <https://jogue.br.leagueoflegends.com/>. Acesso em: 24 out. 2019.
- SANTOS, Milton. *Da totalidade ao lugar*. São Paulo: Edusp, 2008.
- SOJA, Edward. *Postmodern Geographies: the reassertion of space in critical social theory*. London: Verso, 1989.
- TAYLOR, T. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press, 2012.

- 1 Uma versão preliminar deste artigo foi apresentada no GP Games durante o XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom), realizado na Universidade Federal do Pará entre 02 a 07 de setembro de 2019, em Belém (PA). O presente texto acrescenta chaves teóricas e novos dados, a partir dos quais os resultados são atualizados.
- 2 O presente trabalho foi realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) – Brasil (305320/2017-3) e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – Brasil – Código de Financiamento 001.
- 3 Em 2018, a audiência brasileira foi estimada em 18,3 milhões de espectadores, entre entusiastas (pessoas que assistem a competições profissionais mais de uma vez por mês) e ocasionais (pessoas que assistem uma vez por mês), consolidando-se como o terceiro maior público cativo de esports do mundo e o maior da América Latina (NEWZOO; ESPORTS BAR, 2018).
- 4 Jogo on-line no qual dois times de cinco jogadores enfrentam-se em um campo de batalha com a finalidade de destruir a base adversária.
- 5 A saber: um da região Norte (Pará), três do Nordeste (Bahia, Ceará e Pernambuco), todos os do Sudeste (Espírito Santo, Minas Gerais, Rio de Janeiro e São Paulo), dois do Centro-Oeste (Distrito Federal e Goiás) e todos os do Sul (Paraná, Rio Grande do Sul e Santa Catarina).
- 6 Em linhas gerais, latência é o tempo de reação de uma conexão, ou seja, o tempo para que uma solicitação seja respondida (do computador para o servidor e deste para o computador). Já a taxa de download representa o tempo necessário para baixar dados para o dispositivo que realiza a medição.
- 7 Isso é perceptível nas muitas variações identificadas na obra, tais como “espaço digital”, “espaço físico”, “espaço visual”, “espaço virtual”, “espaço material do gameplay”, “espaço do jogo de computador”, “espaço de jogo competitivo”, “espaço de espectadores em jogos” etc.
- 8 Cuja variedade também depende da escala geográfica em observação, global, nacional, regional, estadual ou municipal.
- 9 A expressão ping é uma contração do inglês Packet Internet Grouper, frequentemente utilizado nos jogos on-line para se referir à latência da conexão.
- 10 Ambos moram no distrito de Icoaraci, distante aproximadamente 20 km do centro de Belém.
- 11 Foi mantida a grafia original dos interlocutores. Quando necessário, introduzimos comentários explicativos entre colchetes.
- 12 As falas consideradas irrelevantes para este estudo foram suprimidas.
- 13 Scrim é um termo usado para um tipo de partida personalizada entre dois times com o objetivo de treinamento.
- 14 Perda de pacote diz respeito à porcentagem de dados que não chegam ao computador do jogador, ou aos servidores do jogo, devido a instabilidade na conexão.

## Nas Ruas de Dentro de Casa: Da Experiência Urbana na Fruição Imersiva do Game Watch\_Dogs

*Indoor streets: On the Urban Experience of the Immersive Fruition  
in Watch\_Dogs*

### DANIEL ABATH

Professor Substituto do curso de Mídias Digitais (UFPB), Daniel Abath é Doutor em Sociologia pela Universidade Federal da Paraíba. Desenvolve pesquisas no âmbito da Sociologia da Comunicação, com ênfase em cultura, sociabilidades e representações dos jogos eletrônicos computacionais em modo singleplayer.  
Email: dnabath@gmail.com

### RESUMO

O cenário contemporâneo dos jogos eletrônicos tem dado mostras de que a competência do jogador não está mais limitada a interações psicomotoras com vistas ao fim de sagrar-se vencedor. A permanência do jogador nos espaços virtuais em modo *singleplayer*, no uso solitário que faz da máquina, como nos casos dos games de ação em mundo aberto que representam cidades reais, leva-nos à constatação de uma fruição do objeto técnico satisfeita no simples "estado de estar" no jogo, permitindo uma espécie de experiência urbana a partir do contato com os conteúdos midiáticos. Disso advêm as reflexões analíticas que ora demonstramos, tais como as percepções reflexivas da cibervivência da vida urbana através do game *Watch\_Dogs*, ambientado na cidade de Chicago.

**Palavras-Chave:** videogames; comunicação; imersão; experiência

### ABSTRACT

*The contemporary scenario of electronic games has shown that player competence is no longer limited to psychomotor interactions in order to become a winner. The permanence of the player in virtual spaces in single player mode, in the solitary use of the machine, as in the case of open-world action games that represent real cities, leads us to the realization of a fruition of the technical object satisfied in the pure "state of being" in the game, allowing a kind of urban experience from the contact with the media contents. From this come the analytical reflections we have now demonstrated, such as the reflective perceptions of the cyber survival of urban life through the game *Watch\_Dogs*, set in the city of Chicago.*

**Keywords:** video games, communication, immersion, experience

## MÁQUINA

“Dois meses são suficientes para visitar Los Santos. Venha para Chicago em 21 de novembro”. Com esse apelo publicitário publicado via facebook a Ubisoft, desenvolvedora de jogos eletrônicos, promovia *Watch\_Dogs*, game lançado mundialmente em 2014, e cujo enredo se passa na cidade de Chicago. A mensagem fazia referência, ainda, a uma cidade de outro jogo de enorme popularidade entre os fãs de games em *open world*<sup>[1]</sup>, ou mundo aberto, o título *Grand Theft Auto V*, concorrente de vendas do citado *Watch\_Dogs*. Los Santos seria, de acordo com o anúncio, suficientemente desfrutável num período de dois meses, oportunizando novas aventuras e apreciações exploratórias por parte dos jogadores no território virtual da cidade de Chicago.

O anúncio é convidativo, sedutor, como toda publicidade que se preze, mas apresenta elementos que evidenciam relações de consumo inusitadas frente ao objeto jogo eletrônico. Para entendermos essas relações convém remontarmos a um antigo dilema, se assim o considerarmos em função dos estudos recentes que privilegiam o âmbito dos games pela academia.

Muitas das discussões do campo dos *game studies* giravam em torno de uma antiga dicotomia, própria ao período de tentativas de conformação epistêmica de uma área, ou subárea de conhecimento das ciências humanas, que se voltasse especificamente para o estudo dos jogos de tipo eletrônico como um elemento privilegiado, abarcando discussões interdisciplinares. Teríamos, então, uma espécie de objeto comum que poderia ser abordado sob diferentes prismas, tais como filosofia, sociologia, psicologia, educação, história, etc. Como todo campo de estudos em período formativo, dúvidas as mais diversas são suscitadas e acompanham o processo de estruturação dos aspectos científicos de abordagem do objeto ao qual se pretende que sejam feitas as arguições, teorizações e determinações de conhecimento. Ocorre que, como enunciamos, o campo carecia de um consenso (ou não) dos estudiosos de games a respeito dos rumos epistemológicos que tomariam dali por diante, justo porque o objeto se lhes apresentava como contraditório, complexo e carente de maiores considerações a respeito da sua natureza. Voltaremos a este ponto brevemente, pois antes de entendermos o objeto de controvérsias por parte dos pesquisadores dos jogos, precisamos vislumbrar aspectos históricos que demonstram que os games nunca foram a mesma coisa sempre.

Os jogos eletrônicos computacionais como costumamos conhecê-los, ou seja, como objetos de consumo, mercadorias voltadas para o entretenimento massivo, existem na sociedade desde o início da década de 60 do século passado. Nascidos de experimentos rudimentares com tecnologias de radar utilizadas em laboratórios de engenharia, os games representavam, de início, a transmutação direta da experiência física com jogos de tabuleiro e esportes para telas eletrônicas. Significa dizer que os jogadores assumiam formas nas telas catódicas de antigos

monitores de vídeo que lembravam formas humanas, ou assumiam objetos ou funções na tela que se assemelhavam aos seus referentes fora da tela. *Tennis for two* (1958)<sup>2</sup>, por exemplo, era um jogo eletrônico de tênis jogado por duas pessoas em que os jogadores não se viam na tela com corpos independentes a se enfrentarem por pontuações, mas como uma função que simulava a existência de um corpo em cada lado da quadra, sendo exitoso na partida quando acertava a bola no tempo correto em que esta chegava em sua quadra, através do apertar de um botão.

Essa simples demonstração nos coloca diante de algo óbvio, mas igualmente determinante para a concretização, apenas nos dias atuais, das questões que aqui iremos discutir: determinadas funções e relações de sentido a partir dos videogames foram fundamentalmente influenciadas pelos avanços tecnológicos, o que significa dizer que o nosso problema de pesquisa é fruto de uma evolução social, histórica, econômica, cultural e política, conformações determinantes não só da qualidade visual dos *pixels* e *frames* processados por segundo, mas também das formas sociais e das relações entre essas formas geradas por código binário nas telas e advindas da vida em sociedade.

Assim, primeiro o botão fazia mais sentido nas mãos dos jogadores. Apertar o botão, inclusive à época da Guerra Fria, era a principal função catártica promovida pelos jogos de tipo eletrônico. Espécie de inversão do medo do fim da vida humana através da realização fictícia do principal temor mundial daquele momento, o de que alguém apertasse o botão (fictício?), lançasse a bomba atômica, promovesse o pior *game over* possível para o jogo da política internacional. A chamada função háptica, o estímulo visual que conduzia ao tátil do controle, ou *joystick*. O próprio termo “controle”, estar de posse do controle das decisões tomadas na tela, conduzia a experiência do ato de jogar, muito mais do que a afiliação empática momentânea a um personagem ou a um enredo.

No princípio eram os avatares as funções algorítmicas, elementos gráficos rudimentares, formas geométricas, objetos não humanos, naves espaciais, entre outros. Aos poucos essas formas passaram a antropomorfizar-se, possuindo não aspectos humanos, mas nomes. *Pac man* (1980)<sup>[2]</sup> é personagem pioneiro: pensado a partir da fatia de uma pizza sorvida por seu criador, a forma de um círculo amarelo com uma boca em movimento ganhou um nome. Por inversão bíblica, o pixel fez-se verbo e assim o verbo fez sentido enquanto carne. Nascia um personagem controlável.

Mas *Pac man* povoava um labirinto. Sofria as determinações de uma estrutura rígida, de uma tela fixa cheia de bifurcações e fantasmas a perseguirem-no. O design do labirinto dado por seu criador, a saída lateral que permitia o retorno em lado inverso, alguns itens dispostos pelo caminho e outros recursos de jogabilidade tornavam flexível a vida na tela. Instituíam-se o

risco, a sorte e o desafio da sobrevivência a partir daquela estrutura. Um espaço dado por linhas divisórias brancas sobre o vácuo; lugar suspenso, abstração, paisagem binária. O incentivo era matar o Minotauro, transmutado em quatro ou cinco fantasmas coloridos, acumular pontos com essa ação e avançar nos níveis do jogo. Porém, Teseu, ou *Pac man*, movido pela astúcia do jogador e seu controle com fio (o fio de Ariadne?) jamais sairia daquele dédalo. E outros avatares de outros jogos que deram origem ao gênero labirinto, também não o fariam. Outros deuses e mitologias viriam, com o passar dos anos, para concretizar o espaço fora da encruzilhada, a imagem de outras paisagens, a representação das cidades.

Do diálogo entre linguagens, possibilitado aos poucos pelo avanço tecnológico, entre jogos eletrônicos e cinema, jogos eletrônicos e literatura, etc., surgiram novos formatos, ideias, anseios e sensibilidades estéticas para trabalhar com os games. A junção das palavras jogo e eletrônico denota claramente a principal controvérsia que se faria cada vez mais visível, inevitável e complexa no decorrer do tempo: a relação entre os elementos lúdicos e a vasta gama de possibilidades engendradas pelo universo eletrônico, da qual destacamos a capacidade de representar aspectos da vida social, simulando situações as mais diversas.

É preciso que se diga: nem todo game tem por principal intenção simular aspectos referentes ao que está fora da tela. Nem nas temáticas medievais, como nos jogos de fantasia, nem nas formas de jogabilidade, como os jogos competitivos que não possuem enredo mais elaborado. Contudo, neste trabalho nos preocupamos com os primeiros, tendo em vista o interesse de uma problemática de pesquisa que se volta para representações de elementos da vida cotidiana, ou mais especificamente, da vida nas cidades.

Voltamos para o início do jogo, ou seja, a questão do consenso entre os pesquisadores do objeto game frente à natureza desse mesmo objeto. Se os games nascem disformes, a princípio rudimentares e incipientes, carentes de sentido e de significação, depois já não se mostram dessa forma. Se os jogos eletrônicos eram feitos visando a um público alvo eminentemente infantil, com algumas décadas depois já serão produzidos para atender às demandas de jovens, adolescentes e adultos, tendo de variar nas suas temáticas e propostas narrativas e de jogabilidade. O cerne da discussão se encontrava justamente em como entender o jogo de tipo eletrônico, se a partir de premissas ludológicas ou narratológicas. Guardadas as devidas proporções, o consenso foi estabelecido gradualmente entre os estudiosos, a partir de discussões, entendendo-se os games como um misto de jogo e narrativa.

O que há de atual nessa relação entre lúdico e narrativo? Para responder a esta questão basta que retornemos à peça publicitária do início do texto, concentrando-nos no verbo "visitar". Termos como viajar, percorrer, conhecer, andar, mas principalmente, e nunca se usou tanto esse termo no universo dos games, explorar. Todos se afiguram como uma espécie de mantra; lema sintomático de

um momento ímpar na indústria do entretenimento digital interativo. Mas é preciso ir mais fundo no conceito de exploração para detectarmos o modo como agem os jogadores quando imersos em tais ambiências, consequência dos jogos construídos para serem explorados.

## ■ ANDAR É PRECISO

“Tem como apenas ‘andar’ (caminhar) nesse game?”<sup>[3]</sup>. A dúvida, ou questionamento interessado, de um jogador de videogame e membro do site brasileiro de jogos “Game Vício” traduz a inquietação que nos move: o fato de que os jogos eletrônicos podem ser fruídos a partir da mera ação de “estar” ali, no espaço do jogo, e se satisfazer com esta ação em si.

Ora, encontrar-se num “estado de estar” no espaço do jogo sempre foi condição indispensável para o desenrolar de qualquer partida, desde a primeira aparição pública de uma máquina que fazia interagir um programa com um usuário, a exemplo de *Tennis for two* (1958) ou *Space war!* (1961)<sup>[4]</sup> até os mais sofisticados jogos das recentes gerações, afinal de contas, “estar” no jogo é exatamente a pré-condição imersiva de tal mídia interativa. Há diversos e importantes estudos que versam sobre as dimensões espaciais nos jogos, desde os clássicos trabalhos sobre jogos (HUIZINGA, 2010), até as mais recentes discussões no âmbito dos *game studies* (AARSETH, GÜNZEL, 2019; CALLEJA, 2011; JUUL, 2005; NITSCHKE, 2008; WOLF, 2002).

Lucia Santaella e Mirna Feitoza em *Mapa do jogo* (2009), obra que trata dos games na ótica da comunicação, trouxe argumentos válidos a respeito das questões que aqui tratamos através do artigo de Renata Gomes (2009, p. 77), quando esta analisou as formas de interação em um jogo do extinto console *Dreamcast*, o game *Shenmue* (1999)<sup>[5]</sup>, assim o descrevendo:

É notável a tentativa de se desenhar o mundo de Shenmue sob o signo de uma vivência análoga à do *estar no mundo* experimentado cotidianamente por nós, no que diz respeito à implementação de um mundo verossímil. Nesta empreitada, os designers do jogo criaram um universo em que quase tudo existe como existiria se fosse real: o telefone faz ligações, as máquinas de refrigerante vendem refrigerante, as pessoas nas ruas respondem a indagações, as portas se fecham e se abrem; as pessoas gastam dinheiro, esbarram umas nas outras, moram em suas casas, têm as suas vidas. [...] Em Shenmue, é plenamente possível gastar os dias fazendo absolutamente nada, apenas *estando*.

Ora, *Shenmue* data da geração de 128 bits. Trata-se de um bom exemplo, um tanto defasado, dadas as evoluções gráficas alcançadas da década de 90 para cá, mas sugestivo à autora em seu interesse pela questão do simples estar ali, no mundo do jogo.

Perguntamo-nos: fazer absolutamente nada? Porque simplesmente estar em um local sem muitas preocupações já é fazer alguma coisa, principalmente para jogadores de games, ávidos por conquistas exploratórias, desbravamentos de territórios, busca por itens escondidos, construção de lugares imaginários. Encontrar aquilo que os emissores construíram, pois a prática de jogar não se basta mais em ser o melhor nos aspectos agonísticos do jogo. Vai além, quer dominar o código ao percorrê-lo por inteiro e ressignificá-lo. Gordon Calleja (2011), afirma que em um jogo de mundo aberto como *Grand Theft Auto IV*, por exemplo, os jogadores podem acolher as regras pré-concebidas ou decidir seus caminhos dentro do espaço virtual, optando por interagir de formas não apropriadas ao jogo. O autor (CALLEJA, 2011) inclusive, prefere o termo “incorporação” à imersão, tendo em vista que o senso de presença do humano *in-game* dá-se pela comunhão entre o conteúdo codificado e o acervo interpretativo desse jogador, evitando, com isso, certas conotações problemáticas à terminologia.

Há igualmente, nos interlúdios da teoria, possibilidades de vislumbrar-se o uso e apropriação individual e coletiva desses espaços que compõem a ação de interagir com o programa, a exemplo de abordagens aproximativas entre os jogos e o cinema. No que diz respeito às competências designadas ao sujeito por parte do tipo de narrativa midiática ao qual se submete, se fílmica ou lúdica, o comunicólogo português Luís Nogueira (2008) apresenta uma importante contribuição quando compara tais narrativas ao nível das formas de ação por elas engendradas, tentando entender a lógica operacional dos dois vetores, sobretudo em operações denominadas de procedimentos, ou seja, operações realizadas para promover a imersão. Para o autor, predomina no sujeito diante do filme a ação contemplativa, enquanto que o jogo dispõe da ação interventiva.

Nos dizeres de Nogueira (2008) o jogador está mais próximo das figuras do ator, porquanto assume um personagem no jogo, e do autor, dada a partilha da responsabilidade em desdobrar a narrativa, atualizando os dados virtuais contidos nas programações da mídia game. Já o espectador é identificado por sua capacidade de contemplação. A materialidade da narrativa fílmica não necessita da intervenção direta do espectador para ser atualizada na tela. Porém, há momentos em que o jogador intervém e avalia as suas ações no jogo, ao mesmo tempo em que o espectador de um filme lança os dados, aposta em tais personagens, conjectura sobre possíveis desfechos narrativos. O fato é que as duas modalidades actanciais são intercambiáveis, cabendo ao espectador de um filme a intervenção prospectiva em dados momentos, assim como ao jogador de um game a ação contemplativa em várias ocasiões.

É verdade. Em meio aos desafios que nos prendem aos espaços dos jogos, nós, jogadores, deparamo-nos vez em quando com sequências de narrativas fílmicas que interligam eventos lúdicos durante a jogatina, trechos conhecidos comumente como *cutscenes*<sup>[6]</sup>. Mas não é só isso: a ação de contemplar o espaço, que vem no escopo do objetivo de exploração, tão enaltecido pelo setor

de marketing da mercadoria jogo eletrônico, tem se tornado dimensão preponderante do agir em si na prática dos jogos das recentes gerações. Esse nível de contemplação, ou observação interessada no próprio momento de intervenção do jogador, na duração pura do *gameplay*, é o núcleo temático ao redor do qual circundam inúmeras constatações e brotam-se fenômenos inextricavelmente ligados a dimensões socioculturais pouco abordadas por estudos acadêmicos voltados para o universo dos jogos de videogame, em especial, análises que privilegiem a experiência dos jogadores com a materialidade do jogo em si. Em outras palavras, trabalhos que contemplem a imersão dos jogadores no espaço do jogo, em interação com elementos não humanos (LATOUR, 2012), e que compreendam essa imersão como produtora de um tipo de presença (GUMBRECHT, 2010) nesses espaços, numa perspectiva pós-hermenêutica, tendo em vista que nem só de sentidos se faz um game, mesmo os mais abstratos, mas de formas de experienciar esteticamente a materialidade do conteúdo de informação e comunicação ali codificados por emissores ocultos, gerando, por conseguinte, contextos observacionais os mais diversos.

Essas observações representacionais da cidade derivam de dois níveis analíticos distintos, mas intercambiáveis e interdependentes entre si: o nível das significações do objeto digital, síntese de considerações sobre a cidade real, e o nível que deriva dos processos da prática e experiência de jogo por parte dos jogadores, dupla produção de significados a respeito da urbe, posto funcionar através de cidade mediada pela realidade virtual do jogo, síntese da síntese da cidade real, ou observação de observação (LUHMANN, 2000) dessa mesma cidade. Essa dupla perspectiva analítica se alinha com o critério metodológico de compreensão de Calleja (2011, p. 10, tradução nossa) acerca do funcionamento imersivo dos games:

Esta divisão de objetos e processo também pode ser aplicada para jogos digitais. As regras são codificadas para o jogo ao invés de serem acolhidas pelos jogadores, e os objetos materiais envolvidos na sua sanção são as máquinas de software e hardware que as executam [...]. No caso dos jogos digitais, o objeto é descrito pelo código e pelo meio material que contém o código. Embora considerações do jogo como objeto tendam a ter implicações importantes sobre a jogabilidade real, precisamos reconhecer que elas representam apenas uma visão parcial ou incompleta. O código inativo, peças de tabuleiro, ou conjunto de regras apresenta um potencial que é atualizado durante o jogo.<sup>17</sup>

É essa vivência da mediação, que não se resume a apenas cumprir objetivos, metas, competir por pontos, filiar-se a uma narrativa através do jogo ou vibrar com o desfecho narrativo, o que aqui privilegiamos. Porque o modo como os jogadores experienciam a mídia game nunca foi o mesmo durante décadas, e é precisamente nesse momento histórico que todas as condições materiais possibilitam essa mudança, desde o avanço tecnológico que permite a geração e processamento de bits e pixels, até aos impasses sociais que vivemos e que se afiguram como mote de ambientação ludonarrativa de tais mídias.

Como se não bastasse, tal problema/constatação traz consigo, inevitavelmente, outras tantas questões, a saber: 1. Simulações de cidades reais têm se tornado cada vez mais o palco das interações entre jogador e jogo no espaço tridimensional navegável; 2. O conceito de design de jogos *open world* (mundo aberto) têm sido uma constante que permeia variados gêneros, fazendo crer que a experiência de jogo converge cada vez mais para momentos de fruição das paisagens midiáticas em si, ou mesmo em torno unicamente desse mister de viver o ambiente; 3. O espaço público da cidade em mundo aberto comporta agora um número de NPCs<sup>[8]</sup> nunca antes visto na história dos videogames, inaugurando possivelmente a expressão da simulação da multidão nas cidades, com todas as consequências que isso traz para a forma de praticar o jogo (convivência com não humanos, observação do comportamento, conversas e formas de interação entre não humanos); 4. Os espaços tridimensionais navegáveis dos games, em suas permissões ao ato de estar ali, revitalizam através de simulação um comportamento social característico do século XIX, o ato de flunar, ou seja, caminhar livremente por espaços públicos digitais em busca justamente da experiência de vivenciar a cidade nas expressões de sua vida pública simulada; 5. A dinâmica espacial da prática de observação, contemplação e fruição estética da cidade digital se torna objeto de conversação, discussões e expressão pública na internet, a exemplo do uso da rede social brasileira Alvanista, voltada exclusivamente para a subcultura dos jogos eletrônicos, em todos os seus aspectos, fazendo convergir e migrar a experiência digital das vivências entre jogador e máquina para agendas de discussão entre jogador e jogadores.

Aqui nos colocamos no lugar do jogador. Não que já não o sejamos, pois, como guetos que são, só entra e sai dos games quem domina o seu código, não no sentido de sua programação enquanto caixa preta (FLUSSER, 2011), mas na ordem do saber praticar o jogo no consumo e ainda extrair dele conteúdo crítico. Jogar e investigar: incorporar-se no avatar a fim de entendê-lo no jogo e entender a dinâmica do jogo através dele. Essa é a dimensão que abordamos nesse ensaio: um sutil percurso pela Chicago de *Watch\_Dogs* para entendermos como é possível estar no espaço do jogo e por meio dessa simples ação, fazer muita coisa.

Valorizamos aqui a experiência do urbano no jogo. Se éramos pobres de experiência na modernidade (BENJAMIN, 1944) ou se somos impossibilitados de criar e transmitir experiência na contemporaneidade (AGAMBEN, 2005), com a mediação dos games e suas cidades digitais, mesmo diante de uma cidade-imagem espetacular (DEBORD, 2005) é possível falarmos em uma fascinação do jogador diante do que se lhe apresenta em termos de uma cidade verossímil, com o advento da implantação das multidões transeuntes de NPCs e de uma consequente experiência urbana da cidade. E, principalmente, da experiência de brasileiros em território estrangeiro simulado, construindo-se espécies de territórios existenciais (GUATTARI, 1992). Trata-se, sobretudo, da produção maquínica da experiência, de espaços desterritorializados de cibervivência.

## EXPERIÊNCIA

*Watch\_Dogs* foi lançado em 2014. Muito antes do lançamento, uma legião de fãs já conjecturava a respeito do jogo, como acontece com a maioria dos títulos. As centenas de imagens, vídeos e especulações a respeito dos conceitos de game design aplicados ao game, tais como o uso de um celular para perfilar informações de NPCs e mexer em variados elementos da cidade onde se passa o jogo, Chicago, fruto de uma poderosa e, logo, eficiente campanha de marketing por parte da desenvolvedora Ubisoft, aguçaram ainda mais a curiosidade e o desejo de consumo pelo título. Pelos trailers e por toda a agitação causada nas redes sociais, *Watch\_Dogs* começou a ser fruído antes mesmo do seu lançamento.

O que chamava a atenção eram as sequências em que um homem, hacker, passeava pelas ruas, de forma lenta e compassada, apontando um celular de recente geração para todas as pessoas da cidade enquanto um turbilhão de informações brotava na tela: dados sobre ocupação, hobbies, renda financeira, ficha criminal e outras particularidades. Era igualmente espantoso notar o número elevado de transeuntes maquínicos nos espaços públicos. Pressagiava-se uma experiência de jogo ímpar, com muitas possibilidades de interação e do que fazer na cidade. Quando do lançamento, o jogo dividiu opiniões: chato, repetitivo, muito bom, criativo, bom conceito, péssima jogabilidade com carros. O produto é massivo, mas não se exime daquela antiga máxima de que nada agrada a todo mundo.

O que podemos fazer em *Watch\_Dogs*? Como todo jogo que se passa em ambiente urbano, a violência dá o tom maior no game. É o aspecto que promove o conflito, a tensão e o prazer, elementos próprios aos jogos (HUIZINGA, 2010). Pode-se comprar armas, roubar armas, portar armas; arrombar carros, roubar carros, dirigir carros em alta velocidade burlando todas as leis de trânsito, inclusive bater e atropelar à vontade; matar alvos próprios do enredo, ou matar NPCs a esmo; mas também é permitido proteger, zelar pelo bem estar das pessoas na cidade, correr atrás de bandidos, fazer o papel de uma polícia que não age para sarar as sangrias de uma metrópole, mas está logo ali quando o jogador infringe as leis. E além disso, também é permitido se eximir de tudo; jogar tudo para o alto e viver o espaço; andar e andar por entre ruas, becos, vielas, praças, passarelas, pontes e penhascos, galerias e calçadões, em busca do prazer proporcionado pelas imagens de síntese da cidade-máquina. Nas andanças, há atrações que se afiguram no mapa do lugar, tais como “viagens digitais”, lugares que ofertam drogas que simulam a fruição psicodélica e ilusória da cidade, ou “*cash run*”, competição contra o tempo através de simulação de realidade aumentada pelas ruas locais.

Há também localidades nomeadas de “*city hot spots*”, marcados no mapa para visita pública. Funcionam como atrativos turísticos para o jogador, que além de visitar a representação

imagética do local na área tem acesso a fragmentos de texto que contam um pouco da história dos lugares. Ao todo são disponíveis 100 “*city hot spots*” para visitação e coleta, gerando troféus de colecionador para os jogadores, além da satisfação de conhecer os lugares de síntese.

Um excerto da experiência desse pesquisador-jogador segue a seguir, fruto de observações que se assemelham ao método etnográfico, em que o analista precisa ir a campo e conviver com informantes e pessoas do interesse para a pesquisa. Observar o comportamento de não humanos é trabalho que requer horas e horas, gravações de áudio, dados os inúmeros estímulos que surgem na tela, sem contar com a perspicácia exigida para captar informações e eventos que podem acontecer naquele instante e demorarão muito tempo para ocorrerem novamente em função do código algorítmico do programa.

## EXCURSO: O LOOP

Ao iniciar a minha partida em *Watch\_Dogs* me dirijo para uma área denominada “*o loop*”, uma zona de muito movimento, de prédios comerciais e vida financeira da cidade. A área é extensa e me concentro na parte mais sul do território, perto de algumas pontes que ligam a área a “*Brandon docks*”. Faço uma marcação no GPS do mapa e me movimento para lá. Por ser um local distante de onde estou, é necessário locomover-me de carro, pois do contrário terei de passar muito tempo apenas caminhando. Havia acontecido algum incidente na cidade, eventos controlados pelo sistema desde antes de eu começar a me mover por aqui.

Surge um noticiário em alto falantes no espaço público clamando para que as pessoas noticiem sobre a minha pessoa, o hacker Aiden Pearce. O noticiário clama para que as pessoas façam alguma coisa e denunciem se me virem por aí em algum lugar. Todos os carros que estão na rua estão tripulados, ou seja, estão com motoristas dentro e eu não quero chamar muita atenção nesse momento. Gostaria de pegar um carro que estivesse estacionado, mas exatamente neste lugar onde estou não vejo nenhum carro.

Posso ver muita coisa por aqui. Por exemplo, uma quantidade muito grande de passantes nas calçadas; um homem trajando roupas maltrapilhas, sentado na calçada onde estou, segura uma placa nas mãos onde está escrito: “Hungry. Need help. God bless all”<sup>[9]</sup>. Acesso o celular, aponto pra ele para perfilar os seus dados, e surgem informações de que o homem possui 35 anos e realiza trabalhos voluntários. Atrás dele há um grupo de três pessoas que assistem outro homem tocar violão. As informações automáticas do perfilamento do celular definem o violonista

como artista de rua e acusam que seu visto de trabalho está expirado. Toca algumas músicas numa espécie de praça. Uma asiática, fã de jogos de tabuleiro, junto com seu namorado que é comprador frequente de craft novels e outra mulher que tem como busca online frequente “direito penal”, estagiária de gerência, escutam o artista de rua tocar.

Acabo encontrando um carro estacionado, de cor azul. Consigo destravá-lo com a habilidade de hackeamento do jogo e vou então me dirigindo através do GPS para o local onde eu quero estar. Há uma música tocando no carro, eu a interrompo. O deslocamento pela cidade de carro é muito rápido, difícil de perceber algumas coisas, tanto quanto no mundo físico.

Vou cruzando a cidade, passando por alguns semáforos. O tráfego é relativamente bom, as vias são largas e há alguns carros no trânsito, mas muito poucos em relação a, por exemplo, a minha cidade natal, João Pessoa. Relativamente tranquilo. Passo por uma ponte. O barulho do motor é realista.

A cidade está um pouco nublada, mas o céu ainda está azul. Não vejo muitas possibilidades de chuva. O horário do dia se assemelha ao cair da tarde.

Largo o carro embaixo de um viaduto. Começo por observar algumas ruas onde marquei no trecho norte do mapa. Andando parece haver três ruas, inclusive eu não tenho como ter acesso a nomes de logradouros, mas parece ser uma praça. Temos aqui algumas vias apenas para pedestres, destinadas à prática da caminhada. Hackeando as informações das pessoas começo a vê-las: um homem, com fetiche por palhaços; outro homem possui comunicações com possíveis criminosos; sirenes cruzam o ar, é uma ambulância que sai batendo em vários carros e vai embora. A calçada por onde ando está relativamente bem conservada, com algumas folhas caídas no passeio. Há nesse local um trecho de mato, de capim, com uma espécie de praça.

Algumas das pessoas que vejo: um homem que escreve fã fiction e é microbiologista; mulher, ouve música clássica e é engenheira de petróleo; homem, fã de culinária, gerente de análises de risco. Passa uma mulher vítima de hackeamento por outro mercenário; mulher, entusiasta de equitação. Muitas pessoas passam aqui pelo local, de forma que os estímulos que a rua nos traz são inúmeros.

Uma mulher esbarra em mim sem querer e diz:

- Vai com calma.

Outra passa e espirra.

Muitos deles passam olhando para o celular. Esbarro em uma mulher e algumas de suas respostas são:

– Oops, desculpe;

– Nossa;

– Dá licença;

Já um homem que vinha com um refrigerante e alguma comida na mão, diz:

- Nossa, babaca;
- Ah, desculpe, perdão;
- Olhe por onde anda, cuidado.

Fico brincando de esbarrar pra ver as reações dos não humanos. Nunca há reação de agressão física contra mim, apenas desagrado, raiva e frases como as de cima. Outra mulher passa falando monólogos ao celular:

- Tá bom; verdade; ok; verdade; tá bom; tá.

A bateria do joystick acaba de dar sinais de uma baixa, o que interpela a experiência, a ponto de me fazer procurar pelo carregador, quebrando um pouco da imersão. O último hackeamento visto foi de um “boxeador amador” (diretor de caridade, homem de meia idade).

Se ficarmos apenas parados, muitos não humanos passam por nós e sempre aparecem inúmeras informações. Vejo passando uma mulher diagnosticada com câncer; um homem membro de fórum sadomasoquista; jogadora ávida de golfe; engenheira de petróleo que apóia a quinta emenda. Os não humanos passam de forma indiferente; andam pela cidade e às vezes olham pra mim, outras vezes não. Passam de certa forma apressados. Muitos andam olhando para o celular, para baixo, enfim. Nesse momento o tempo começa a mudar; começo a perceber algumas sombras no céu.

Um homem de repente passa, olha pra trás, olha pra baixo e pára. Ele entrou em grupo de abdução alienígena e é agente de vendas. Outro, nutricionista, fã de palavras cruzadas. Vou caminhando pela primeira rua na direção norte e vejo um homem passar com um violão preto, falando ao celular. Ele é psicólogo, participante de reality show. Hackeio a sua conversa ao celular, em áudio:

– É, foi isso que eu pensei também. Eu pensei, foda-se, mas não dá pra dizer isso pra esses caras.

– Cara sai dessa.

– Claro, que fácil.

– Ei cara, eu decidi não contrabandear mais a sua merda. Por favor, não atire nas minhas costas quando eu sair do seu estabelecimento.

– Tá, talvez eu apareça em algum lugar fora da cidade por algum tempo.

Outra conversa interessante no trecho foi a seguinte:

– É sempre assim, não é? Quando a gente acha que algo vai mudar todo mundo promete fazer a diferença. Mas é sempre a mesma coisa que acontece. Política é sempre a mesma coisa: um idiota sai enquanto outro, entra. Eu também não sei o que fazer sobre isso.

Sintoma da crise da representação na política, inclusive entre não humanos.

## DEAMBULAÇÕES FINAIS

A deriva, ou a deambulação como objetivo da prática do jogar é algo recente nos jogos eletrônicos, mas o anseio pela experiência urbana é algo que perpassa uma necessidade social primeva e, ainda assim, tão negada em decorrência dos agravos de problemas sociais na cidade, tais como a violência, a precarização dos espaços públicos, a arquitetura hostil às pessoas e a própria virtualização das relações sociais. As mídias, a exemplo dos games, despontam como saída possível, instrumentos de realização da alteridade a partir de territórios de subjetividade. Preparam-nos para experiências um tanto desagradáveis do cotidiano, como uma música eletrônica memorada em ruídos insuportáveis de um aparelho de ressonância magnética, ou nos salvam de uma solidão total, do grau quase zero de experiência das cidades, consequência dos processos de individualização engendrados desde a modernidade.

Mesmo em modo de jogo *singleplayer*, quando jogamos contra a máquina, nunca estamos sós. E mesmo quando jogamos, lidamos com uma experiência que se encontra para além do jogo, algo de que o jogo depende para fazer-se crível e verossímil, ao menos no atual estado de realismo gráfico e social dessa mídia. Contactamos realidades estrangeiras, vozes, comportamentos e situações; colocamo-nos no lugar do outro e vivenciamos experiências próprias às condições de existência dessa realidade. Experienciamos, nós jogadores, numa dimensão virtual, uma realidade demarcada por espaço-tempo factível (o tempo liberado, as horas do dia em que sentamos diante de uma tela), e a prova factual é evidente quando voltamos de lá e somos capazes de descrever o que vivemos em forma, por exemplo, de uma narração, advinda de mercadoria massiva, mas dotada de possibilidades hipermediáticas. E geralmente ela se dá nesses termos: vim, vi e venci (ou não). Vivi, portanto.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, Espen; GÜNZEL, Stephan (Eds.). **Ludotopia: spaces, places and territories in computer games**. Bielefeld: Transcript Verlag, 2019.
- AGAMBEN, Giorgio. Ensaio sobre a destruição da experiência. In: **Infância e história: destruição da experiência e origem da história**. Tradução Henrique Burigo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.
- BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza, original de 1933. In: **Obras escolhidas**. Volume I. Magia e técnica, arte e política. Tradução Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1944.

- CALLEJA, Gordon. **In-game**: from immersion to incorporation. Cambridge: MIT Press, 2011.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Lisboa: Edições antipáticas, 2005.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Apresentação de Norval Baitello Junior. São Paulo: Annablume, 2011.
- GUATTARI, Félix. **Caosmose**: um novo paradigma estético. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Ed. 34, 1992.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Tradução Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2010.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- JUUL, Jesper. **Half-real**: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT Press, 2005.
- LATOURE, Bruno. **Reagregando o social**. Salvador: Edufba, 2012; Bauru, São Paulo: Edusc, 2012.
- LUHMANN, Niklas. **La realidad de los medios de masas**. Traducción y prólogo de Javier Torres Nafarrate. Barcelona: Anthropos Editorial; México: Universidad Iberoamericana, 2000.
- NITSCHKE, Michael. **Video game spaces**: image, play and structure in 3D worlds. Cambridge: MIT Press, 2008.
- NOGUEIRA, Luís. **Narrativas filmicas e videojogos**. Covilhã: Labcom, 2008.
- SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.
- WOLF, Mark. (Ed.). **The medium of the video game**. Austin, EUA: University of Texas Press, 2002.

- 
- [1] São jogos em que o espaço do jogo está aberto à navegação quase incondicional, dados os extensos limites de exploração dispostos ao avatar. Enquanto nos jogos lineares a rapidez dos eventos conduz a “impedimentos” perceptivos, dados os momentos de tensão e a exigência de movimentos hábeis e reflexos abruptos, os games *open world* também o conduzem pelo excesso de ambiências navegáveis.
- [2] Pac Man, Namco/Midway, 1980.
- [3] Disponível em: <<http://www.gamevicio.com/i/topicos/116/116313-tem-como-apenas-andar-caminhar-nesse-game/>>. Acesso em: 16, set. 2014.
- [4] Space War!, Stephen Russell, 1961.
- [5] Shenmue, Sega-AM2, Sega, 1999.
- [6] *Cut scenes* são cenas de animação incorporadas nos games a fim de narrar a história do jogo com técnicas da cinematografia, geralmente sem a possibilidade de intervenção por parte do jogador. Especialistas da área também costumam chamar tais cenas de *cinematics*.
- [7] Livre tradução: “*This division of objects and process can also be applied to digital games. The rules are coded into the game instead of being upheld by players, and the material objects involved in its enactment are the software and hardware machines that run them [...]. In the case of the digital games, the object is described by the code and the material medium that contains the code. Although considerations of the game as object tend to have important implications on the actual gameplay, we need to acknowledge that they represent only a partial or incomplete view. The dormant code, board pieces, or rule set present a potential that is actualized during gameplay.*”.
- [8] A sigla NPC vem de *Non Playable Character*, por tradução “personagem não controlável”. Os NPCs são todos os personagens e elementos não humanos presentes nos espaços dos jogos, os quais não podem ser assumidos enquanto avatares pelo jogador. NPCs podem figurar nos games tanto em sequências fílmicas de *cutscenes*, quanto através de uma existência material nos espaços navegáveis pelo jogador no jogo. Nos jogos em mundo aberto que se passam em cidades, NPCs habitam as ruas em trânsito constante, sempre executando alguma ação e podendo sofrer intervenções por parte do jogador, tais como ser esbarrado pelo avatar em trânsito, ser interpelado em conversações, alvejado por tiros, atropelado, entre outros exemplos, assim como também podem agir influenciando sobre o jogo, reagindo a alguma agressão sofrida, ligando para a polícia, etc.
- [9] Tradução livre: “Tenho fome. Preciso de ajuda. Deus abençoe a todos”.

## Participação na Arte Contemporânea: a ludicidade em obras tecnológicas de artistas brasileiros

*Participation in Contemporary Art: the playfulness in technological art works of Brazilian artists*

---

### FLÁVIA CAMPOS JUNQUEIRA

Professora da Escola de Comunicação e Artes da Universidade Potiguar (UnP). Doutora pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/UERJ). E-mail: flavinhajunqueira@gmail.com

### RESUMO

Entendendo a Arte Contemporânea como um processo relacional, portanto não acabado em si mesmo, o presente artigo busca destacar o lúdico como uma das características presentes na poética participativa de certas obras tecnológicas de artistas brasileiros contemporâneos. Tal perspectiva consiste em um recorte da tese defendida, intitulada *Poéticas participativas contemporâneas: o engajamento dos sentidos na arte tecnológica brasileira*.

**Palavras-chave:** Participação; Arte Contemporânea; Ludicidade.

### ABSTRACT

*Understanding Contemporary Art as a relational process, therefore not finished in itself, the present article seeks to highlight the playful as one of the characteristics present in the participatory poetics of certain technological works of contemporary Brazilian artists. This perspective is a clipping of the thesis defended, entitled *Contemporary participatory poetics: the engagement of the senses in Brazilian technological art*.*

**Keywords:** Participation; Contemporary Art; Playfulness.

## INTRODUÇÃO

A participação do público no campo das artes não é novidade, tampouco os debates sobre a interação mediada pela tecnologia e a interdisciplinaridade, assim como as poéticas tecnológicas perderam o caráter marginal e consolidaram-se na produção artística hodierna. E é no modo como certas obras tecnológicas produzidas por artistas brasileiros nos instigam, como numa espécie de jogo com nossos sentidos, que pretendemos nos debruçar aqui. Quando falamos em Arte Contemporânea, é conhecido que algumas de suas características mais comuns são a desobrigação do rompimento que as vanguardas modernas pregavam e a libertação da tela, abrindo caminho para uso de objetos construídos industrialmente e toda uma gama de referências. Do ponto de vista da recepção, de forma simplificada podemos dizer que ela não mais seria influenciada apenas pelas técnicas e materiais utilizados, mas também por todo um contexto com o qual a obra dialoga (COCCHIARALE, 2006).

Se foi assim no início da pós-modernidade, hoje temos um cenário muito mais complexo, com diferentes modos de interagir que exigem um empenho dos nossos sentidos, concentrando ou direcionando nossa consciência (uma mínima parte que seja) para os estímulos vindos da obra, que não exige apenas que estejamos atentos aos seus estímulos pelo nosso corpo, mas também uma predisposição para dela participar. E o que trazemos aqui são artistas que nos convidam à participação de diferentes formas, algumas mais evidentes, outras nem tanto, mas com a tecnologia em comum.

Com evidente herança da geração participacionista da década de 1960, com Lygia Clark, Lygia Pape e Hélio Oiticica por exemplo, que convidavam o público a dançar, vestir roupas, dobrar peças metálicas, caminhar em grupo e compartilhar espaços, a produção atual que usa a tecnologia para convidar o público a uma ação vê ampliar a cada dia o repertório de estímulos sensoriais, estabelecendo vínculos que nos afetam de forma tão sutil que às vezes sequer nos fazem entendê-los como uma forma de interação apenas por não corresponder a uma linguagem convencional. Sabemos que a participação do público vai desde o estágio mental, ao completar a obra a partir das leituras que cada um faz do trabalho até a interação efetiva, pelo menos desde a década de 1960, e vai ganhando novos contornos pela participação sensorial com a tecnologia.

Como afirma o artista e teórico francês Edmond Couchot sobre a arte interativa do fim do Século XX, são obras “sensíveis às diferentes solicitações, manipulações, operações, desencadeadas pelos deslocamentos do observador, seu contato, o som de sua voz, sua presença, seu calor, o barulho de seu coração etc. Pode-se então falar de participação real e não mais mental” (COUCHOT, 1997, p. 136). Ou ainda, a arte interativa “somente existe com a condição de ser frequentada, explorada, experimentada” (COUCHOT; BRET; TRAMUS, 1997, p. 38). Estamos

ainda de acordo com o artista e professor Julio Plaza que, ao falar dos artistas tecnológicos, afirmou que eles

estão mais interessados nos processos de criação artística e de exploração estética do que na produção de obras acabadas. Eles se interessam pela realização de obras inovadoras e “abertas”, onde a percepção, as dimensões temporais e espaciais representam um papel decisivo na maioria das produções da arte com tecnologia (PLAZA, 2003, p. 17).

Da mesma forma que a obra nas poéticas participacionistas dos anos 1960 acontecia em sua relação com o público, aqui consideramos que parte dos artistas e grupos que produzem obras com recursos tecnológicos hoje, entendem a arte contemporânea como processo/sistema, ou seja, que ela acontece na relação interatores ou interagentes – não importa se em menor ou maior grau.

## OBRA COMO RELAÇÃO

Expoentes da arte tecnológica interativa, Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti têm diversos trabalhos que podem nos ajudar a exemplificar a ludicidade presente nas obras. A obra *Parede*, de 2012, por exemplo, é um deles<sup>[4]</sup>. Placas de alumínio espelhado movimentam-se na escultura cinética interativa, a partir de sensores em suas extremidades. Quando o interagente passa por uma das beiradas da obra, as placas começam a rotacionar, uma a uma, num ângulo de 180 graus. Inicialmente enfileiradas uma atrás da outra, com o movimento de rotação elas vão ficando lado a lado, até terminarem novamente dispostas em fila, como se acompanhassem o caminhar do público passante. (Figuras 1 e 2)

FIGURA 1

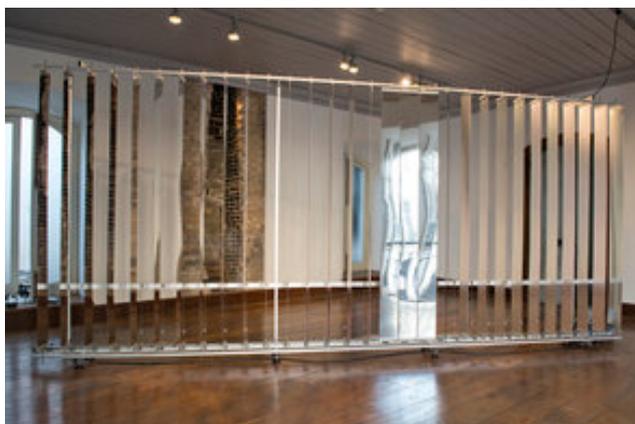


FIGURA 2



Refletores posicionados em um dos lados da instalação complementam a experiência com as luzes refletidas nas placas espelhadas, produzindo uma certa mistura de “sensações ópticas, que criam uma certa confusão interessante”, nas palavras de Crescenti<sup>[2]</sup>. A dupla é reconhecida internacionalmente, já tendo recebido menção honrosa no *Ars Electronica*, na Áustria, por sua obra.

Em outro trabalho, Cantoni e Crescenti criaram *Voz* (2015) em que além das placas cinéticas, microfones captavam o som ambiente e do público, e um software customizado processava as informações recebidas e enviava para os motores que movimentavam as lâminas de alumínio. Diferente da obra anterior, as placas espelhadas de *Vozes* são dispostas no alto, em posição horizontal e movem-se de acordo com o som captado e processado pelo computador. Conforme a descrição no site dos artistas,

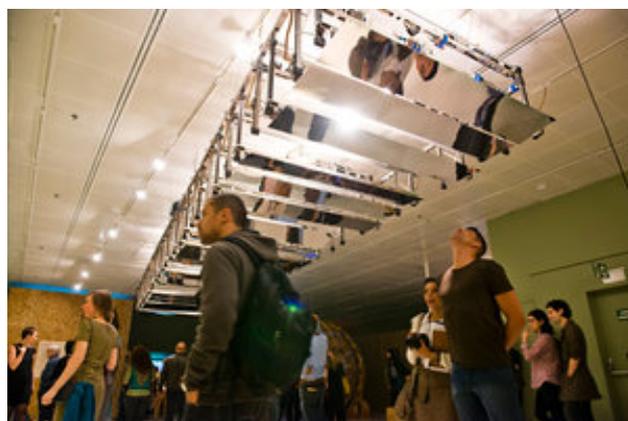
os microfones captam estímulos sonoros do ambiente e dos visitantes e enviam dados, o tempo todo, ao computador. No computador, o programa analisa a informação captada e, em função das variáveis volume, ritmo e velocidade, move as lâminas de uma extremidade a outra, obedecendo a matemática da propagação do som<sup>[3]</sup>.

As placas espelhadas presas ao teto obrigam o interagente a olhar para cima. Somado ao próprio reflexo, o movimento ondulatório das placas nos embala junto. (Figuras 3 e 4)

FIGURA 3



FIGURA 4



A obra de 2015 da dupla parece complementar o trabalho *Piso*, de 2007, no qual uma grande placa de metal posicionada no chão, ao ser acionada pelo caminhar dos interagentes por meio de sensores em suas extremidades, provoca uma onda real que percorre todo o comprimento da lâmina. O público pode “surf” ou “boiar” na onda caminhando pela chapa de metal, deitando nela, ou apenas apreciando o balanço das ondas pelo reflexo das luzes na parede da sala<sup>[4]</sup>. Podemos com esses exemplos afirmar que a obra acontece a partir da relação interagentes e prospecta uma experiência multissensorial que nos convida à ludicidade. (Figuras 5 e 6)

FIGURA 5



FIGURA 6



Como observou Plaza ao analisar a interatividade no que ele chamava de arte-comunicação, baseado em Mario Costa, “a estética da comunicação é uma estética de eventos. O evento subtrai-se da forma e se apresenta como fluxo espaço-temporal ou processo dinâmico do vivo” (PLAZA, 2003, p. 20). Preocupa-se com a relação. Por este viés, não nos importa a resposta do objeto tecnológico mas a forma como ele nos coloca como parte integrante do processo, pois é nesta relação que o engajamento sensorial e a obra existem de fato. Assumimos então que nos interessa menos a sofisticação tecnológica da obra, e mais a maneira como ela nos convida à participação.

A resposta do nosso sistema perceptivo será sempre aberta, visto que nunca poderá ser totalmente controlada pelo artista, seja lá qual a proposta de relação com a obra. Adotamos o termo interagentes de Alex Primo por nos ajudar a entender a interação como “uma ‘ação entre’ os participantes do encontro. Nesse sentido, o foco se volta para a relação estabelecida entre os interagentes, e não nas partes que compõe o sistema global” (PRIMO, 2005, p. 2). O autor assume que os termos receptor e usuário não cabem no processo, pois o primeiro remete a uma passividade relacionada à comunicação de massa, enquanto o segundo sugere uma hierarquização entre quem coloca as informações a disposição e quem as usufrui (PRIMO, 2005). Primo então considera problemáticos e deixa de lado tais vocábulos para trabalhar com a expressão interagentes. O que mais nos interessa na abordagem de Primo é que ao focar na relação ele enfatiza justamente o entre, lugar onde acreditamos de fato acontecer/existir a obra tecnológica contemporânea.

Compartilhamos da perspectiva de que o sistema perceptivo é uma relação entre questões biológicas do sujeito – corpo e mente – e o meio que o cerca, como destaca Rosângela Leote (2015), artista e professora da UNESP. E por buscarmos este caminho a partir dos estímulos, que a autora chama de multimodal, não afirmaremos que as obras são sinestésicas. Ao direcionarmos

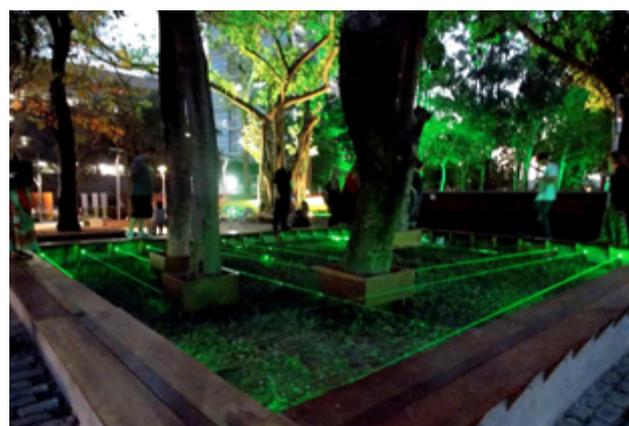
o foco de nossa pesquisa à relação, trabalhamos sob a premissa de que tais obras propõem uma multissensorialidade conscientizada, potencialmente sinestésica se assim o interagente permitir. Leote usa o termo interatores e consideramos que tanto este como interagentes têm conceitos semelhantes, entendendo ator ou agente como aquele ou aquilo que produz uma ação, seja humano ou não (LEMOS, 2013; PRIMO, 2011). Compreendendo portanto como sinônimos, lançamos mão dos dois termos neste trabalho.

Voltando a exemplos, podemos dizer que Gilberto Prado tinha menos controle sobre as reações do público do que podemos supor a partir da descrição de sua obra. *Mirante 50*, produzida em 2014 na Praça Victor Civita em São Paulo, foi uma instalação interativa *site specific*<sup>[5]</sup> que convidava o público a caminhar por um deque de madeira planejado para provocar uma sensação de desequilíbrio. (Figuras 7 e 8)

FIGURA 7



FIGURA 8



O nome da obra faz alusão aos cinquenta centímetros de terra depositados em toda área contaminada da praça que por muitos anos foi local de incineração de lixo domiciliar e hospitalar e a partir de 2001 passou por um processo de revitalização. Segundo a descrição da instalação no site:

o caminhar no pequeno deque de madeira em cima do canteiro de quatro árvores situado na área de paralelepípedos da praça, em frente ao antigo incinerador, traz a relação de suspensão, (des)equilíbrio e inacessibilidade. Ao pisar nas pranchas, sensores acionam sistema de *laser* que esquadrinha o espaço interno do canteiro, em função da posição e número de pessoas que caminham na mureta propiciando um diálogo entre os participantes e com o entorno. As malhas virtuais que se formam, redesenham o espaço visível mais inacessível da área plantada trazendo a sensação de enlevo e deslocamento, numa experiência sinestésica de prazer e alerta (PRADO, 2014)<sup>[6]</sup>.

Na citação acima Prado afirma que caminhar sobre o deque desperta uma experiência sinestésica. Como observa Leote (2015), no entanto, acreditamos que apesar da intenção do artista de provocar tal experiência, não é possível afirmar que todo interagente irá fruir e perceber a obra dessa forma.

## A LUDICIDADE COMO MODO DE FRUIÇÃO

Voltando à ideia da arte como um processo, portanto como um sistema vivo e que se modifica, Leote amplia o entendimento que tínhamos de possibilidades de fruição de uma obra. Em suas palavras,

é preciso dizer que numa obra de arte, cuja forma está, *a priori*, definida ou, por assim dizer, finalizada, e cuja relação esperada é a de contemplação – significando estritamente que não se pode tocá-la –, o modo como ela é percebida já é dirigido desde a premissa básica de que *não se pode usar o contato físico para fruí-la*. Esse simples condicionamento encomenda um relacionamento com a obra mais austero e distante, em termos físicos, dando menor abertura às possibilidades de relacionamento lúdico e abrindo entrada para a fruição por meio do olhar. Na via contrária, a permissão ou solicitação para que o toque aconteça, leva o interator a níveis de ludicidade e transformação física da obra. Essa transformação pode até acontecer de maneira transgressora e não desejada pelo propositor da obra (LEOTE, 2015, p. 127, grifos da autora).

Ao falar de ludicidade, Leote coloca este e outros dois modos de fruição como característicos da produção atual – interatividade e imersividade. A ludicidade, a interatividade e a imersividade – que, salienta ela, não excluem uns aos outros nem a outros modos de fruição não mencionados – podem estar presentes numa mesma obra, sobrepostas, mas frequentemente uma delas aparece como modo dominante (LEOTE, 2015).

Para identificar os modos de fruição, a autora afirma que a ludicidade estaria ligada à liberdade, desde a escolha individual de estar aberto à interação até as ações que podem ser inesperadas para o/os propositores da obra. Já a interatividade estaria relacionada à percepção, reação ou recriação da obra, e a imersividade à vivência ou virtualidade. Como ela explica,

a ludicidade é um aspecto da interação que se cria por intenção de quem experiencia o contato com a obra. A obra, em si mesma, não é lúdica, embora possa carregar uma potencialidade para tal. [...] Todavia, pode-se dizer que as obras com mídias emergentes carregam maior potencialidade para induzir a experiências lúdicas. Ali o interator também é elemento de composição da obra, pois dele dependem os acionamentos e/ou acesso às dinâmicas que conduzem à composição final, sem o que a obra não existiria. Obviamente estou considerando, ainda, obras interativas

e com tecnologias emergentes, embora as obras participacionais, comuns nos anos 1960, também possuam estas características (LEOTE, 2015, p. 56).

Como podemos notar, Leote ressalta a importância da predisposição mental do indivíduo para fruir de forma lúdica, característica que ela estende também à imersividade. Assim sendo, uma pessoa pode fruir uma mesma obra de maneira diferente de acordo com seu estado mental no dia. A autora então afirma que ainda que “se possa dizer que interatividade pode envolver tanto ludicidade quanto imersividade, é necessário lembrar que, estes dois últimos são aspectos cuja responsabilidade é do interator, segundo o seu sistema perceptivo, por isso a distinção” (LEOTE, 2015, p. 172). Ao dividir os modos de fruição em ludicidade, interatividade e imersividade, entendemos a autora assumir seu interesse na recepção do espectador, enquanto o que nos interessa é voltar as atenções para a relação entre o público e a obra.

Ela ressalta que o cérebro age em cada pessoa de uma maneira, “sendo essa relação entre estímulo, sensoriamento e auto-observação um resultado daquilo que se conhece por percepção” (LEOTE, 2015, p. 60). Em outro momento a autora reforça a importância do meio afirmando, por meio de um estudo multidisciplinar envolvendo a neurociência, que “um profundo aspecto de inter-relação com o meio é dado como base da construção da nossa consciência e, conseqüentemente, de nossa percepção” (LEOTE, 2015, p. 47).

Podemos afirmar que as ideias trazidas por Leote têm, além do embasamento neurocientífico, a influência do pensamento de Eco, que também falava que a fruição da obra dependerá das experiências existenciais de cada um, como podemos notar em suas palavras:

o autor produz uma forma acabada em si, desejando que a forma em questão seja compreendida e fruída tal como a produziu; todavia, no ato de reação à teia dos estímulos e de compreensão de suas relações, cada fruidor traz uma situação existencial concreta, uma sensibilidade particularmente condicionada, uma determinada cultura, gostos, tendências, preconceitos pessoais, de modo que a compreensão da forma originária se verifica segundo uma determinada perspectiva individual. [...] Cada fruição é, assim, uma interpretação e uma execução, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original (ECO, 2015, s.p.).

Como nos lembra Sônia Regina Fernandes, “o verbo fruir relaciona-se a usufruir, desfrutar, amar uma coisa em si mesma”, ou ainda, que “a situação frutiva é uma situação de recompreensão do objeto produzido pelo artista-autor” (FERNANDES, 2013, p. 2977). Fernandes levanta tais definições embasada em Eco.

A obra *Balancos Interafetivos*, de Lina Lopes e Giovanna Casimiro, foi construída coletivamente a partir de oficinas, primeiro em São Paulo, em 2016, e depois reconstruída na exposição Maquinações – Gambiólogos 3.0, no Rio de Janeiro, em 2018. Assim como *Mirante 50*, *Balancos Interafetivos* propõe uma experiência envolvendo a propriocepção. Dois balancos de madeira dispostos lado

a lado se interligavam quando o público que se sentava no balanço encostava nos pontos indicados e dava as mãos. Ao acontecer o toque, luzes de LED acendiam em torno da estrutura de madeira, potencializando as experiências de suspensão e embalo provocadas pelo balanço com os estímulos luminosos embaixo do dispositivo. (Figura 9)

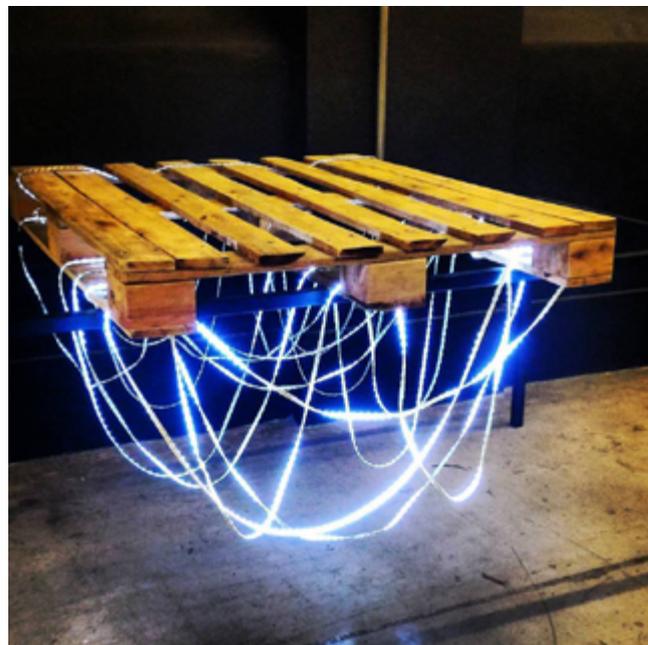
A dimensão coletiva da relação, evidente nas poéticas participativas de outrora, também está presente. Nos balanços é necessário que ao menos duas pessoas se sentem, dêem uma das mãos e toquem a outra nos pontos indicados na estrutura, de acordo com as orientações que acompanhavam a obra.

Saindo do eixo Rio-São Paulo, a região Norte do país também tem projetos que exploram as tecnologias e a participação, caso do Salão Xumucuís de Arte Digital, que teve três edições em Belém, no Pará (em 2011, 2013 e 2014), reunindo artistas de todo o país, e o Panorama da Arte Digital no Pará (2012), também na capital paraense, com artistas da região. *Permanência*, de Val Sampaio, por exemplo, exibida no Panorama, é composta por projeções nas paredes de uma sala escura e um balanço no meio do espaço no qual o interagente pode se balançar, integrando-se à paisagem de mata das projeções. O ato de balançar convida o interagente a se abrir sensorialmente para a obra e, dessa forma, deixar-se transportar até a floresta. (Figura 10)

FIGURA 10



FIGURA 9



Podemos dizer que há nesses exemplos um convite à ludicidade, independente da intenção do autor. O interator é colocado como elemento da obra, sendo obrigado a realizar uma ação para ativá-la de alguma forma. O que nos interessa a partir disso é enfatizar o caráter multissensorial prospectado pela arte interativa que nos permita identificar nas poéticas participativas hoje, a ludicidade como modo de fruição. Dizemos prospectado

justamente porque concordamos com Leote (2015) e Sogabe (2011) que, como falado acima, nos mostram que o sistema perceptivo de cada um funcionará de uma maneira, pois trata-se de uma

relação entre a experiência sensorial primária, ligada também ao espaço e ambiente construídos pelo trabalho artístico, e a bagagem do indivíduo adquirida ao longo de suas experiências de vida. Sendo assim, compactuamos com a ideia de que “a multissensorialidade, a ativação simultânea de vários sensores naturais, portanto de vários estados perceptivos da pessoa que interage, ou imerge em uma obra, seria um resultado perceptivo apenas PROSPECTADO pelo propositor da obra” (LEOTE, 2015, p. 62, grifo da autora).

## INTERFACE COMO CONVITE AO LÚDICO

Uma proposta realizada em 2018 com aldeias indígenas pelo interior do Nordeste promoveu um intercâmbio entre as expressões e tradições de povos nativos com tecnologias emergentes. Como resultado, a exposição Arte Eletrônica Indígena, exibida no Museu de Arte Moderna da Bahia em 2018, apresentou diversos trabalhos interativos e multissensoriais sobre a cultura e a realidade de povos originários do nosso território, colocando o público em contato direto com elas, pelos sentidos. A obra *A voz do mar*, de Oscar Octavio Ukumari junto com a população da etnia Pataxó de Barra Velha, também interior baiano, nos convida a compor músicas em uma rede de pesca carregada de sensores que produzem sons de acordo com o contato em seus fios. Ao ser tocada a rede emite sons gravados do mar, permitindo ao interagente criar uma paisagem sonora com sua ação. O artista explica que a inspiração veio da onomatopéia do nome da aldeia Pataxó que lembra o barulho das ondas, buscando assim a essência e origem do povo<sup>[7]</sup>. Os sons vindos da rede preenchem o espaço com o barulho do mar. (Figura 11)



FIGURA 11

Podemos notar no exemplo, a presença evidente da interface, elemento que Sogabe explica ser o que permite a interação entre o público e o sistema. Seu conceito pode incluir o gerenciador ou controlador digital, que está entre o sistema humano e o sistema maquínico. Para Sogabe, a interface é o sistema sensível da obra, o sensor ou aparato físico que vai captar a ação do público. “A interface torna-se aqui um órgão perceptivo do ambiente, através da possibilidade

de uso de vários tipos de sensores que temos à disposição” (SOGABE, 2011, p. 66). Em outro trabalho, o autor observa que

As interações e interfaces mais comerciais que já fazem parte do nosso cotidiano, tal como apertar um teclado ou clicar o mouse enviando uma tarefa para o computador, são exploradas, no campo artístico, nos limites de seu potencial. Essas possibilidades limítrofes são investigadas pelos artistas no contexto da arte-tecnologia, em conjunto com outros conceitos que a arte interativa abrange, dentro de uma visão sistêmica, como busca de materialização de uma idéia poética. Ao mesmo tempo, as interfaces vão se tornando cada vez mais invisíveis, no sentido do usuário não precisar de um conhecimento prévio para utilizá-la, podendo apenas usar os movimentos corporais, a voz ou o olhar (SOGABE, 2014, p. 64).

Nas obras vistas até aqui, notamos que os trabalhos *Parede* ou *Piso* de Cantoni e Crescenti têm interfaces mais discretas do que o exemplo da obra presente na exposição Arte Eletrônica Indígena ou em *Mirante 50*. Em *Parede* os sensores não são evidentes, não há um dispositivo aparente nos convidando à interação e só se caminharmos em frente à obra é que eles serão acionados. Nos outros exemplos, a presença de um anúncio para subirmos no deque de madeira ou tocarmos na rede torna a relação mais óbvia.

Seguindo com os exemplos, a obra *Floresta Encantada*, do duo de artistas VJ Suave (Ceci Soloaga e Ygor Marotta), exibida na Caixa Cultural do Rio de Janeiro em 2017, é uma instalação em realidade virtual que eles também chamam de jogo, pois além dos óculos e de um fone de ouvido, o interagente recebe dois controles manuais que permitem a locomoção pelo ambiente virtual da floresta e a interação com alguns personagens. Com o controle é possível tocar um atabaque ou pegar o chocalho do Xamã no ambiente virtual, por exemplo. Conforme os sons de bichos da floresta ou de uma música distante, ou das cores vibrantes entre plantas imaginárias, o interagente pode escolher as direções e caminhos que vai seguir dentro da realidade virtual, apresentada como uma animação. Ele pode interagir com as personagens que aparecem ou apenas se locomover no ambiente virtual, operando o controle que tem nas mãos. (Figuras 12 e 13)

FIGURA 12



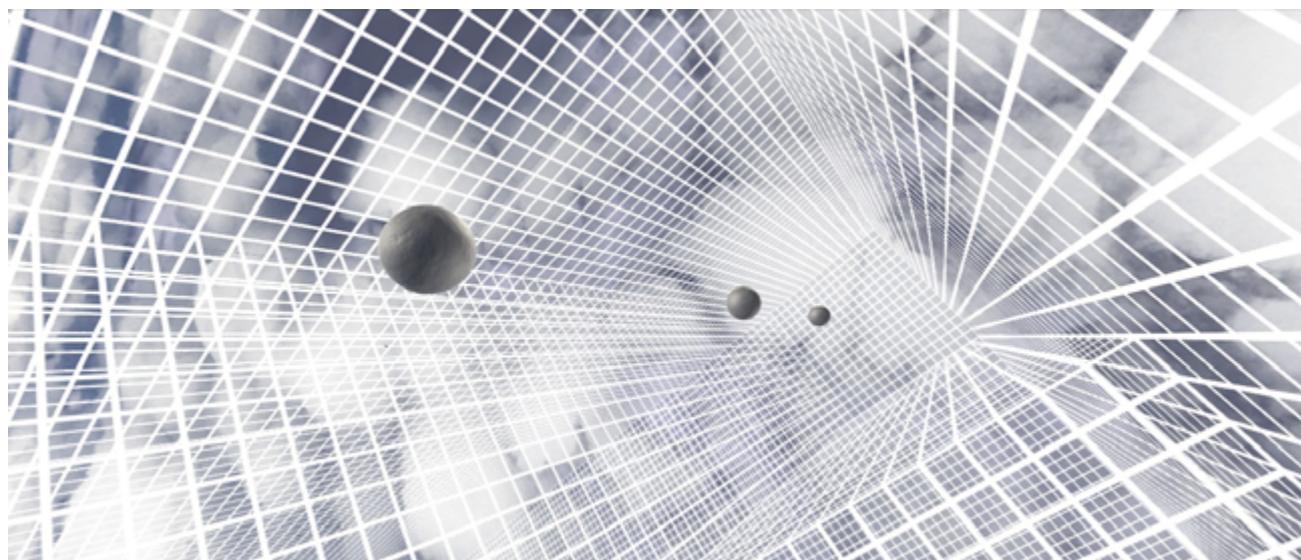
FIGURA 13



Sobre a obra, Giselle Beiguelman escreveu que *Floresta Encantada* demanda “atenção, suavidade e imersão dos participantes”. Para ela, “toda uma nova pedagogia do olhar está em pauta aí. Ela pressupõe uma outra visualidade: a que enxerga, a partir do invisível, com a mente em simbiose com todos os órgãos do corpo”<sup>[8]</sup>. Beiguelman, fala que a obra exige do participante a imersão, ou seja, ela vê, como Leote, a possibilidade de imersão como uma condição demandada do participante, portanto que necessita de sua predisposição.

Não podemos deixar de lembrar de outra referência no uso da realidade virtual na produção artística brasileira. Regina Silveira, também tida como uma das pioneiras na intersecção entre arte e tecnologia, propôs experiências labirínticas abstratas. Em um de seus trabalhos mais recentes, *Odisseia*, de 2017, Silveira, junto com uma equipe da Universidade de Stuttgart, na Suíça, nos apresenta um imenso cubo branco gradeado que parece flutuar no céu azul, entre nuvens. Em seu site, Silveira afirma que “Odisséia pretende ser a experiência de uma passagem – física e ao mesmo tempo subjetiva – pelo interior de um espaço vítreo e labiríntico, onde é possível caminhar sem gravidade em direção às possíveis saídas do cubo/nave”<sup>[9]</sup>. (Figura 14)

FIGURA 14



Simone Osthoff resume a importância de Silveira entre as décadas de 1970 e 1980: “As investigações conceituais de Regina Silveira sobre a natureza da arte e da representação empregaram uma ampla gama de mídias – de gravuras a instalações com painéis LED, lasers e outros meios” (OSTHOFF, 2010, p. 82). Também para Arlindo Machado (2011), Silveira foi fundamental no cenário brasileiro contemporâneo. Ele destaca que muitos pensam que as experiências na intersecção entre arte, ciência e tecnologia são exclusivas do século XXI, enquanto a obra de Silveira deve ser vista pelas maneiras como ela enfrentou essa confluência há pelo menos quarenta anos. Como coloca o autor:

Ao contrário do que muitos podem supor, não se trata de um engajamento recente num campo que, de repente, começou a tornar-se hegemônico no universo artístico do século XXI. Desde os anos 1970 e 80, além de seu trabalho com gravura, serigrafia e desenho, Regina Silveira vem se dedicando também a experiências com as mais diversas mídias e tecnologias, como a fotografia, a microficha, o painel eletrônico, o vídeo, o vídeo-texto e, um pouco mais tarde (1991), o computador. Ela, portanto, já estava lá, quando as poéticas tecnológicas ainda tinham um caráter marginal ou quase *underground* dentro do espectro mais geral da arte contemporânea (MACHADO, 2011, p. 5).

Machado lembra de trabalhos como *Descendo a Escada* (2002) e *Escada Inexplicável* (1999), (Figuras 15 e 16) nos quais além da escada, que aparecia como projeção ou como uma imagem em painel adesivo colado do chão à parede, índices como o barulho de passos de pessoas que não vemos também faziam parte da obra. Para ele, o computador sempre esteve presente na produção da artista, em geral mais como “um instrumento de trabalho do que uma mídia de apresentação. Ainda assim, Silveira aventurou-se pela rede telemática e pela realidade artificial em algumas circunstâncias” (MACHADO, 2011, p. 6).

FIGURA 15



FIGURA 16



Silveira fala da obra como um jogo, no qual o interagente deve cruzar o labirinto que flutua no céu. Por jogo, compartilhamos com a definição de Vilém Flusser (1967) que afirma ser um sistema “composto de elementos combináveis de acordo com regras”. Nesse sistema, a soma dos elementos será o “repertório do jogo” enquanto a soma das regras será a “estrutura do jogo”. “A totalidade das combinações possíveis do repertório” será a “competência do jogo” e “a totalidade das combinações realizadas” será o “universo do jogo” (FLUSSER, 1967, p. 2).

O conceito de jogo nos lembra que “a figura do leitor – receptor, do leitor que reage ao texto impresso, torna-se pouco produtiva diante da obra eletrônica, ou como define Aarseth,

do cibertexto” (MIHO, 2010, p. 35). O cibertexto de Aarseth seria, de acordo com Sônia Regina Miho, mais pessoal que o hipertexto, visto que os desdobramentos da interação dependerão do “*informational feedback loop*”, característica fundamental da manipulação do texto pelos usuários, de forma que as respostas e ações demandadas pela interação geram diversas possibilidades, “sempre abertas e recombinaíveis em outros contextos, numa contínua construção executada pelos movimentos do usuário e da máquina” (MIHO, 2010, p. 35). Tanto a ideia de jogo como de cibertexto nos lembram aqui do modo de fruição lúdico de Leote (2015) que fala da escolha de estar aberto à interação e a possibilidade de ações não previstas na proposta.

Tais ideias podem ser observadas em alguns trabalhos em *web-art* do grupo Corpos Informáticos, de Brasília. Navegar pelos ambientes de *Parafernálias*<sup>[10]</sup> ou *Uai*<sup>[11]</sup>, por exemplo, mostra-se desafiador, parecendo muito mais com a experiência de um jogo que nos provoca a encontrar os caminhos e bônus que ele esconde. (Figuras 17, 18, 19 e 20)

FIGURA 17



FIGURA 19



FIGURA 18

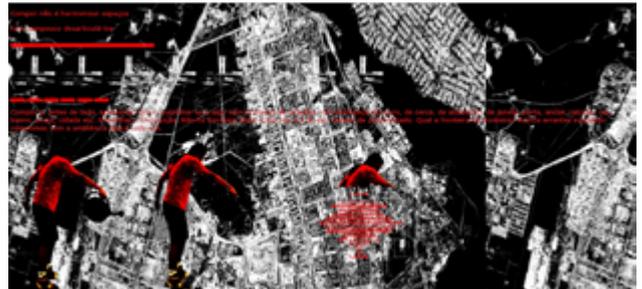
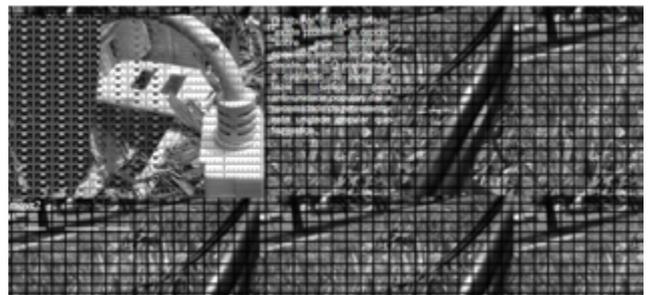


FIGURA 20



Seus labirínticos *links*, que também podemos chamar de portas para diferentes caminhos, nos levam intuitivamente ao jogo, que mostra-se presente também nos textos, como na passagem “O pique-bandeira é um jogo que também alcança este privilégio. Trazer a ambiência-criança é forjar um novo jogo, que ao ser clicada leva à outra que [...]”. A frase é cortada propositalmente

de acordo com o tamanho da tela do dispositivo pelo qual o site é acessado. Ficamos sem saber se sua conclusão está em outro *link* ou não.

Podemos aqui lembrar a professora norte-americana Angela Ndalianis (2004), que fala que o Barroco engajava o observador, que ela chama de jogador, e faz um paralelo entre o Regime Setecentista e diferentes formas de entretenimento contemporâneo como cinema, *games*, quadrinhos, etc. Em novas formas, com deslumbrantes curvas, as imagens barrocas e suas referências nos levavam a “desdobrar” as narrativas – como um laço que vamos desfazendo aos poucos – por caminhos labirínticos, ação que pode ser associada tanto ao engajamento presente na produção que abordamos aqui, quanto à multiplicidade de caminhos. Para a autora, a obra aberta de Eco, assim como o barroco, estimula no observador uma série de reações e/ou interpretações espontâneas e conscientes. Os diversos desdobramentos dependerão das referências às quais a obra alude, da bagagem do observador (cultural e sensorial) e do contexto no qual a obra e o observador se encontram (ou por onde o observador entrará ou sentirá a obra).

Tal ideia leva Ndalianis a chamar de neo-barrocas as mídias atuais, afirmando que há nelas camadas de intertextos que envolvem não só o sentido da narrativa mas as próprias mídias. Há, portanto, uma complexa rede de referências intertextuais nessas mídias, nas quais a narrativa não é simplesmente limitada a completar o enredo (*plot*). Nessa rede há um envolvimento do jogador não só no nível sintagmático (na relação de dependência com o sentido narrado), mas também paradigmático (estrutural das mídias). Esse processo exige uma hiperconsciência que vai engajar o jogador/participante, não só na história e nos temas, mas a entrar nessas multi-camadas intertextuais midiáticas, assim como as obras barrocas engajavam o observador a seguir por seus “labirintos” interpretativos. Em suas palavras:

Estamos entre as dobras do labirinto, sendo envolvidos num jogo sobre intertextualidade e produção de sentido: o próprio processo de criação. A narrativa neo-barroca depende de dobras que também envolvam o público. Enquanto brinca com o público, ele o prepara para suas regras de criação a partir dali (NDALIANIS, 2004, p. 79)<sup>[12]</sup>.

Na tentativa de superar o que eles consideram um desafio atual, o grupo Corpos Informáticos busca “avizinhar o espaço ‘virtual’ do espaço ‘real’”. Para eles, “um dos grandes impasses da arte que utiliza tecnologias de ponta, hoje, é a conciliação do espaço da internet e do espaço ‘real’. A superação desta questão traz promessas. Não haverá consenso. Impasses são geradores de possibilidades”<sup>[13]</sup>. Afinal, como também mencionado em *Parafernálias*, “não é possível pensar na dualidade binária de ‘estar conectado’ e ‘não estar conectado’. O que é estar conectado? Há uma maneira de desconectar? Importa conectar-se? E se falharmos?”<sup>[14]</sup>

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Autores como Arlindo Machado (2007) gostam de nos lembrar sobre o equívoco de aclamar gato por lebre – seja exaltando a sinestesia ou confundindo um evento interativo para entreter com arte – temos hoje um cenário no qual os artistas parecem não se preocupar em serem questionados por isso. Pelo contrário, abordamos aqui uma produção na qual a tecnologia e a participação, assim como na comunicação, já são intrínsecas, e que mostra-se muito à vontade para explorá-las, às vezes de modo tão sutil que não é notada como uma forma de relação. Concordamos que houve uma crítica intensa e buscamos aqui demonstrá-la como superada, ao menos para parte da atual geração de artistas, em plena produção. Enquanto alguns parecem ainda se preocupar se uma obra interativa pode ser pensada como mero evento de entretenimento (MACHADO, 2007), os artistas e curadores demonstram que já avançaram na suas questões com a tecnologia digital e não parecem se preocupar com tal rótulo. Acreditamos que as tecnologias já estão impregnadas ao nosso tempo e portanto às poéticas atuais de forma indistinguível, como Leote (2015) observou sobre outras épocas.

Se antes a crítica dizia que precisávamos ter cuidado com os deslumbres da novidade, o que temos agora é uma produção extremamente à vontade diante do admirável mundo novo. Como coloca Cocchiarale, “A arte contemporânea pode estar em vários lugares simultaneamente, desempenhando funções diferentes. Mas o principal de tudo isso são os novos tipos de relação que ela nos faz estabelecer” (COCCHIARALE, 2006, p. 67). Neste sentido, acreditamos que os artistas brasileiros alcançaram a maturidade exigida outrora por Machado. Para longe de querer limitar a comunicação à linguagem verbal, o que acreditamos aqui é que a arte, enquanto espaço de reflexões, questionamentos e experimentações, é um importante campo para nos ajudar a pensar uma sociedade em que as relações perpassam sistemas naturais, eletrônicos, digitais e biológicos, num complexo emaranhado de existências e experiências.

Buscamos ao longo do trabalho apresentar exemplos de trabalhos artísticos realizados por artistas brasileiros nestes primeiros anos do Século XXI e reconhecer neles a importância do espectador enquanto agente que participa da obra no intuito de identificar no caráter participativo das poéticas tecnológicas atuais, a ludicidade como forma de fruição. Este caminho nos ajuda a olhar para nosso cotidiano e observá-lo como um emaranhado de relações que não podem ser analisadas isoladamente. A consciência necessária para se perceber esteticamente um sentido pode ser ampliada para uma percepção de mundo. Dessa maneira, as obras destacadas aqui nos ajudam a refletir sobre nossas relações, nossos modos de interação com o mundo complexo e heterogêneo que nos cerca.

## REFERÊNCIAS

COCCHIARALE, Fernando. *Quem tem medo da arte contemporânea?* Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2006.

COUCHOT, Edmond. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, Diana (org.) *A arte no século XXI: humanização das tecnologias*, São Paulo: Editora UNESP, 1997.

\_\_\_\_\_. BRET, Michel; TRAMUS, Marie-Hélène. A segunda interatividade. Em direção a novas práticas artísticas. In: DOMINGUES, Diana (org.) *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*, São Paulo: Editora UNESP, 1997.

ECO, Umberto. *Obra aberta: formas e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. Tradução Giovanni Cutolo ... [et al.]. São Paulo: Perspectiva, 2015.

FERNANDES, Sônia Regina. A Obra como contexto: A experiência da fruição que o estágio curricular do curso de licenciatura em Artes Visuais pode buscar observar. In: 22º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP). *Anais...* Belém, 2013.

FLUSSER, Vilém. *Jogos*. Artigo. 1967. Online. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/portal/index.php/pt/biblioteca/viewdownload/15-flusser-vilem/46-jogos.html>>. Acesso em: 23/01/2019.

LEMO, André. Espaço, mídia locativa e teoria ator-rede. *Galaxia* (São Paulo, Online), n. 25, p. 52-65, jun. 2013. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/3996/399641251006.pdf>>. Acesso em: 18/09/2016.

LEOTE, Rosângela. *ArteCiência.Arte*. São Paulo: Editora da Unesp Digital. 2015.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

\_\_\_\_\_. A Ciência Fictícia, In: *Regina Silveira*, Editora Charta, Milano/New York, 2011.

MIHO, Sílvia Regina Gomes. *Poesia + computador = poéticas aplicadas: poesia e crítica em meios eletrônicos*. *Ipotesi*, Juiz de Fora, v. 14, n. 1, p. 31 - 41, jan./jul. 2010.

NDALIANIS, Angela. *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge/London: The MIT Press, 2004.

OSTHOFF, Simone. De musas a autoras: mulheres, arte e tecnologia no Brasil. *ARS* (São Paulo), v. 8, n. 15, p. 74-91, 1 jan. 2010.

PLAZA, Júlio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *ARS* (São Paulo), v. 1, n. 2, p. 09-29, 1 dez. 2003.

PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

\_\_\_\_\_. *Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador*. LIMC – Laboratório de Interação Mediada por Computador da UFRGS, n. 45, 2005. Disponível em: [http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/enfoques\\_desfoques.pdf](http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/enfoques_desfoques.pdf). Acesso em: 19/09/2017.

SOGABE, Milton. Instalações interativas mediadas pela tecnologia digital: análise e produção. *ARS* (São Paulo), v. 9, n. 18, p. 60-73, 1 jan. 2011.

\_\_\_\_\_. Falsa interface como recurso poético na obra interativa. In: *Revista ARS (São Paulo)*, v. 12, n. 24, p. 63-69, 24 dez. 2014.

- 1 As imagens presentes neste artigo foram retiradas dos sites dos respectivos artistas, com exceção da obra A voz do mar, cuja foto foi tirada pela autora desta trabalho.
- 2 Fala de Cantoni e Crescenti sobre a obra disponível em: <<https://www.cantoni-crescenti.com.br/wall-about/>>. Acesso em: 09/06/2017.
- 3 Disponível em: <<https://www.cantoni-crescenti.com.br/voice-about/>>. Acesso em: 09/06/2017.
- 4 A descrição pode ser melhor observada pelo vídeo no site dos artistas. Disponível em: <<https://www.cantoni-crescenti.com.br/floor-videos/>>. Acesso em: 09/06/2017.
- 5 Entende-se por site específico instalações construídas de acordo com as características físicas ou históricas do espaço que ocupa (SOGABE, 2011), ou seja, trata-se de uma obra pensada especialmente para um determinado lugar.
- 6 Descrição da obra Mirante 50, disponível em: <<http://www.gilberttoprado.net/mirante-50.html>>. Acesso em: 02/12/2015.
- 7 Mais informações, vídeo e imagens da obra disponíveis em: <<http://aei.art.br/residencias/o-som-do-mar/>>. Acesso em: 02/10/2018.
- 8 Texto de Giselle Beiguelman sobre a obra divulgado no folheto da exposição (distribuição gratuita) e também no site da obra. Disponível em: <<https://www.vjsuave.com/vr/floresta-encantada/?lang=pt-br>>. Acesso em: 20/02/2018.
- 9 Descrição e vídeo da obra disponíveis em: <<https://reginasilveira.com/filter/realidadevirtual>>. Acesso em: 19/01/2019.
- 10 Trabalho de Web-art do Grupo Corpos Informáticos disponível em: <<http://www.corpos.org/parafernalias/index.html>>. Acesso em: 09/02/2019.
- 11 Trabalho de Web-art do Grupo Corpos Informáticos disponível em: <<http://www.corpos.org/uai/SITE%20INTERVEN%C3%87%C3%95ES/Untitled-2.html>>. Acesso em: 09/02/2019.
- 12 No original: “We are placed within the labyrinth’s folds by becoming involved in a game about intertextual and meaning production: the process of creation itself. Neo-baroque narration depends on folds that also enfold the audience” (NDALIANIS, 2004, p. 79).
- 13 Trecho da obra/site Parafernalias, do Grupo Corpos Informáticos, disponível em: <<http://www.corpos.org/parafernalias>>. Acesso em: 09/02/2019.
- 14 Trecho da obra/site Parafernalias, do Grupo Corpos Informáticos, disponível em: <<http://www.corpos.org/parafernalias/UntitledFrameset-3.html>>. Acesso em: 09/02/2019.

## Gestos e imagens de jogos digitais: apontamentos para uma gestualidade fotográfica do gameworld

*Gestures and images of digital games: notes for a photographic gestuality of the gameworld*

### JULIETH PAULA

Doutoranda e mestra em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Jornalista pela Universidade Federal do Pará. Bolsista CNPQ e integrante do grupo de pesquisa TCAV. E-mail: juhcorreajor@gmail.com

### SUZANA KILPP

Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Professora do PPGC da Unisinos. Coordenadora do grupo de pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design (TCAV). Mestra em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. E-mail: sukilp@unisinos.br

### RESUMO

Este texto é resultado de aproximações teóricas e empíricas entre a fotografia e os games. Orientado pela noção de gestualidades fotográficas, o artigo apresenta três tipos de gestos fotográficos nos jogos digitais: o modo foto; o gesto fotográfico como ação principal e o gesto como ação secundária. As inferências mais imediatas que permeiam o fenômeno chamado *in-game photography* apontam para uma reconfiguração técnica e estética da produção, fruição e compartilhamento da imagem digital contemporânea acionada no mundo dos games.

**Palavras-chave:** Fotografia; Videogame; Gestualidade.

### ABSTRACT

This text is the result of theoretical and empirical approaches between photography and games. Guided by the notion of photographic gestuality, the article presents three types of photographic gestures in digital games: the photo mode; the photographic gesture as a main action and the gesture as a secondary action. The most immediate inferences that permeate the phenomenon called *in-game photography* point to a technical and aesthetic reconfiguration of the production, fruition and sharing of the contemporary digital image triggered in the gaming world.

**Keywords:** Photography; Video game; Gesture.

## INTRODUÇÃO

A fotografia e o videogame são máquinas de imagens de naturezas distintas que se encontraram no meio de um turbilhão tecnocultural de reprodução da imagem, de mediações de informações. E, desse encontro, surgiram muitas possibilidades artísticas, materiais e conceituais como as capturas identificadas na maioria das vezes de *snapshots*. Na linguagem mais usual da comunidade gamer, *snapshot* é a captura de tela do jogo. Nos estudos sobre fotografia, o termo *snapshot* se refere a uma tendência da prática fotográfica, como um estilo de retrato instantâneo associado ao registro do cotidiano, ao clique rápido do dia-a-dia, seja via a câmera analógica ou digital. Em relação à fotografia, a “estética *snapshot*” ficou amplamente conhecida pelos trabalhos de Lisette Model, ainda nos anos de 1940, depois pelo fotógrafo Terry Richardson por volta dos anos 1960. Para os games não há, necessariamente, uma orientação estética do *snapshot*, pois a prática já está mais difundida. Não pretendemos realizar uma discussão mais essencialista a respeito da fotografia produzida no mundo dos jogos digitais, pois não é nosso objetivo determinar se a imagem é ou não uma fotografia, mas sim entender as condições materiais e conceituais dentro do que temos chamado de gestualidades fotográficas no *gameworld*. Antes de impregnarmos o texto com os desdobramentos conceituais vinculados às perspectivas teóricas, é preciso explicitar que a presente abordagem sobre as imagens produzidas no contexto dos jogos digitais é resultado de uma articulação entre os domínios factuais e paradigmáticos da fotografia. Nosso ponto de partida se situa em um cenário heterogêneo de experiências fotográficas acionadas em diferentes jogos, bem como de autores preocupados com as transformações no estatuto da fotografia e os seus impactos na paisagem visual contemporânea.

Pois bem, quase um ano após o lançamento de “The Last of Us” (NAUGHY DOG, 2013) a comunidade gamer já aguardava a sua versão remasterizada para julho de 2014. Cinco meses antes deste jogo chegar ao mercado, a empresa Sucker Punch entregava a continuação da série “Infamous” acentuando no cenário dos jogos digitais as experiências ligadas à captura das telas, das interfaces gráficas dos games. Pelo menos, é o que indica o relato “Enquanto meu The Last Of Us não chega, vou praticando um pouco mais de fotografia com o belíssimo Infamous Second Son”<sup>[1]</sup> de “Rodrigo Arkade” (jornalista e ex-editor do site “Arkade”). De modo geral, a crítica de grande parte da comunidade gamer sobre “Infamous Second Son” também o aponta como uma das principais referências de qualidade gráfica e de fotografia por oferecer o recurso “Modo foto”. Embora tenhamos em comum com “Rodrigo Arkade” o mesmo apreço pelo jogo “The Last of Us Remastered”, o que nos chama atenção é o fato da prática fotográfica ser enunciada como uma ação importante em um jogo que, a princípio, não tem nenhuma relação direta com o exercício fotográfico. De imediato, isso nos remeteu às impressões mais difusas sobre a potencialidade

dessa tendência entre a fotografia e os games. O fato é que de 2014, desde o lançamento de *Infamous SS* e de *The Last of Us Remastered* até agora, muitos jogos que tematizam ou possuem um mecanismo fotográfico também já chegaram ao vasto mercado dos games. A popularização da fotografia nos jogos digitais tem repercutido tanto nas comunidades de entretenimento, na imprensa geral quanto nos espaços acadêmicos e artísticos. A “curadoria” mais recente desses jogos foi publicada em fevereiro de 2019 em uma matéria no jornal internacional “The Guardian” intitulada “*Point and shoot: what’s next for photography in video games?*”<sup>[2]</sup>. Na ocasião, a jornalista especialista em games, Jordan Webber, menciona diversos casos de jogos que possuem a prática fotográfica central na trama desde os anos 1990 até o presente. Para a jornalista, parte de todo esse interesse em produzir fotografias nos games é resultado da beleza nos ambientes dos jogos. E que o recurso de captura de telas, o mesmo que chamou à atenção de “Rodrigo Arkade” em *Infamous SS*, é praticamente um padrão nos novos jogos de mundo aberto.

Com base nesse cenário, procuramos e identificamos 13 jogos que possuem algum tipo de mecanismo fotográfico. Desse conjunto, selecionamos 7 casos para perscrutar as condições estéticas e materiais da fotografia nos tópicos voltados aos gestos fotográficos.

## NOTAS SOBRE A FOTOGRAFIA CONTEMPORÂNEA

Em uma entrevista concedida à revista *Zum* em 2018, o filósofo Philippe Dubois fala sobre o *status* da imagem contemporânea. E na ocasião, ele articula um conceito de imagem-ficção para pensar o paradigma numérico da fotografia digital com base na “teoria dos mundos possíveis”. De acordo com essa teoria, há um mundo romanesco possível que se aproxima e se afasta dos dados do mundo real. Dubois (2017) inicia essa aproximação com o intuito de compreender as configurações e transformações das imagens analógica e digital no texto “Da imagem-traço à imagem-ficção: o movimento das teorias da fotografia de 1980 aos nossos dias”. Com uma abordagem historiográfica, Dubois assinala pelo menos três marcos teóricos e tecnológicos que reinventaram os modos de produzir e pensar a fotografia. Primeiramente, os anos de 1980 por ter sido um período de “invenção” do fotográfico enquanto um objeto de pesquisa. No segundo momento, temos o que o autor chama de “o vazio dos anos 1990 e a retomada dos anos 2000”. Isso implica dizer que questões como “o que é a fotografia?” passam pelo filtro dos estudos culturais, pragmáticos e históricos, cujas questões principais são: “para que serve a fotografia? Quais os seus valores?”. De acordo com Dubois, o foco estava nos usos da fotografia, e não mais,

no fotográfico enquanto uma categoria epistêmica. Por fim, o terceiro momento, a virada digital (*digital turn*), na qual: “O digital vai permitir (ou obrigar, conforme o ponto de vista) abordar o campo da teoria da fotografia, tanto do ponto de vista ‘ontológico’ da imagem quanto da perspectiva ‘pragmática’ de seus usos” (DUBOIS, 2017, p. 41). É precisamente no interior deste último território epistemológico, que Dubois propõe a hipótese de que a fotografia já não é mais uma imagem-rastro, pois não se trata de um “registro da realidade”, ou mesmo de uma reprise do mundo. E sim, de uma ficção de um mundo, uma vez que, ela atua como uma invenção de si mesma. Essa desvinculação da fotografia com os dados da realidade apontada pelo autor faz parte de uma abordagem contemporânea que corresponde diretamente ao atual estágio da tecnocultura audiovisual.

Atento também a essas mudanças, Maurício Lissovsky (2011) esboçou “dez proposições acerca do futuro da fotografia”. Para este autor, a fotografia parece encontrar na cultura visual contemporânea, os insumos para a sua sobrevivência. Um deles é a “reprodutibilidade infinita” acentuada pela transição técnica e estética do paradigma analógico para o digital. Com base em Lissovsky (2011) e Dubois (2017), podemos assinalar que além desse caráter reprodutível, a ubiquidade e o devir ficcional das imagens digitais também consolidam um novo território epistemológico da fotografia. É evidente que todos esses apontamentos dizem respeito à fotografia produzida no cenário tridimensional, que tem uma relação com a realidade pré-existente. Portanto, para falarmos das gestualidades que emergem das experiências fotográficas dentro dos games, é necessário providenciar alguns ajustes teóricos, algumas ponderações sobre o objeto deste artigo.

## NOTAS SOBRE AS GESTUALIDADES

A expressão “gestualidade fotográfica” é resultado de uma articulação entre as proposições filosóficas de Vilém Flusser (1994, 2014) e Giorgio Agamben (2008, 2015, 2018). Ambos autores problematizaram as abordagens históricas e antropológicas das Ciências Humanas que circunscreveram os gestos apenas como movimentos do corpo. Por uma fenomenologia do gesto humano, Flusser (2014) propõe uma Teoria Geral que reúne quatro princípios epistemológicos e uma diversidade de gestos que decorrem de fenômenos como a fala, a pintura, a guerra, a encenação teatral e até mesmo o modo de fumar um cachimbo. De todo esse conjunto heterogêneo de gestos, interessa-nos, o fotográfico.

O ponto de partida para situar o gesto fotográfico no âmbito da Teoria Geral de Flusser, sem dúvidas, se deu pela preocupação do autor com as questões que permeiam as mídias. Pois, ele crê que há uma reflexão possível via a Comunicação, não necessariamente pela inscrição na disciplina ou no campo de estudos que conhecemos atualmente, mas pelo teor comunicacional que gere o próprio gesto. Isso quer dizer que há uma qualidade comunicacional na qual os gestos se desenvolvem a partir de uma combinação entre códigos, níveis de realidade e simulação, sentimentos ou afecções. Para tanto, só apreendemos os gestos quando os interpretamos. Além desse caráter de “interface” que a Teoria Geral tem em relação às disciplinas das Ciências Sociais Humanas e Aplicadas, a “deliberada expressão de liberdade” também soa como um fator determinante para a sua fundamentação. Em um resumo, eis então, os principais aspectos da teoria: 1) Interdisciplinaridade que se dá pelas relações de fronteiras com outras áreas do pensamento, como a filosofia, a história, a linguística, a biologia etc.; 2) Formalidade, aspecto anti-historicista porque propõe uma crítica às explicações baseadas na linearidade dos acontecimentos e na generalidade dos fenômenos; 3) Anti-ideológica, à medida que, se refere a modelos de organização e descrição dos gestos que correspondem tanto ao sujeito quanto ao instrumento (máquina) ao qual ele está ligado, e 4) Engajamento que diz respeito à operacionalização metodológica. Nos termos de Flusser, trata-se de uma “tecnicabilidade” da teoria que permite “ler os gestos” a partir dos contextos culturais, econômicos, tecnológicos etc.

Em a Ontologia e Política dos gestos, Agamben (2008, 2015, 2018) também situa os gestos na ordem da experiência que permite avistá-los por um olhar crítico. Contrariando a generalidade das abordagens históricas sobre tais fenômenos, Agamben os observa desde as irregularidades do cotidiano até as formas gestuais das artes em diversos contextos. Assim como Flusser, Agamben também projeta diferentes definições de gesto. A que mais aproxima os autores é ideia de que o gesto é a atividade humana demarcada pela ética e pela política: “O gesto abre a esfera do *ethos* como a esfera mais própria dos homens” (AGAMBEN, 2008, p. 12-13).

Das questões enunciadas por Agamben, destacamos duas qualidades que parecem ser fundamentais para a apreciação do gesto no âmbito artístico e que também dialogam com a noção de gesto fotográfico: a medialidade e a potência. A primeira refere-se a um devir comunicativo que coloca o gesto mais na ordem do processo de que do sentido, ou seja, o gesto não é o ponto de partida nem de chegada, mas sim, a própria ação: “o gesto não é só o movimento corpóreo do dançarino, mas também – e sobretudo – sua interrupção entre dois movimentos, a *epoché* que imobiliza e, ao mesmo tempo, comemora e exhibe o movimento” (AGAMBEN, 2018, p. 3). O gesto é, nesse sentido, um ato comunicacional ambivalente cujo objetivo e significado transcendem os seus próprios fins. A segunda característica do gesto aponta para as potências nas manifestações artísticas, que, de acordo com Juliana Monteiro (2015, p. 57-58): “não se trata mais de produzir a

obra para alcançar a verdade mais alta ou de uma ação artística para a fruição do belo, mas de uma prática pautada por uma ausência de finalidade, na qual artistas e espectadores participem de um acontecimento político”. A potência, portanto, deve ser entendida na dimensão política da obra, que, por sua vez, atravessa toda a noção de gesto proposta por Agamben. Interessa-nos dessas proposições, a possibilidade de compreender os gestos fotográficos por uma via crítica e filosófica.

## CONCEITOS E FRONTEIRAS DO GAMEWORLD

No panorama geral dos estudos sobre jogos digitais, o termo *gameworld* é frequentemente associado à expressão “mundo do jogo” para se referir ao ambiente de determinado game. A rigor, esse sentido não está equivocado, pois a noção de *gameworld* abrange todos os aspectos do jogo e, por isso, incide, muitas vezes em uma certa generalidade. Mas, com o intuito de desconstruir essa generalidade, a autora Kristine Jørgensen (2013) propõe uma espécie de “Teoria do *Gameworld Interface*”<sup>[3]</sup> tendo em vista três princípios que orientam todo o seu trabalho:

- a) O *Gameworld* como interface. Além de fazer alusão ao próprio título do livro, essa expressão é central porque ela deriva e explicita a relação funcional de qualquer jogo digital em dois níveis: entre o sistema do jogo (conjunto de informações, programação) e o ambiente do jogo; entre o jogador e o sistema do jogo. Essas múltiplas conexões no universo de cada jogo digital também são chamadas de *gameworlds interfaces*.
- b) O *Gameworld* como representação, que diz respeito aos processos de contextualização de um sistema de informações do jogo, projetado a partir das condições mecânicas e audiovisuais dos objetos ou dos eventos que constituem o mundo de determinado jogo digital. Trata-se de um esquema complexo de representação baseado, na maioria dos casos, em situações nas quais o jogador já está familiarizado, seja pelo tema, pelos personagens, ou até mesmo pela jogabilidade. Esse aspecto representativo pode ser ficcional ou lúdico, integrado ou sobreposto. Nos termos de Jørgensen, a representação ficcional se dá pela presença de elementos do gênero Ficção. Já a representação lúdica abrange, genericamente, todos os aspectos mecânicos presentes no *gameworld*. Ambos fatores, ficcionais e lúdicos, também se constituem como quadros de experiências, pois estão na ordem da compreensão e interpretação do jogo por parte do jogador. Já os domínios de integração ou sobreposição estão diretamente relacionados às configurações gráficas, geométricas do ambiente informacional.

- c) O *Gameworld* como ambiente informacional remete às condições de conexão e comunicação entre o sistema do jogo e o jogador. Pois, cabe ao *gameworld*, enquanto um espaço informacional, oferecer de forma clara e eficiente todos os recursos e instruções necessárias para o desempenho do jogador. É evidente que a eficácia da interface gráfica do jogo não está ligada diretamente à satisfação do jogador, mas sim às propriedades da mecânica do jogo em geral. Esse aspecto informacional é extremamente importante para a realização dos gestos fotográficos nos games, pois é ele que determina o modo como o jogador percebe e explora as potencialidades fotográficas.

De maneira geral, esses três itens não são entregues inicialmente pela autora como “princípios gerais da teoria”. Ela os organiza nas considerações finais junto de outros pontos discutidos ao longo dos capítulos do livro, mas achamos produtivo enfatizar esses três itens porque eles atravessam toda a noção de *Gameworld Interfaces*. Podemos dizer que os itens “a”, “b” e “c” são desdobramentos de um sistema de informação integrado a partir do *game design*, do conteúdo do jogo e das ações do jogador. Com isso, a noção de *Gameworld Interfaces* se constitui como um complexo espaço de mediação entre os elementos mecânicos, lúdicos, ficcionais e informativos de qualquer jogo digital cujo objetivo é criar uma experiência de jogo:

O título *Gameworld interfaces* refere-se a esta ideia que os *gameworlds* são interfaces para o sistema de jogo. Isto significa que o mundo do jogo é um ambiente interativo e de informação. Esta definição contém dois componentes. Primeiro, significa que o mundo do jogo é uma interface na medida em que representa o sistema de jogo formal e que funciona como um sistema de informação que permite ao jogador interagir com o jogo. Segundo, indica não só que a informação integrada no mundo do jogo deve ser considerada como parte do mundo do jogo, mas também que a informação sobreposta como barras de ação e mini-mapas deve ser considerada parte do mundo do jogo por causa da estreita relação funcional que tem com os eventos que ocorrem lá. A combinação dessas duas ideias indica que os *gameworlds* são apresentados em parte como semelhantes a outros sistemas de mundo, tais como os mundos físico e ficcional, e em parte como um sistema de interação humano-computador que não tem qualquer obrigação de coerência ficcional. (JØRGENSEN, 2013, p. 4)<sup>[4]</sup>

Ainda sobre a questão central na proposta teórica de Jørgensen (2013), a formulação conceitual de *gameworld* também permeia a noção de interface a partir de uma reconfiguração dos sentidos culturais e técnicos sobre o videogame enquanto uma mídia contemporânea. Para entender as condições ficcionais, materiais e estéticas do *gameworld*, a autora tensiona, ao longo da sua obra, tanto os aspectos da programação do jogo (incluindo as qualidades do *hardware*) quanto as atividades realizadas pelo jogador junto à interface. Isso ocorre porque:

Os *gameworlds* são representações do mundo projetadas com uma jogabilidade. Particularmente, caracterizado por informações do sistema de jogo que permitem uma interação significativa do jogador. Esses mundos são conduzidos por lógicas mecânicas do jogo, o que significa que um sentido de naturalismo ou coerência ficcional é secundário. (JØRGENSEN, 2013, p. 3)<sup>[5]</sup>

No âmbito mais abrangente dos estudos sobre os jogos digitais, Jørgensen situa os games no contexto das tecnologias e da computação ubíqua, pensando-o nas perspectivas da Filosofia, Cultura, Comunicação e Informação. Em termos metodológicos, a autora trabalha com a observação participante, com grupos focais de jogadores e “jogando o jogo”. Para Tiago Falcão (2015), essa visada comunicacional de Jørgensen, ampliou as possibilidades de abordagens que até então não tinham sido pautadas, ou melhor, que se limitavam ao circuito dos *games studies*:

O *gameworld* é, ao mesmo tempo, meio narrativo e meio técnico, mas nunca completamente os dois. Ao sublinhar um problema como este, Kristine Jørgensen abre espaço para que as relações entre obras sejam discutidas a partir de outro entendimento que não o da adaptação: considerar que uma representação de um mundo ficcional em um jogo eletrônico não possui status narrativo canônico aponta para a própria noção de mundo possível como algo nunca completamente representável, e para questões de potencialidades e limitações da representação de um cenário nas mídias (FALCÃO, 2015, p. 451).

Conforme já mencionamos, as dinâmicas desses mundos de que trata Jørgensen (2013) obedecem às lógicas mecânicas e diretrizes do sistema do jogo, mas também atuam como uma metáfora que combina as regras do *software* e as representações ficcionais e lúdicas do sistema de informação do jogo, gerando um mundo vivo que transcende o próprio ambiente do *gameworld*. De algum modo, esses aspectos principais (sistema de informação, caráter lúdico e ficcional, conjunto de regras, acoplamento humano-máquina) do *gameworld interfaces* também formulam os atributos gerais, não somente dos games, mas também das mídias digitais em um contexto mais amplo. Desses atributos, as instâncias que parecem orientar todas as experiências em situações de jogo estão relacionadas ao caráter de mediação, à ludicidade e à imersão.

A respeito dessas três dimensões, Mauricio Liesen (2017) enfatiza a medialidade e a limiaridade como instâncias das mídias tecnológicas que foram radicalizadas no ambiente dos jogos digitais. Embora o autor analise mais atentamente as dinâmicas nas situações em jogos de computador, os aspectos lúdicos que permeiam o mundo físico e fictício dos games nos parecem pertinentes, uma vez que a dimensão lúdica é imprescindível a qualquer jogo: “A medialidade do jogo compõe não apenas uma outra realidade, mas também instaura um limiar entre pares de camadas incompatíveis, tais como realidade e ficção, jogadores e espectadores, o discursivo e o performativo.” (LIESEN, 2017, p. 66). E a limiaridade determina o início e o fim da experiência. Para Liesen (2017, p. 66): “A superação desse limiar implica o fim do jogo. A simultaneidade de um ‘dentro’ e de um ‘fora’ do jogo é um vestígio tanto de sua extrema fragilidade quanto de sua extrema liberdade. Jogar é sempre um ato voluntário”. É possível que esse caráter de limiar, no caso dos jogos que apresentam os gestos fotográficos, se estabeleça tanto pelas relações fronteiriças entre as camadas que constituem o próprio *gameworld interfaces* quanto

pelos atravessamentos entre o mundo da fotografia e o mundo do game. E é nesse sentido que os componentes lúdicos irrompem as fronteiras entre esses dois mundos.

Acionadas por meio dos gestos fotográficos, as conexões materiais e lúdicas entre o sistema do jogo e o jogador enfatizam o papel de mediação do *gameworld interface* e dão a ver, em certa medida, a multiplicidade das mecânicas fotográficas assimiladas pelos games. O modo como cada gesto fotográfico é construído e acionado dependerá da programação, da direção de arte de cada jogo e da vontade de jogar. Por isso, as conexões entre o sistema de jogo e o jogador apresentam bastante especificidades. É papel da interface do *gameworld* facilitar essa conexão. A rigor qualquer tipo de jogo digital deve enunciar, “instruir” (quando está integrado, mas as informações também podem estar sobrepostas) o jogador para acionar os recursos, as informações do jogo da forma mais clara e eficiente possível. Essa heterogeneidade de conexões possíveis se concretiza quando a potencialidade de armazenar informações e a qualidade aleatória (e instantânea) do gesto de fotografar são assimiladas pelo *gameworld*. Por isso, as gestualidades fotográficas também se configuram de maneira bem distinta umas das outras.

A primeira gestualidade direcionada à fotografia inscrita no mundo do jogo se refere a estrutura humano-máquina-imagem, uma vez que, o acoplamento humano-máquina é inerente para a experiência com o videogame. A segunda, atenta às operações e aos mecanismos no interior de um equipamento fotográfico, seja analógico ou digital, ainda acontece no processo de sensibilização da luz, mas no caso dos games não há uma captação direta, e sim uma simulação. A terceira e última versa sobre o termo *in-game photography* (fotografia dentro do jogo), que visa especificar não só o tipo de imagem que é produzida a partir dos games, mas também todo o fenômeno em si. Alguns estudiosos e a própria comunidade gamer já utilizam tal expressão para descrever essa tendência crescente das práticas fotográficas nos jogos. No artigo “*In-game Photography: A walkthrough (or rather, a Speed Run)*” o curador e pesquisador de artes e mídias digitais, Marco de Mutiis (2018) trata o fenômeno *in-game photography* com base em três eixos: a fotografia e o game; a fotografia como tema nos games e a fotografia como o próprio game. Na ocasião, Mutiis analisa a trajetória da fotografia nos games desde 1989 e infere que o videogame tem se configurado como um novo território para as experimentações fotográficas em geral. De fato, o pesquisador também está preocupado com as transformações mecânicas e estéticas da mídia fotográfica no âmbito da cultura digital, do computador, mas sobretudo, pelo status da fotografia que emerge desse ambiente. Da mesma forma que esse autor, também partimos da premissa que tanto a fotografia convencional, resultante da captura via a sensibilização da luz, quanto a fotografia produzida no mundo dos games se situam em uma mesma natureza numérica. Afinal, as imagens que emergem dessas experiências extrapolam as fronteiras dos seus respectivos mundos constituindo ficções e reconfigurando formas da fruição visual

contemporânea. Em síntese, nem a fotografia, nem mesmo o videogame, enquanto máquinas de imagens, pretendem alcançar a realidade.

Para entender os tipos de gestos e as imagens que emergem das experiências fotográficas nos games, identificamos em um conjunto bastante heterogêneo de jogos três tipos de operações que variam de acordo com a centralidade do gesto fotográfico: o modo foto (*photo mode*), o gesto fotográfico como ação principal e o gesto fotográfico como ação secundária.

## ■ MODO FOTO

O modo foto (*photo mode*) demarca uma tendência em jogos digitais desde metade dos anos 2000. A rigor, quase todos os games para consoles e computadores já oferecem o recurso de captura e edição de imagens das telas dos jogos, pois, trata-se de uma investida comercial, lúdica da indústria dos games e que é resultado, em grande parte, da demanda do próprio público. Retomemos o jogo *Infamous Second Son* que parece ter ampliado as possibilidades desse recurso.

Em um site de cultura e entretenimento, Luiz Contim destaca um possível panorama e os efeitos do modo foto nas experiências de jogo<sup>[6]</sup>:

De certa forma, o Photo Mode ajudou a despertar essa vontade de admirar o jogo pela sua beleza ‘natural’ (que não é natural, pois foi pensada pelos profissionais que desenvolveram o jogo), e também fez surgir ‘fotógrafos’ que encontram beleza onde jamais se poderia imaginar. Claro que o novo recurso Photo Mode também funciona como uma ótima estratégia de marketing da Sucker Punch que, aliado com o botão Share do novo DualShock 4, tem o potencial de viralizar imagens do jogo em velocidade recorde através das redes sociais. (CONTIM, 2014, n.p)

A aparente despretensão do texto de Contim revela dois aspectos bastante pertinentes para pensar os desdobramentos do fenômeno *in-game photography*: a construção da figura de um “fotógrafo” que emerge dessas práticas e o trânsito dessas imagens que apontam para uma paisagem midiática das situações de jogo. Diferentemente do *screenshot* convencional, o *snapshot* de *Infamous SS* oferece ao jogador movimentos de câmera, zoom, foco e filtros para a edição das imagens (Figura 1).

FIGURA 1: Infamous Second Son



Fonte: site alvanista.com.jpg

Nessa mesma linha, o jogo Batman Arkham Knight (Rocksteady Studios, 2015) também possui configurações do modo foto que permitem adicionar uma série de efeitos e bordas nas capturas do jogo.

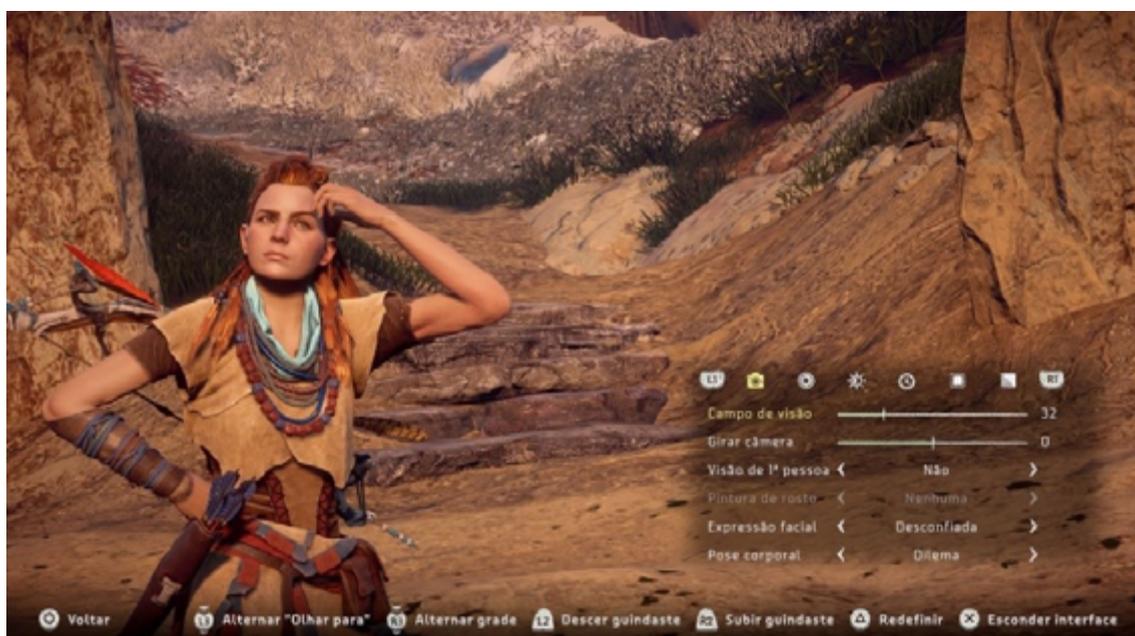
FIGURA 2: Batman Arkham Knight



Fonte: Site Techtudo.jpg

Conforme a figura 2, o modo foto de Batman AK é enunciado como um ato excepcional de registro do jogo. Em geral, o jogo é ambientado à noite e apresenta bastante cenários internos com pouca iluminação. O modo foto possui dez filtros que permitem corrigir possíveis “imperfeições” do jogo, como por exemplo, modificar a iluminação das capturas dos ambientes muito escuros. Assim como Batman AK, o jogo *Horizon Zero Dawn* (Guerilla Games, 2017) também permite personalizar e ocultar os dados da interface gráfica, além das poses e expressões faciais da personagem Aloy.

FIGURA 3: *Horizon Zero Dawn*



Fonte: Captura das autoras.jpg

As reproduções de poses e expressões da personagem na figura 3 só são acionadas durante o uso do modo foto. Trata-se, portanto, de uma ação externa da narrativa. Por não apresentar o gesto fotográfico como ação da personagem, o modo foto de *Horizon ZD* é anunciado pela empresa Guerilla Games como um resultado positivo das ações artísticas e criativas da comunidade dos jogadores. É a própria Sony que disponibiliza as capturas do jogo como guias para usar e explorar o potencial do recurso fotográfico. Nas informações adicionais sobre o modo de fotografar o mundo de *Horizon ZD* estão os gestos como abertura do diafragma, ajuste de brilho e exposição da luz, tais como as configurações não automáticas de qualquer câmera fotográfica digital. Todas as alterações e efeitos finalizados nas imagens durante a produção das fotografias desses jogos são armazenadas em uma espécie de álbum na memória do próprio console (hardware). Em todos esses casos que compõem o primeiro grupo de jogos, o modo foto permanece desativado

ao longo da narrativa de jogo, e é preciso que o jogador paralise a ação do avatar para efetuar as capturas das imagens. Outro importante fator da qualidade desse gesto fotográfico é a mobilização das imagens para além do mundo do jogo com a acessibilidade de compartilhamento (*share*) das fotografias direto do dispositivo para as redes sociais.

## GESTOS FOTOGRÁFICOS COMO AÇÃO PRINCIPAL E SECUNDÁRIA

Prosseguindo com as incursões sobre os jogos cuja inscrição do gesto de fotografar se dá como ação principal, destacamos: 1979 Revolutions Black Friday (iNK Studios, 2016), Afrika (Rhino Studio, 2008) e Fatal Frame (Tcmo, 2001).

FIGURA 4: 1979 Revolutions Black Friday



Fonte: YouTube.jpg

FIGURA 5: Afrika



Fonte: Youtube.jpg

No que diz respeito ao jogo 1979 Revolutions BF (figura 4), ele possui 20 capítulos e é ambientado em um contexto da ditadura iraniana. Em meio aos conflitos civis, familiares e militares, o personagem Reza é um fotojornalista em situação de guerra que precisa fazer escolhas que envolvem o gesto fotográfico, direta e indiretamente, dentre as múltiplas opções da narrativa do jogo. No estilo de causa e consequência, o jogador é conduzido pelas idas e vindas dos acontecimentos e arquivos históricos que compõem o enredo. Com isso, as ações fotográficas do jogo acompanham um fluxo narrativo entre passado e presente. Em termos de jogabilidade, o ato fotográfico de 1979 Revolutions BF possui limitações gráficas, uma vez que a câmera é fixa e o jogo segue um padrão de interface que reproduz apenas as configurações básicas de uma câmera fotográfica analógica, como o foco, o zoom e o *shuter*. Acreditamos que essa aparente simplicidade da mecânica da fotografia do jogo seja resultado da própria ambientação do jogo. Desse modo, o gesto de fotografar é “liberado” e indicado pelo próprio jogo quando o ícone que simula o obturador fica verde. E, logo após a captura, surge uma interface com a imagem e as informações sobre o evento ou o personagem fotografado. Em síntese, 1979 Revolutions BF é um jogo mais informativo do que dinâmico; contudo, explora o potencial fotográfico para desvendar as articulações e os acontecimentos da história.

O jogo Afrika (figura 5), por sua vez, propõe um conjunto de experiências fotográficas ligadas à exploração de um mundo selvagem ambientado em diversas paisagens africanas. Lançado em 2008 pela Rhino Studio, Afrika é um jogo de aventura no estilo safári. Nele, o personagem é um fotojornalista que deve registrar em imagens e sons diferentes animais e

eventos ao longo dos cenários do jogo, utilizando uma câmera fotográfica, um *laptop*, dentre outros acessórios tecnológicos. Com isso, o jogo simula as operações técnicas e estéticas para um fotógrafo semi ou profissional. Então, o jogador pode optar entre os modos manual e automáticos da fotografia, e configurar o ISO, a abertura do diafragma da própria câmera. Isso implica diretamente no desempenho e na qualidade das imagens produzidas. Por se tratar de um jogo cujo gesto fotográfico está centralizado na missão da narrativa, o jogador tem as suas imagens avaliadas a partir dos mesmos critérios gerais da fotografia. À medida que as suas expectativas são solucionadas, o personagem acumula pontos, recebe dinheiro para adquirir novos equipamentos fotográficos, como lentes, câmera, tripé, e assim, conseqüentemente, elevar o nível e desempenho do jogador. As etapas do jogo são apresentadas e liberadas toda vez que o personagem é bem avaliado e recebe um e-mail com a missão seguinte.

Das situações fotográficas inusitadas que envolvem os jogos deste grupo da nossa cartografia de jogos, a série Fatal Frame convoca o jogador para fotografar em um mundo sombrio, repleto de fantasmas suscetíveis aos *flashes* e cliques fotográficos. Então, é por meio da câmera que os personagens de Fatal Frame podem matar ou exorcizar os espíritos do jogo.

FIGURA 6: Fatal Frame



Fonte: Internet Archive.jpg

Intercalando entre a primeira e terceira pessoa, o personagem principal utiliza a câmera fotográfica chamada de "Câmera Obscura" como a arma que "captura" e destrói o inimigo fantasma. Com a produção total de sete jogos ao longo de 15 anos, a série Fatal Frame mantém o gesto

fotográfico como a ação principal apresentando as atualizações e configurações conforme as condições audiovisuais e os projetos de direção de arte disponíveis. A presença do círculo vermelho no centro da tela (figura 6) indica o instante em que o clique deve ser realizado. Com isso, vale mencionar as nuances do próprio gesto de fotografar do jogo. Em "Fatal Frame III: The Tormented" (2005), por exemplo, o jogo disponibiliza atualizações de diferentes modos de usar a Câmera Obscura. O grau de dificuldade do jogo, a execução e uso da câmera correspondem diretamente à qualidade das imagens produzidas. A intensidade da ação e os combates exigem diferentes habilidades e conhecimento dos termos específicos do jogo, como "zero shot", "especial shot", "close shot" e "just kill", que são modalidades fotográficas com diferentes níveis de impacto sobre o fantasma fotografado.

Para apresentar o gesto de fotografar como ação secundária selecionamos o jogo The Legend of Zelda Breath of the Wild (Nintendo, 2017), lançado junto da estreia do último console Nintendo Switch.

FIGURA 7: The Legend of Zelda: BOTW



Fonte: Captura das autoras.jpg

Em razão do caráter de mundo de aberto de Zelda BOTW, o jogador tem a opção de iniciar o jogo e ir direto para a missão principal ou passar pelas quatro fases até enfrentar o adversário para avançar no jogo. É entre essas *side quests* que os gestos fotográficos comparecem. Equipado com "sheikah slate", um dispositivo tecnológico que tem a função de chave e de câmera fotográfica, o jogador pode fotografar todo o ambiente ao redor, tanto os personagens, quanto a paisagem e a si próprio.

FIGURA 8: The Legend of Zelda: BOTW



Fonte: Captura das autoras.jpg

O gesto de fotografar de Zelda BOTW não oferece tantos recursos de movimentação de câmera, além do zoom, poses, do autorretrato ou paisagem e os filtros para a edição; mas a totalidade da experiência fotográfica também pode ser experimentada com o próprio modo foto (figura 7), discutido no início deste tópico. As fotografias produzidas via sheikah slate (figura 8) são armazenadas em uma espécie de enciclopédia de Hyrule (Hyrule Compendium)<sup>[71]</sup>, organizadas em categorias como "monstros", "animais", "ferramentas", "tesouros". No total são 385 itens, pré-dispostos pelo jogo, para serem fotografados. O esquecimento faz parte da narrativa do jogo. O personagem principal, Link, não lembra do passado, assim, a fotografia também surge como um auxílio para o desenvolvimento da trama. No início do jogo, Link possui 12 fotografias de situações das quais ele não recorda. A missão, então, é identificar e encontrar os lugares em que as fotografias foram produzidas, para assim recuperar a memória do personagem e fazer a trama avançar. O final da narrativa se modifica se o jogador encontrar as 12 localidades das fotos espalhadas no mundo do jogo.

A nosso ver, o gesto fotográfico como ação secundária oferece uma forma de explorar o ambiente do jogo tão ampla quanto do gesto como ação principal, sobretudo, em jogos de mundo aberto, conforme ocorre em Watch Dogs 2 (Ubisoft, 2016) e GTA V (Rockstar North, 2013).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vimos, inicialmente, que a dimensão da gestualidade fotográfica no mundo dos games explicita a ascensão mercadológica de jogos que possuem, em alguma medida, uma enunciação da fotografia. De modo geral, as situações e os gestos descritos nos casos acima não têm a intenção de executar a experiência fotográfica “nas mesmas condições” que da realidade pré-existente fora do jogo. Pois, tratam-se de experimentações fotográficas em um mundo ficcional e *softwarizado* constituído de lógicas, operações muito particulares das afecções e das materialidades delineadas no âmbito da indústria e da cultura dos games.

Da profusão de imagens e de gestos que mobilizam a fotografia no *gameworld*, interessamos, as conexões e as transformações processuais e conceituais tanto da fotografia quanto dos games. A nosso ver, os modos como essas mídias se relacionam apontam questões que orientam a noção de gestualidades fotográficas, como as práticas artísticas que decorrem de situações no ambiente dos jogos, a emergência das figuras do *in-game photographer* e *screenshooter* (profissionais, amadores ou entusiastas que podem capitalizar a partir do uso da fotografia nos games), a ubiquidade e a reproduzibilidade das imagens fotográficas acionadas pelos games.

Com o intuito de apreciarmos as considerações apresentadas ao longo deste texto, propomos, sumariamente, que as gestualidades fotográficas correspondem a um conjunto de ações que articulam imagens, conceitos, subjetividades e materialidades, ao passo que também revelam a natureza e as intencionalidades dos gestos fotográficos. Por fim, podemos dizer que as gestualidades fotográficas situam os paradigmas da fotografia contemporânea e dos jogos digitais em um território tecnocultural que reconfiguram os modos de jogar e experienciar a fotografia.

## REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. *Notas sobre o gesto*. Artefilosofia. Ouro Preto, n.4, p. 09-14, jan. 2008.

\_\_\_\_\_. *A potência do pensamento: ensaios e conferências*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

CONTIM, Luiz. *Mais jogos que deveriam ter o photo mode como Infamous Second Son*. 2014. Disponível em: <http://jogazera.com.br/mais-jogos-deveriam-ter-photo-mode-como-infamous-second-son/>. Acesso em: 25 de agosto de 2018.

DUBOIS, Phillipe. *Da imagem-traço à imagem-ficção: o movimento das teorias da fotografia de 1980 até aos nossos dias*. Discursos fotográficos, Londrina, v.13, n.22, p.31-51, jan./jul. 2017.

FALCÃO, Tiago. *Interfaces: de quem é este problema?*. Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual. ano 4, ed. 7, junho de 2015.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa-preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Editora Hucitec, 1985.

\_\_\_\_\_. *Los gestos: fenomenología y comunicación*. Barcelona: Editorial Herder, 1994.

\_\_\_\_\_. *Comunicologia: reflexões sobre o futuro*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

JØRGENSEN, Kristine. *Gameworld Interfaces*. Cambridge: The MIT PRESS, 2013.

LIESEN, Maurício. *Uma experiência de limiar: sobre a medialidade dos jogos (de computador)*. Sessões do Imaginário. Porto Alegre, n. 38, v. 22, p. 64-71, 2017.

LISSOVSKY, Mauricio. *Dez proposições acerca do futuro da fotografia e dos fotógrafos do futuro*. Revista Facom 23. nº 23, p.1-15.

MUTIIS, Marco de. *Camera lúdica, a video game walkthrough*. 2018. Disponível em: <<https://ingamephotography.wordpress.com/2018/07/10/camera-ludica-a-video-game-walkthrough/>>. Acesso em: 12 de janeiro de 2019.

- 1 O texto está disponível no seguinte link: <http://alvanista.com/rodrigoarkade/posts/2784067-um-pouco-mais-do-photo-mode-de-infamous-second-son>
- 2 Tradução: “aponte e atire: qual o próximo passo para a fotografia no videogame?”. A matéria está disponível no seguinte link: <https://www.theguardian.com/games/2019/feb/25/point-and-shoot-whats-next-for-photography-in-video-games>
- 3 Em uma tradução direta, o título “Teoria do Gameworld Interface” ficaria “Teoria da Interface do mundo do jogo”, mas optamos por manter os termos gameworld interface por se tratar de um conceito central no trabalho da autora, pois ela utiliza gameworld em vez de “game of world”.
- 4 Tradução nossa. Versão do texto: “The title Gameworld Interfaces refers to this idea that gameworlds are interfaces to the game system. This means that the gameworld itself is in an informational and interactive environment. This definition contains two components. First, it means that the gameworld is an interface in that it represents the formal game system and that it works as an informational system that allows the player to interact with the game. Second, it indicates not only that information integrated into the gameworld must be regarded as part of the gameworld, but also that superimposed information such as action bars and minimaps must be considered part of the gameworld because of the functional relationship it has with the events that take place here. The combination of these ideas indicates that gameworlds are presented in part as similar to other world systems, such as the physical and fictional worlds, and in part as a system for human-computer interaction that does not have any obligation to fictional coherence.”
- 5 Tradução nossa. Versão do texto: “Gameworlds are world representations designed with a particular gameplay in mind characterized by game-system information that enables meaningful player interaction. These worlds are governed by logics of game mechanics, which means that a sense of naturalism or fictional coherence is secondary.”
- 6 Trabalhamos as questões relacionadas às práticas de screenshots nos jogos digitais e nas demais materialidades de telas na dissertação intitulada “Passagens e materialidades do fotográfico nas imagens de Print Screen” (2016).
- 7 Hyrule é todo o universo fictício da série The Legend of Zelda. As características gerais dos ambientes, os personagens que compõem as cidades do mundo de Hyrule mudam de acordo com o jogo. No caso de Zelda BOTW a ambientação conta com um dos maiores acervos da série e com a maior possibilidade de exploração por ser de mundo aberto. Logo, o Hyrule Compendium é um modo de arquivamento e coleção do jogo e ofertado para experiência do jogador.

# O uso do Cultural *Analytcs* como movimento metodológico para ingressar nas camadas das imagens videojográficas

*The use of Cultural Analytcs as a methodological movement to enter the layers of the videoplaygraphic images*

## GUSTAVO DAUDT FISCHER

Professor da Escola da Indústria Criativa da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Bacharel em Publicidade e Propaganda pela UFRGS, mestre e doutor em Ciências da Comunicação pela UNISINOS. Docente do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos e vice-coordenador do grupo de pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design. E-mail [gfischer@unisinos.br](mailto:gfischer@unisinos.br)

## JOÃO RICARDO BITTENCOURT

Doutor em Ciências da Comunicação. Coordenador da Graduação Tecnológica em Jogos Digitais (UNISINOS) e pesquisador colaborador no Programa de Pós-graduação em Educação (PPGEDU/UNISINOS). E-mail: [joaorb@unisinos.br](mailto:joaorb@unisinos.br)

## RESUMO

O trabalho parte da formulação de um olhar sobre as imagens de *games* – entendidas como imagens videojográficas – na perspectiva da tecnocultura audiovisual a partir da análise cultural de Lev Manovich, examinando uma extensiva base de imagens de jogos. Para tanto, iniciamos entendendo que há uma coalescência de diferentes camadas presentes nas imagens técnicas de *games*, a saber: a) uma tecnocultura do jogo e do jogar, 2) das audiovisualidades enquanto qualidade *durante* que se atualiza nos diversos produtos culturais e 3) do maquínico, entendido como da ordem das operações do software e das materialidades do hardware. Realiza-se então um acionamento das ferramentas e conceitos da análise cultural (*Cultural Analytcs*) cuja proposta original busca o cotejamento entre o trabalho quanti e qualitativo para pensar a visualidade dos produtos culturais – gerando diversos *imageplots* para a discussão das camadas que se atualizam nas imagens videojográficas<sup>[1]</sup>.

**Palavras-chave:** Tecnocultura; Cultural Analytics; Imagens videojográficas.

## ABSTRACT

The work starts from the formulation of a perspective on the game images - understood as videoplaygraphic images - from the perspective of audiovisual technoculture from Lev Manovich's cultural analytics, examining an extensive base of game images. To this end, we begin by understanding that there is a coalescence of different layers present in the technical images of games, namely: a) a technoculture of the game and playing, 2) audiovisualities as an enduring quality which it is updated in the various cultural products and 3) the machinic, understood as the order of software operations and hardware materialities. Then, the tools and concepts of cultural analytics are - whose original proposal seeks to compare the quantitative and qualitative work to reflect upon the visuality of cultural products - are used in order to generate several imageplots for the discussion of the layers that are updated in the videoplaygraphic images.

**Keywords:** *Tecnoculture; Cultural Analytics; Videoplaygraphics image.*

## EM BUSCA DAS IMAGENS VIDEOJGRÁFICAS ATRAVÉS DO CULTURAL ANALYTICS: UMA INTRODUÇÃO

Alexander Galloway (2006) propõe que é necessário pesquisar os jogos digitais como meio formal em sua natureza tecnocultural, pois estes, na maioria das vezes, são estudados sob recorrentes perspectivas como, por exemplo, as abordagens decorrentes ou atreladas às teorias da literatura e do cinema, ou vistos como aplicações para inúmeras áreas do conhecimento – tais como à educação, psicologia, antropologia, além das mais recentes vertentes que propõem o jogo como ferramenta para diversos tipos de treinamentos, entre outras. Assim, o que se pretende no presente artigo é contribuir para uma compreensão sobre a potência audiovisual dos jogos a partir do estudo das milhares de imagens técnicas criadas por estas diversas máquinas de jogar, tomando como movimento metodológico uma perspectiva de análise quantitativa para dados culturais proveniente da proposta denominada como *Cultural Analytics* e desenvolvida sob a liderança do pesquisador Lev Manovich. Junto a este movimento é que queremos problematizar o jogo digital como um meio próprio do seu tempo, cujas imagens técnicas são atualizadas por diferentes devires, a saber: da própria computação, do jogar como prática culturalmente presente na história humana e das diversas máquinas de imagem, como os próprios meios de comunicação, potentes em suas audiovisualidades. Ao contagiarem-se mutuamente nas interfaces gráficas dos *games*, estes devires não criam um novo cinema, um novo vídeo ou uma nova literatura, mas produzem numa imagem que *deseja* ser jogo, uma imagem que denominamos como videojográfica. O caráter videojográfico que propomos não se restringe a perceber as imagens técnicas organizadas a partir de milhares de jogos apenas em sua – importante - dimensão visual – aspecto que sugirá recorrente quando relatarmos o processo de análise dos dados - mas fazer desta perspectiva uma avalancagem para problematizar a combinação entre os devires propostos deste caráter.

É nessa perspectiva de olhar a dimensão dos meios, da técnica, enquanto construto cultural que podemos nos movimentar em direção ao questionamento de Shaw (2008): o quanto é possível compreender uma época em função dos artefatos técnicos? O quanto poderíamos compreender nossa contemporaneidade observando as diferentes máquinas de jogar, inclusive os videogames e, em nosso caso, as imagens técnicas decorrentes deles? Como que as imagens técnicas dos jogos digitais inscrevem devires e, ao seu modo, nos falam sobre nossa tecnocultura ou produzem, ao serem articuladas, descrições das características dos jogos digitais no tempo e no espaço? O que pode ser apontado sobre as estéticas, a linguagens, e formatos dessas máquinas de jogar? Ou, em síntese, o que as imagens videojográficas podem dizer sobre o nosso tempo?

Com estas questões em mente, avançaremos para algumas considerações sobre os jogos digitais na tecnocultura audiovisual, seguido de uma explanação a respeito do emprego do

*Cultural Analytics* como movimento metodológico, para então relatar as características de sua aplicação/adaptação para as necessidades específicas de análise das imagens videojográficas. Finalizamos, retomando as considerações para discutir as potencialidades e limites do movimento realizado para pensar a dimensão tencocultural das imagens videojográficas.

## OS JOGOS DIGITAIS NA TECNOCULTURA AUDIOVISUAL

Para Lister (2009), a cultura sempre será tencocultural, pois implica em relações da vida diária com a tecnologia. As apropriações que são feitas das máquinas e ferramentas vão além do uso para o qual foram projetadas. Essa resignificação absorve o maquínico na vida cotidiana com outros usos e significados, numa constante reconstrução cultural. Por exemplo, quando pensamos no cinema sob o olhar da tencocultura do jogo, temos um outro tipo de cinema, um cinema contagiado pelo jogo.

O mesmo autor ainda fará referência ao trabalho de Bruno Latour, ao afirmar que este "(...) por exemplo, afirma que a sociedade sempre tem uma rede indissolúvel de entidades humanas e tecnológicas". Assim, em suma, sociedade, cultura e tecnologia são fenômenos e entidades intrinsecamente ligadas (LISTER, DOVEY, GIDDINGS et al, 2009). Uma alternativa para essa reflexão – mas que não será explorada neste trabalho – é a Teoria Ator-Rede (TAR) formulada por Latour que, tratando sumariamente aqui, constitui-se dessas relações entre humanos e tecnologia. Assim, analisar as máquinas, ferramentas e métodos de um tempo representa uma maneira de compreendê-las como fenômenos sociais e culturais que dizem algo sobre nosso tempo. Logo, os jogos digitais não poderiam estar de fora dessa rede pois analisar as máquinas de jogar, incluindo suas imagens técnicas, é uma forma de compreender os fenômenos socioculturais pós anos 70. Em suma, buscar uma perspectiva tencocultural para pensar as imagens dos jogos digitais como fragmentos constituintes de uma genealogia das mídias, na qual nas suas imagens técnicas coalescem diferentes tempos, camadas – em uma metáfora explicitamente arqueológica - de diferentes devires da cultura. Chamamos essa imagem de videojográfica, uma imagem na qual propomos a possibilidade de escavarmos determinadas camadas: da tencocultura do jogo, do audiovisual e do maquínico. Uma imagem técnica gerada em uma superfície, mas que guarda características na profundidade destes estratos tencoculturais, audiovisuais e maquínicos, nas telas dessas máquinas de jogar. A inspiração para problematizar a imagem videojográfica em camadas vem, em parte, pela fenomenologia de Bergson a partir das reflexões de Deleuze

(2004): os objetos podem ser pensados como formados por um misto com duas tendências: uma diz respeito ao seu modo de ser e outra ao seu modo de agir. Entende-se, por exemplo, que há um modo de ser do audiovisual, uma qualidade que se atualiza em diferentes modos de agir. Nos jogos digitais, podemos encontrar uma dessas atualizações. Entretanto, nota-se que essa imagem do jogo atualiza outras formas de ser, além da audiovisualidade. Também é uma atualização da ludicidade, do jogo e do maquínico.

A imagem técnica para chegar aos nossos olhos é sintetizada por um algoritmo e apresentada na tela. Precisa desse software que executará em uma máquina e do operador que interagirá com o algoritmo/a máquina e cocriará essa imagem. A atitude lúdica do jogar é inscrita nesta imagem. Por outro lado, características midiáticas e/ou dos diversos meios de representação (máquinas de imagem de seus respectivos períodos) também se atualizam nessas imagens sintéticas. E a máquina também deixará suas inscrições, considerando as capacidades técnicas do aparato e do algoritmo desenvolvido por um criador que executará no aparelho e a própria "história" da computação que ali se atualiza, como um gene que se perpetua por diferentes softwares (essa reflexão é válida também para o midiático, o lúdico, e assim por diante). Assim, para Kilpp (2009):

Replicando a proposta de Eisenstein, venho chamando de imagicidade da TV àquela tevê que existe dentro da TV: não se trata de qualquer cinematismo na TV - até porque a TV é pós-cinema -, mas de uma montagem técnica que é inaugurada por ela como sua própria natureza, e que também dá a ver a presença dessa imagicidade da TV nas montagens que lhe precederam.

Para a autora, o agir da imagem da TV assim o faz porque deseja ser TV, isso de certa forma queremos propor em relação aos jogos digitais: a imagem videojográfica é aquela que, acima de tudo, deseja ser jogo digital. Parafraseando Kilpp, os jogos digitais inauguram pela sua própria natureza uma imagicidade própria dos jogos digitais. E o que torna essa imagem sintética, imagens próprias do jogar? Manovich (2008) propõe o conceito de *software studies* como contribuição para os estudos dessa ordem pois - "(...) investiga o papel do software na formação da cultura contemporânea e as forças culturais, sociais e econômicas que moldam o processo de desenvolvimento de software em si". Os videogames são exemplos de softwares culturais que combinam imagens, animações, textos, elementos 3D, sons, música e criam objetos culturais sob as ações do operador (GALLOWAY, 2006).

Ao formularmos, ainda tentativamente, a proposta de imagem videojográfica, precisamos simultaneamente exercitar movimentos de coleta de dados que dêem conta de uma perspectiva filiada a uma tecnocultura audiovisual. Para isso, convocamos Lev Manovich, por suas

experimentações metodológicas no campo das *Digital Humanities*, pensando o software como um produtor de imagens inéditas sobre diferentes produtos midiáticos ou culturais.

## **CULTURAL ANALYTICS COMO MOVIMENTO METODOLÓGICO**

Manovich (2009) levanta um problema interessante quando apresenta a proposta do *Cultural Analytics*, pois parte de um contexto de produção inflacionada de imagens e da potência do software de desenvolver “visões” a partir destes grandes volumes. O autor se pergunta, especialmente, como formular teorias a partir dos inúmeros objetos que já nascem digitalmente, *tweets* e *posts* em redes sociais? O que selecionar? Qual a quantidade de elementos que devemos selecionar para criar uma amostra representativa? Enquanto estamos selecionando bilhões de outros objetos estão sendo produzidos mundialmente. Para Manovich (2013),

Apenas 50 anos atrás nós tipicamente interagíamos com relativos pequenos corpus de informação que eram organizados em diretórios, listas e categorias definidas à priori. Hoje nós interagimos com uma nuvem de informações gigantesca, global, não bem organizada e constantemente mudando e expandido de uma forma diferente: nós “googlamos”.<sup>[2]</sup>

Pensemos agora no caso dos jogos digitais. Existem milhares de jogos para diferentes plataformas, de inúmeros gêneros sendo jogados por diferentes pessoas. A cada segundo, no mínimo, são sintetizados 24 quadros efêmeros, perdidos segundo a segundo e dependentes e diferentes para cada jogador, o operador que manipula a máquina de jogar. Milhares desses quadros são perdidos junto com a experiência de jogar. Para Galloway (2006), videogames são ações, pois joga-se o jogo. Diferente de ler um livro cuja página pode ser relida várias vezes (ainda que admita-se que a experiência de cada nova leitura possa ser diferente) e segue um fluxo sequencial ou o cinema cujos quadros já estão montados, a imagem do jogo digital está mais para a imagem do vídeo que é transmitida e substituída pelo novo quadro. Só paramos o fluxo televisivo se gravarmos os quadros e os pausarmos ao reproduzi-los. Isso vale para os jogos digitais, a memória da partida - enquanto visualidade pelo menos - só é mantida se arquivarmos os quadros. Entretanto, a principal diferença, ao nosso ver, reside na ideia que essas imagens criadas pelas máquinas de jogar eletrônicas dependem de um operador (como já dissemos, para Galloway, o videogame é um meio baseado em ação).

Diante desse contexto, nos perguntamos: como estudar essa superfície imagética gerada pelo processo entre operador e máquina no momento de jogar? Manovich (2009) e seu grupo de pesquisa propõem um movimento para estudar, ensinar e apresentar fluxos, dinâmicas de artefatos culturais, o qual denominam *cultural analytics*. Este consiste em aplicar técnicas de análise estatística e mineração de dados, visualização da informação, visualização científica, análise visual, simulação, entre outras técnicas mais reconhecidas na computação e que são comumente usadas nas ciências exatas com o objetivo de analisar dados culturais contemporâneos. Manovich (2013) em um artigo intitulado *Visualizing Vertov*, propõe uma forma de estudar e ensinar cinema baseando-se nas técnicas de *cultural analytics* usadas em dois filmes do diretor russo Dziga Vertov, *The Eleventh Year* (1928) e *Man with a Movie Camera* (1929). Este artigo instiga a visualizar as imagens videojográficas para que nos perguntemos como são essas imagens criadas pelas máquinas de jogar nos diferentes tempos? Que pistas podemos encontrar nessas imagens quando visualizamos estas de diferentes formas? Como podemos descrevê-las? Para Manovich (2011),

Um espaço de estilo (*style space*) é uma projeção de propriedades quantificadas de um conjunto de artefatos culturais (ou sua parte) em um plano 2D. X e Y representam as propriedades (ou suas combinações). A posição de cada artefato é determinada pelos valores de suas propriedades.<sup>[3]</sup>

Esses espaços de estilo serão extremamente importantes para localizarmos padrões. Além disso, servem com uma impressão digital que descreve parte de uma coleção de imagens. Também é importante descrever as *features*, características – do ponto de vista formal - de uma imagem. São usados para descrever uma imagem, elementos como brilho, saturação, contraste, linhas, formas, texturas, cores, entre outras. A imagem técnica informática é uma superfície bidimensional com uma matriz de linhas e colunas em cuja intersecção temos um pixel, um pequeno ponto colorido. Todas as imagens podem ser discretizadas nesta matriz. As *features* são extraídas para melhor compreender essa superfície. Entretanto, em nosso trabalho, na medida em que começamos a convocar o Cultural Analytics para os processos de análise, surge o desafio de escolher quais características que melhor descrevem as imagens e que possam gerar mais *insights*.

De forma mais específica, a proposição que usamos para a coleta das imagens técnicas de jogos tem como referência vem através do artigo *What Makes Photo Cultures Different?* de Redi, Crockett, Manovich *et al.* (2011) na medida em que explicita a ideia de criar experimentos, escolher *features* e sugestões de análises das imagens observadas. Nesse artigo, os autores utilizaram o *cultural analytics* para analisar imagens do Instagram para perceber as diferenças e similaridades culturais de diferentes localidades.

## UTILIZANDO O CULTURAL ANALYTICS PARA PENSAR AS IMAGENS VIDEOJGRÁFICAS

Antes de iniciar a análise e a produção das imagens, uma série de passos precisaram ser feitos. Primeiramente, foi necessário obter uma coleção ampla de imagens de jogos digitais de uma forma melhor estruturada para que dados quantitativos também pudessem ser associados às imagens obtidas. Sabe-se a priori que obter um volume de imagens de maneira manual seria inviável, logo é importante automatizar esse processo.

Escolhemos o portal MobyGames<sup>[4]</sup> para obtenção das imagens. O portal existe desde 1999 e é mantido pela comunidade de usuários e pela empresa *Blue Flame Labs*. No site existem inúmeras informações sobre os jogos incluindo créditos, reviews, arte das caixas, *screenshots* para mais de 200 plataformas desde 1971. Essas informações podem ser acessadas através de uma busca no site ou uma lista de todos os jogos, que são apresentadas no formato de hipertexto. Para visitar as páginas e obter informações automaticamente, criou-se um programa do tipo *web crawler* que pudesse acessar as páginas, extrair as informações de cada jogo, salvar em um banco de dados e fazer download das imagens. Por uma questão de simplicidade e maior agilidade no desenvolvimento, além de uma comunidade ampla de desenvolvedores optamos pela linguagem de programação Python. Utilizando a ferramenta livre Scrapy, criamos o web crawler capaz de visitar as páginas do MobyGames e extrair informações dos jogos e armazená-las de forma estruturada em um banco de dados, no caso o MongoDB, também uma solução *open source*, cujo banco é orientado a objetos facilitando tarefas futuras. Cada jogo é armazenado como um objeto e pode ser exportado usando diferentes formatos, desde um arquivo de texto até um arquivo XML.

O MobyGames está organizado em páginas contendo 25 jogos cada. Em maio de 2017, existiam 2521 páginas, totalizando 63020 jogos na base desde 1971 até 2017. Inicialmente as três primeiras páginas foram visitadas pelo *crawler*. Depois foram sorteadas aleatoriamente mais 500 páginas. A cada página visitada a lista de vinte e cinco jogos contidos na página foram embaralhados e aleatoriamente escolhido cinco jogos para serem extraídos. Em alguns casos ocorrem erros no momento de extrair dados, mas essas situações foram ignoradas tendo em vista o critério aleatório da amostragem e sabendo que temos aproximadamente 63 mil jogos na base (população conhecida). Ao término do processo ficamos com 2686 jogos cadastrados, ou seja, 4,26% da população de jogos contida no site. Usando a técnica estatística para cálculo amostral (COSTA, 2015) garantimos que 2686 jogos para uma população de 63 mil jogos tem um nível de confiança de 99% e uma margem de erro de  $\pm 2,4315\%$ . Podemos dizer que trata-se de uma amostra que descreve muito bem a população geral.

As imagens das telas desses jogos estão organizadas por plataforma e cada jogo pode ser distribuído em diferentes plataformas. Uma plataforma é um tipo de hardware, de máquina capaz de executar jogos digitais. Atari 2600, Mega Drive, computadores pessoais, *smartphones* e PlayStation 4 são exemplos dessas máquinas. Algumas ainda são ativas e outras já estão obsoletas, como é o caso do Atari 2600. Em cada jogo cadastrado, algumas informações foram armazenadas no banco de dados: nome do jogo, publicador, URL do jogo no MobyGames, ano base de lançamento, desenvolvedor, gêneros, perspectivas da câmera, características de gameplay, elementos narrativos e a data que o registro foi criado no nosso banco de dados. Cada jogo pode ter sido publicado em várias plataformas, logo armazenou-se publicador para determinada plataforma, nome da plataforma, URL do jogo naquela plataforma no MobyGames, o desenvolvedor e o ano de lançamento para plataforma. Cada uma dessas variações pode conter uma série de imagens. Armazenou-se a URL da imagem no MobyGames, a legenda textual em inglês da imagem e o código usado para nomear o arquivo salvo da imagem. Todas as imagens foram armazenadas em disco usando o formato JPEG. Ao término dessa etapa de coleta, obteve-se impressionantes 31085 imagens de jogos de inúmeros gêneros, para diferentes plataformas, de 1975 até 2017. Lembrando que além do arquivo da imagem possuímos um banco de dados estruturado com informações qualitativas de cada uma dessas. E qual o grau de confiança dessas informações? Segundo o próprio portal informa, todos os jogos foram incluídos pela comunidade de usuários do *MobyGames* e passam por um processo de submissão e revisão<sup>[5]</sup>.

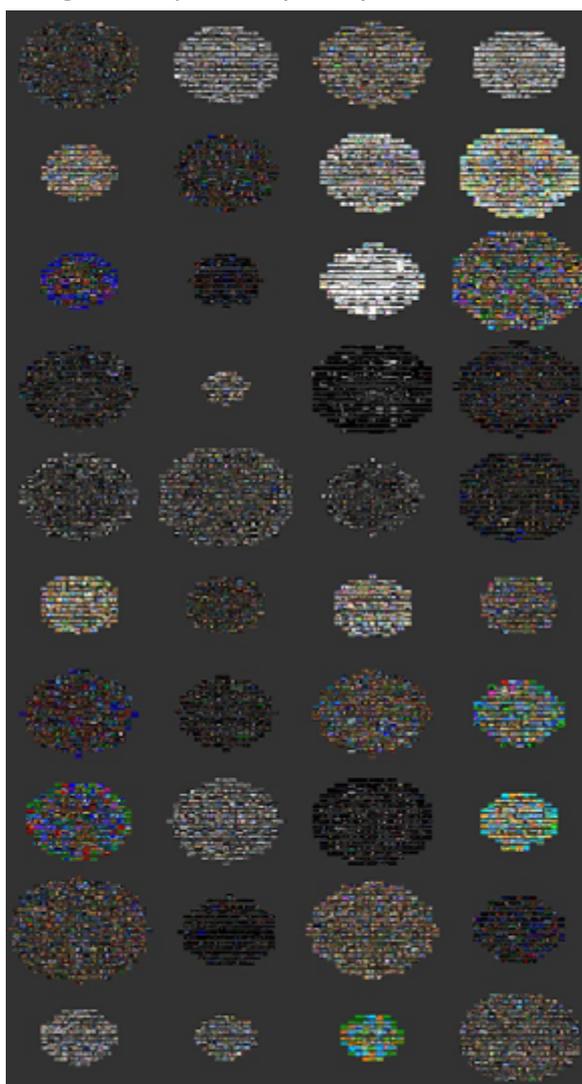
O segundo passo foi a extração das *features*. Essas foram calculadas uma única vez e armazenada no banco de dados. Posteriormente *features* poderão ser escolhidas para criar novas bases experimentais. Cada imagem tem armazenado os seguintes atributos: código identificador da imagem (mesmo que o nome do arquivo), brilho, saturação, contraste de Tamura<sup>[6]</sup>, entropia<sup>[7]</sup> para os três canais RGB (*red*, *green* e *blue*), um histograma HSV (*hue*, *saturation* e *value*), prazer, dominância, excitação e a contagem dos pixels pela proximidade de 11 cores básicas (preto, azul, marrom, verde, cinza, laranja, rosa, roxo, vermelho, branco e amarelo).

A primeira base padrão foi criada com esses atributos, mais gênero (16 possíveis valores), ano, nome da plataforma e o código do jogo. Importante destacar que para cada imagem consideramos o ano de publicação na plataforma. Caso essa informação fosse inexistente, adotávamos o ano de 1900. Isso facilita fazer filtros posteriormente para criar novas bases. Também adicionamos um campo novo do caminho do arquivo da imagem e adicionamos mais informações referentes às formas encontradas na imagem. Usamos somente imagens cujo ano é diferente de 1900. Ficamos com uma base final de 16452 *screenshots* e 36 *features*, entre quantitativas e descritivas das imagens.

Com essa base, usamos o software Weka para selecionar as *features* mais significativas<sup>[8]</sup>. Eliminou-se dessa base todas as *features* qualitativas, deixamos somente 31 quantitativas. Aplicou-se o algoritmo para análise de componentes principais (PCA - *Principal Component Analysis*) e selecionamos somente seis atributos - prazer, dominância, excitação e entropia para os três canais RGB (*red, green e blue*).

Antes de prosseguirmos é importante melhor definirmos as *features* - prazer (*pleasure*), dominância (*dominance*) e excitação (*arousal*). Trata-se de um modelo proposto por Machajdik e Hanbury (2010) usado por (REDI, CROCKETT, MANOVICH et al, 2016) baseando-se no modelo HSV (*hue, saturation e value*) para respostas emocionais. Mehrabian e Russell propuseram um modelo para os estados emocionais baseando-se nesses três eixos e posteriormente Valdez e Mehrabian relacionaram as cores com as emoções.

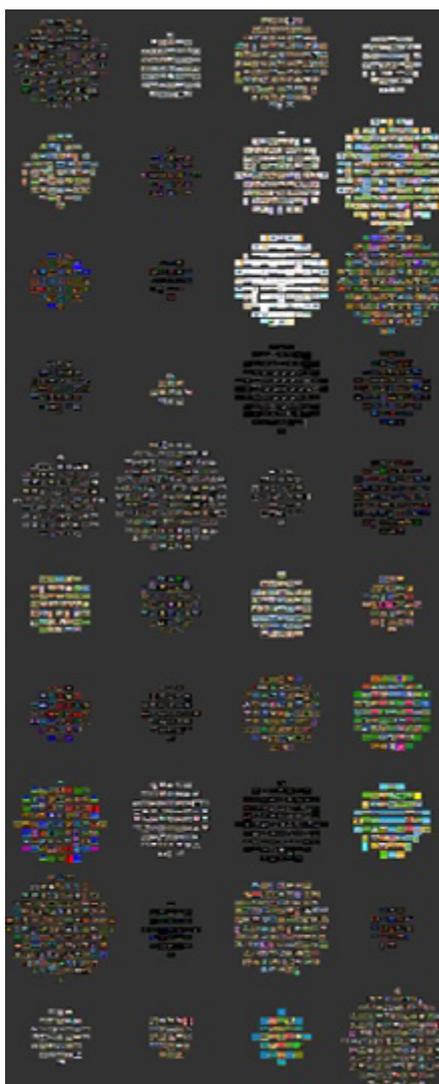
FIGURA 1: Imagens de jogos diegéticos-operador (action) de 1975 à 2017 distribuídas entre 40 clusters.



Fonte: dos autores.

Ainda no Weka, mas usando somente essas *features* procuramos definir formas de agrupar essas imagens. Usamos o algoritmo de *k-means*. Iniciamos com  $k=5$  e incrementos de 5 em 5 até  $k=50$ , da mesma forma feita por (REDI, CROCKETT, MANOVICH et al, 2016). O algoritmo procura criar conjuntos cujos membros de cada são muito semelhantes e bastante distintos dos outros grupos. Certamente que quanto mais aumentarmos o valor de  $k$  menor será o erro, entretanto tenderemos a criar um conjunto para cada imagem. O melhor valor de  $k$  que conseguimos foi 40. Usamos como critério a raiz do valor quadrático médio, do inglês *root mean square*. Valores maiores que 40 produziram erros pouco significativos. Optamos em manter em 40 *clusters* para evitar uma grande clusterização sem redução de erro significativa. Salvamos em um arquivo de texto os valores de cada um dos quarenta centroides considerando as seis *features*.

FIGURA 2: Imagens de jogos diegéticos-maquínico (adventure) de 1975 à 2017 distribuídas entre 40 clusters.



Fonte: dos autores.

FIGURA 3: Imagens de jogos não diegéticos-operador (strategy/tactics/RPG/simulation) de 1975 à 2017 distribuídas entre 40 clusters.



Fonte: dos autores.

Criamos em Python um pequeno programa capaz de selecionar as imagens para cada centroide e plotá-las em torno de uma imagem central mais representativa do grupo. Para plotagem foi usado o método proposto por (REDI, CROCKETT, MANOVICH et al, 2016) e o algoritmo que está disponível online<sup>[9]</sup> foi adaptado. A cada execução são geradas 40 imagens uma para cada agrupamento, posteriormente recortadas para eliminar área não preenchida deixando somente as imagens do cluster. Cada *screenshot* foi redimensionada para uma *thumbnail* de 100x100 pixels. Em (REDI, CROCKETT, MANOVICH et al, 2016) considerou-se 14 *tags* que descreviam o conteúdo da foto, foram criados *clusters* baseando em *features* quantitativas das imagens e no momento da plotagem dos *clusters* os autores usaram uma convenção de pintar um círculo

conforme cada uma das cinco cidades. Similarmente criamos os *clusters* usando as seis *features* principais, pintamos um círculo colorido para cada década (anos 70, 80, 90, 2000 e 2010).

E o que usaríamos no lugar das 14 *tags*? Primeiramente pensamos em adotar gêneros, mas pela dificuldade de caracterizar o que seria um gênero e pela quantidade de diferentes gêneros, mas, acima de tudo, associado ao teor reducionista que a ideia de gênero possui diante da angulação pela tecnocultura audiovisual, optamos por usar a proposta do Galloway (2006) para criarmos algumas marcações interessantes que permitam inferir relações de tempo, de superfície imagética e de algo que qualifica tais imagens. A proposição de Galloway (2006), ao tomar o jogo como ação, avança aqui na direção da formulação de dois eixos (ou vetores) pelo autor, que por sua vez, quando combinados, produzem quatro cenários de inscrição dos jogos digitais. Para o autor, um eixo permite pensar em jogos (ou fragmentos de jogos) com maior protagonismo do operador (jogador) ou maior participação da máquina (*cut-scenes* quando trechos “cinemáticos” transcorrem entre fases de um jogo sem intervenção direta do operador nelas). O outro eixo posiciona jogos em termos de situações diegéticas (da ordem da narrativa de algo que transcorre no *game*) e outras não-diegéticas. Nas combinações possíveis entre estas polaridades, nasce a riqueza da proposição, não enquanto encaminhamento redutor, categorizante, mas em uma perspectiva que dialoga coerentemente com a ideia de imagem videojográfica em construção. Para representar os jogos do quadrante diegético-operador escolhemos os jogos rotulados como ação (*Action*) na base do *MobyGames*, para os diegéticos-maquínico escolhemos os jogos de aventura (*Adventure*) e para os não diegéticos-operador escolhemos estratégia (*Strategy/Tactics*), simulação (*Simulation*), *Role-Playing Games*. Optamos por deixar de fora neste momento a categoria não-diegética-maquínico, pois como trata-se dos padrões emergentes dos algoritmos, falhas, *glitches*, formas mais difíceis de serem definidas neste primeiro estudo.

Nas Figuras 1, 2 e 3 é possível observar um painel para cada uma das três categorias propostas por Galloway que optamos por utilizar. Em cada painel, são apresentados os quarenta *clusters* criados a partir das características das superfícies. Temos uma espécie de DNA videojográfico que caracteriza cada uma das categorias. O tempo torna-se presente em cada *cluster*. É possível verificar que cada painel apresenta *clusters* com tamanhos diferentes. Lembrando que cada agrupamento é dado por semelhanças entre os atributos de prazer, excitação, dominância e entropia das *screenshots* de diferentes tempos, cronologicamente falando. Com isso, consegue-se constatar que muitas *screenshots* de jogos da década de 70, por exemplo, tem as mesmas propriedades imagéticas presentes em *screenshots* dos anos 2010.

Os diferentes tempos coexistem nestes *clusters*, independentemente da categoria atribuída ao jogo por nós. Esta verificação, em certa medida, permite, pelo menos, duas constatações: de um lado, uma forma de ampliar as possibilidades de categorização recorrente para além

daquelas associadas a gênero, *engine* e/ou console para classificação de jogos digitais e, de outro, a necessidade de na identificação de eventuais razões que aproximam décadas distantes por conta da semelhança de propriedades em novas pesquisas (e que provavelmente abdicarão momentaneamente do *Cultural Analytics* para avançar na busca de elementos de contexto em relação aos desenvolvedores de games destes períodos, tendências estéticas da época, etc).

FIGURA 4: Dig Dug para Apple II (1982).



Fonte: MobyGames.

FIGURA 5: BioShock 2: The Protector Trials para Windows (2011).



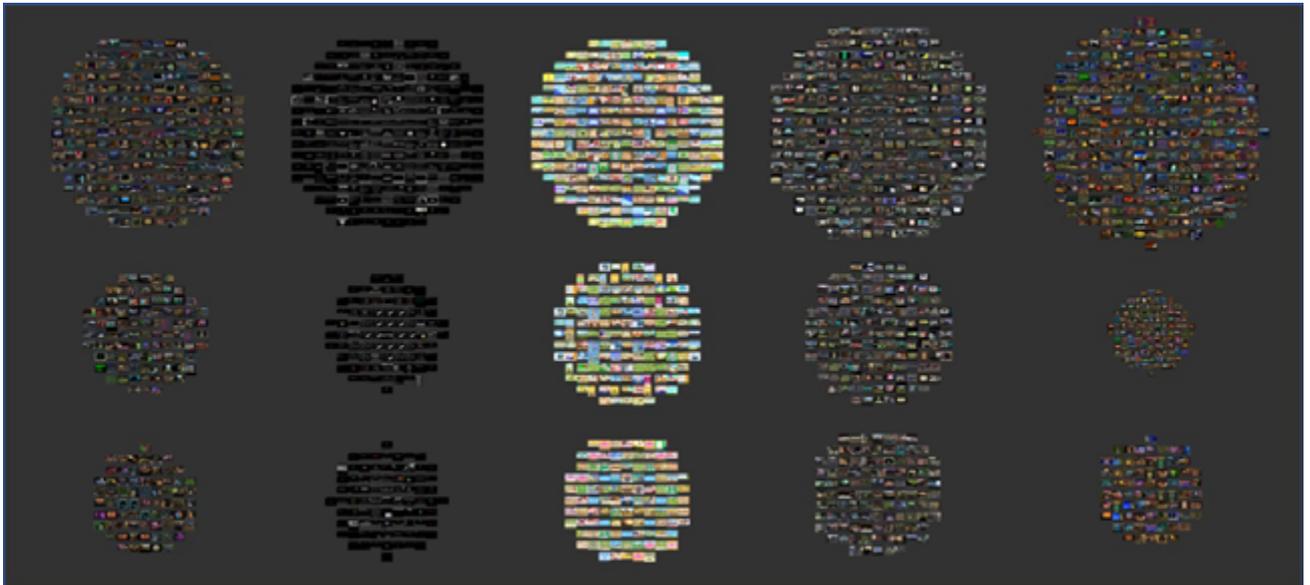
Fonte: MobyGames.

Ainda assim, vale ressaltar que o olhar sobre os agrupamentos produzidos pelos *clusters* não é proibitivo que dessa massa de dados coletados e sistematizados possam emergir observações mais verticalizadas sobre a mesma aproximação de tempos distantes cronologicamente. Vamos considerar, por exemplo, o jogo *Dig Dug* desenvolvido pela *NAMCO Limited* que foi distribuído para 31 plataformas diferentes. Vamos escolher uma *screenshot* (Figura 5) da versão para Apple II, em 1982 que conforme o site *MobyGames* é um jogo de ação, logo categorizamos ele como diegético-operador. A outra *screenshot* (Figura 6) é do jogo *BioShock 2: The Protector Trials* da 2K Marin Inc. para plataforma Windows lançado em 2011 e também considerado um jogo de ação, logo diegético-operador. São imagens com 32 anos de diferença, no Apple II era possível representar 16 cores, enquanto na plataforma Windows, mais de 16 milhões de cores. Ambas imagens estão agrupadas no mesmo *cluster*, logo possuem semelhanças pictóricas. Ambas

possuem mais de 60% dos pixels pretos (*Dig Dug* tem 60,9% e *BioShock 2* tem 70,9%). *Dig Dug* além da cor preta possui *pixels* verdes (18,4%), roxo (9,4%) e laranja (7,3%). Também excitação (47,97), prazer (60,27), dominância (74,72) e entropia ( $r=5$ ;  $g=4,63$ ;  $b=4,04$ ). O *BioShock 2* além da cor preta possui pixels laranja (13,7%), verde (12,6%) e roxo (2,2%). Seus valores de excitação (48,27), prazer (57,39), dominância (71,44) e entropia ( $r=6,94$ ;  $g=6,83$ ;  $b=6,72$ ). Relacionando com o aspecto emocional, podemos afirmar que são imagens muito semelhantes, sendo que a imagem do *BioShock 2* tem uma maior variabilidade nessas cores base. Também é possível notar uma série de elementos de interface gráfica, sejam *widgets* ou textos. No *Dig Dug*, esses elementos ficam fora da ação do operador, sendo colocados na parte preta da tela. Já no *BioShock 2* são colocados como uma nova camada sob o mundo 3D que ocorre a ação.

Em uma terceira incursão de análise, procuramos analisar a correlação existente entre as décadas e as categorias de Galloway. Realizando um teste estatístico de Pearson com nível de significância de 0,5%, podemos concluir que a década e as categorias do Galloway são variáveis dependentes, ou seja, as proporções observadas não seguem uma distribuição probabilística padrão, mas são proporções correlacionadas. Nos anos 70, cerca de 46% das imagens eram de jogos do tipo “não diegéticos-operador”, já nos anos 80 e 90 passamos observar 64% e 60%, respectivamente, de imagens na categoria “diegético-operador”. Nos anos 70, 30% das imagens eram de jogos diegéticos-maquínico, nos anos 80, esse percentual é reduzido para 17%. Após os anos 2000, a predominância de imagens de jogos diegéticos-operador permanece. Aqui, é possível especular algumas possibilidades relacionadas a esta constatação sobre o incremento do volume de imagens associados aos jogos do tipo diegético-operador. Através de um – até certo ponto esperado – avanço do estágio da técnica em relação a programação de jogos, é possível associar a perspectiva do surgimento de jogos que convoquem uma maior potência cinematográfica – e conseqüentemente mais diegética – no seu *gameplay*. Esse movimento ganha ainda mais importância se consideramos um período específico na cinematografia norte-americana a partir de meados dos anos 70, quando para Mascarello (2006), temos uma era que pode ser denominada como Nova Hollywood, caracterizada pelos filmes *blockbusters*, focados em um público mais jovem e que por sua vez se associaram a uma cadeia de produção que envolve parques temáticos, brinquedos e jogos eletrônicos.

**FIGURA 6:** Alguns agrupamentos (clusters) mais representativos de screenshots de jogos digitais. As colunas são as décadas: 1970, 1980, 1990, 2000 e 2010, da esquerda para direita. As linhas são jogos diegéticos-operador, de diegéticos-maquínico e não diegéticos-operador conforme Galloway (2006), de cima para baixo.



Fonte: dos autores.

## RETORNANDO PARA IR EM FRENTE: A PERSPECTIVA DO CULTURAL ANALYTICS PARA PENSAR AS IMAGENS VIDEOJGRÁFICAS

O presente artigo teve como objetivo – ainda que de forma introdutória – apresentar brevemente um conceito e problematizá-lo metodologicamente em um exame de grande quantidade de dados. Propõe-se que a imagem dos jogos digitais – em uma perspectiva amparada na ideia de estarmos imersos em uma tecnocultura audiovisual – é uma imagem videojográfica, em que coalesceriam as camadas maquínica, lúdica e imagética. Entendemos que o *Cultural Analytics* como movimento metodológico, demonstrou potencialidades e limitações para se associar a reflexão sobre a imagem videojográfica e sobre o próprio *fazer* da pesquisa em games. Nesse sentido, propomos algumas reflexões de síntese e ao mesmo tempo propositivas/provocadoras para futuros trabalhos:

- 1) As chamadas camadas presentes nas imagens videojográficas não devem ser associadas diretamente aos *features* utilizados para a produção dos *clusters*. As *features* até aqui funcionaram como vestígios que abriram espaço para uma análise mais qualitativa, como foi o caso do comparativo Dig Dug / Bioschock.

- 2) A sequencialidade temporal muitas vezes presente no mapeamento em grande escala do *Cultural Analytics* -que produz uma espécie de olhar de *drone* sobre a produção de *games* ao longo de décadas – dá a ver a ascensão da camada imagética e a complexificação da camada maquinaica mas sem constringer a oportunidade de produzir aproximações de épocas distintas quando determinados casos específicos são recortados.
- 3) As imagens técnicas coletadas podem ofertar, por serem sempre arquivos digitais, diversas alternativas para a produção de *features*. No caso deste estudo, foi recorrente a presença de um conjunto de atributos fortemente associados a questões visuais (cores, saturação, entre outras). Como forma de buscar compensar essa questão, buscou-se a construção de relações que aproximassem melhor a ideia de imagem videojográfica a partir dos eixos propostos por Galloway (2006). Sugere-se que se possa avançar na construção de *features* que possam conter dados de contexto, de ordem tecnocultural por assim dizer, como por exemplo: volume de vendas, público-alvo, *engine* utilizada, entre outros que poderiam inclusive qualificar a camada da ludicidade que comparece junto aos dados tratados de forma mais discreta.

Há, portanto, nestas breves incursões e considerações a partir dos resultados obtidos pelo movimento metodológico do *Cultural Analytics*, avanços não apenas para problematizar a imagem videojográfica, mas os procedimentos relacionados à pesquisa em jogos digitais. Uma reflexão que passa pela criação de imagens para pensar conceitos, conforme Flusser (2007) propunha como característica de um tempo pós-histórico, caracterizado pela presença dos *surface media* (meios de superfície, nos quais poderíamos incluir os *games*). Talvez a ideia da imagem videojográfica como constituída em camadas acabe afirmando sua potência para ser escavada e desconstruída e com isso encontra fricção com a voracidade exploratória do *Cultural Analytics*.

## REFERÊNCIAS

COSTA, Gláucio de O. *Curso de estatística básica*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2015.

DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*. São Paulo: Editora 34, 2004.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. Ubu Editora LTDA-ME, 2018.

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

- KILPP, Suzana. *Devires audiovisuais da televisão*. In: A. R. Silva and M.R. Rossini (org.). *Do audiovisual às audiovisualidades. Convergência e dispersão nas mídias*. 1 ed. Porto Alegre: Asterisco, 2009, v. 1, p. 103-134.
- LISTER, Martin. DOVEY, Jon. GIDDINGS, Seth et al. *New Media: A Critical Introduction*. 2a ed. New York: Rotledge, 2009.
- MACHAJDIK, Jana. HANBURY, Allan. *Affective image classification using features inspired by psychology and art theory*. In Proceedings of the 18th ACM International Conference on Multimedia (2010), ACM, pp. 83–92.
- MANOVICH, Lev. *How to Follow Global Digital Cultures, or Cultural Analytics for Beginners*. In: Deep Search, 2009.
- MANOVICH, Lev. *Software Takes Command*. 2008. 245 p.
- MANOVICH, Lev. *Style Space: How to compare image sets and follow their evolution*, 2011.
- MANOVICH, Lev. *Visualizing Vertov*. In: Russian Journal of Communication. Edinburgh University Press, 2013, v. 5, issue 1, p. 44-55.
- MASCARELLO, F. *Cinema Hollywoodiano Contemporâneo*. In. MASCARELLO, F. (Org). *História do cinema mundial*. São Paulo: Papyrus (2006).
- McLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. 16a ed. São Paulo: Cultrix, 2009.
- REDI, Miriam. CROCKETT, Damon. MANOVICH, Lev et al. *What Makes Photo Cultures Different?* In: ACM Multimedia, 2016, October 2016.
- SHAW, Debra B. *Technoculture: The Key Concepts*. Bloomsbury Academic, 2008.
- TAMURA, Hideyuki. MORI, Shunji. YAMAWAKI, Takashi. *Textural Features Corresponding to Visual Perception*. In: IEEE Trans. on Systems, Man, and Cybernetics, SMC-8, pp. 460-473, 1978.

- 1 Este artigo em versão anterior foi publicado nos anais do SBGames (XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2017, Curitiba).
- 2 Only fifteen years ago we typically interacted with relatively small bodies of information that were tightly organized in directories, lists and a priori assigned categories. Today we interact with a gigantic, global, not well organized, constantly expanding and changing information cloud in a very different way: we Google it.
- 3 A style space is a projection of quantified properties of a set of cultural artifacts (or their parts) into a 2D place. X and Y represent the properties (or their combinations). The position of each artifact is determined by its values for these properties.
- 4 MobyGames. Disponível em: <<http://www.mobygames.com/>> Acesso em: 7 jul. 2017.
- 5 O portal existe há quase 20 anos e descartar completamente o erro foi impossível, mas espera-se que a grande quantidade de dados tenha diluído eventuais erros.
- 6 Hideyuki Tamura, em 1978, foi um dos primeiros pesquisadores a descrever texturas quanto ao aspecto psicológico e quantitativo. Entre os atributos propostos por Tamura, tais como, regularidade, rugosidade, direcionalidade, linearidade, um dos atributos é o contraste (TAMURA, MORI e YAMAWAKI, 1978). O contraste pode ser maior (mais claro) ou menor (mais escuro), uma diferença de luminosidade que torna os objetos mais ou menos perceptíveis.
- 7 A entropia descreve a aleatoriedade de uma imagem, quanto maior mais irregular, incerta será a imagem. Por exemplo, uma imagem com uma única cor sólida terá entropia zero.
- 8 O Weka trata-se de uma ferramenta open source com uma coleção de algoritmos de aprendizagem de máquinas usados para realizar mineração de dados. Foi desenvolvido pela Universidade de Waikato, na Nova Zelândia.
- 9 Damon Crockett. Disponível em: <https://github.com/damoncrockett/growing-entourage-plot>

# Método de Pesquisa para Jogos Locativos

*Research Method for Locative games*

---

## LUIZ ADOLFO ANDRADE

é Professor Adjunto na Universidade do Estado da Bahia (UNEB), atuando nos cursos de graduação em Jogos Digitais e nos Programas de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEduC) e Educação, Cultura e Territórios Semiáridos (PPGESA). Realizou estágio de pós-doutorado (2017-2018) no Center for Computer Games Research da IT - University of Copenhagen (ITU), com bolsa CAPES (88881.119487/2016-01). Doutor pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea (2012) da Universidade Federal da Bahia (UFBA).  
E-mail: laandrade@uneb.br

## RESUMO

Este artigo apresenta uma proposta de método de pesquisa para jogos locativos usando como referenciais as linhas gerais da teoria ator-rede (TAR). A hipótese sustenta que a teoria ator-rede pode ser útil porque foca em agências entre humanos e não-humanos; no mesmo sentido, a TAR provê categorias que podem ser aplicadas em análises de fenômenos emergentes, como os jogos locativos. O relato será elaborado com base nos dados coletados em experiências com *Pokémon GO!* durante 2017 e 2018.

**Palavras-Chave:** Método de pesquisa; teoria ator-rede; jogo locativo.

## ABSTRACT

*This paper presents a methodology approach for locative games studies using as reference the actor-network theory guidelines. The hypothesis supports that actor-network theory could be useful because it focuses on agencies between humans and non-humans; by the same way, it provides useful categories to support the researcher in the description of an emerging phenomenon. This study provides description of some game sessions of *Pokémon GO!* played between 2017 and 2018.*

**Keywords:** *Research method; actor-network theory; locative game*

## INTRODUÇÃO

Desde sua ascensão nos anos 1990 como campo multidisciplinar de pesquisa, os Estudos de Jogos (em inglês *Game Studies*) carecem de métodos que sejam eficazes em análises críticas. Por exemplo, Petri Lankoski and Staffan Björk editaram em 2015 a primeira coleção dedicada a realizar um apanhado geral de propostas para métodos de pesquisa de jogos digitais. Entretanto, os autores confessam que seu livro não cobre todas as possibilidades que podem existir cerca de métodos quantitativos, qualitativos e mistos para estudos dos jogos.

Uma destas lacunas pode ser encontrada em aplicações com a teoria ator-rede (TAR), um ramo das ciências sociais que possui certa eficácia quando adotado como método para elaboração de relatos científicos. Para Rafael Bienia (2016), um estudo usando as linhas gerais da teoria ator-rede deve examinar empiricamente como humanos e não-humanos figuram em processos que dependem de colaboração e negociação.

Este artigo apresenta um método para estudo de jogos locativos baseado nas linhas gerais da teoria ator-rede. A hipótese sustenta que a TAR pode ser frutífera se aplicada na análise desses games porque considera igualmente interações realizadas entre humanos (jogadores, jogadoras e pessoas comuns) e não humanos (smartphones, pulseiras, mecânicas de jogo, regras, espaço, objetos comuns etc.). Na mesma direção, a TAR provê conceitos e categorias úteis para auxiliar em descrições sobre um fenômeno emergente como os jogos locativos.

Os jogos locativos representam um segmento promissor no âmbito dos mobile games, que são projetados para sistemas operacionais móveis, por exemplo, o Android (Google) e o iOS (Apple). Como diferencial, os jogos locativos utilizam mídia locativa, isto é, tecnologias e serviços baseados em localização (smartphones, GPS, redes sem fio, mapas, etiquetas georeferenciadas etc.) como recurso no processo de game design; desta maneira, o espaço adquire função mais ampla, tornando-se suporte para interações entre jogadores, jogadoras, a realidade e o jogo (ANDRADE, 2016; 2019).

Para desenvolver este trabalho, apresento um relato descritivo com base em dados coletados na minha experiência com *Pokémon GO*, disputando partidas na cidade de Copenhagen entre 2017 e 2018, duramente meu ano sabático na Dinamarca. A intenção não é realizar um estudo de caso, mas prover uma reflexão sobre a eficácia das linhas gerais da teoria ator-rede aplicadas no estudo de jogos locativos.

## ■ SOBRE POKÉMON GO!

Remontando à história dos jogos locativos, o pioneirismo pode ser atribuído ao projeto *Geogaching*, lançado em maio de 2000. Este game consiste basicamente em uma disputa para alcançar a localização de recipientes físicos chamados *caches* usando coordenadas e dispositivos receptores do sinal GPS. De acordo com Dale Leorke (2019), *Geocaching* deu origem à primeira fase na história dos jogos locativos, caracterizada pelo surgimento das experiências artísticas seminais envolvendo mídia locativa.

A segunda fase na história dos jogos locativos estabelecida por Leorke começou em 2008; o momento é marcado pelo desenvolvimento dos smartphones e o surgimento dos sistemas operacionais móveis, junto do modelo de distribuição operado por lojas de aplicativos, como App Store (Apple) e Google Play Store. Os exemplos mais relevantes são *Code Runner* (2011), *Ingress* (2012), *Pokémon Go* (2016), *The Walking Dead: Our World* (2018), *Jurassic World Alive* (2018) e *Harry Potter: Wizard Unity* (2019).

*Pokémon GO!* foi lançado em julho de 2016 pela *Niantic Lab* em parceria com a Nintendo e Pokémon Co. Atualmente, o jogo está disponível na forma de aplicativo gratuito para jogar para sistemas Android e iOS. Um ano depois de seu lançamento nos EUA, mais de 65 milhões de usuários baixaram o app, sendo que 60% deste quantitativo continua ativo no jogo. Em maio de 2019, *Pokémon GO!* gerou receita diária de cerca de 1,64 milhão de dólares (COUGH, 2019).

A interface de usuário mostra um mapa criado a partir da posição do jogador ou da jogadora, representados por um avatar. Basicamente, ele ou ela deve caminhar pelas imediações em busca de *Poképaradas* e *Ginásios*, que são etiquetas georeferenciadas onde pode-se adquirir itens de jogo e engajar em batalhas, além caçar e capturar *Pokémon*. As interações podem ser realizadas em apenas um dispositivo: o smartphone. Entretanto, pode-se utilizar pulseiras customizadas especialmente para o jogo, como *Go-Gotcha* ou *Pokémon GO! Plus*, ou o relógio de pulso *iWatch* da Apple conectados ao celular pelo app. de *Pokémon GO!*, otimizando certas interações, por exemplo, capturar *Pokémon*, girar discos em *Poképaradas* e *Ginásios* para obter itens de jogo etc.

Desde seu lançamento, *Pokémon GO!* passou figurar como objeto de estudos (De SOUSA E SILVA, 2016; SICART 2016; HJORTH & RICHARDSON, 2017; COLLEY *et al.* 2017; LUCSAK-ROESCH, 2017; WONG, 2017; LICOPPE, 2017; HENTHORN, *et al.* 2019). Entretanto, a maioria destes relatos consiste em pesquisas aplicadas ou estudos de casos envolvendo *Pokémon GO!*, e pouca ou nenhuma reflexão que dê suporte à construção de um método para analisar de jogos locativos, isto é, não existe uma proposta metodológica específica para estudos de games como *Pokémon GO!*.

## MÉTODO DE PESQUISA E ESTUDOS DE JOGOS

As primeiras tentativas rumo à elaboração de métodos de pesquisa para jogos digitais foram basicamente aplicações de metodologias de outras áreas, como ocorreu com a etnografia e sua relação com as noções de Netnografia (KOZYNETS, 1998) e Etnografia Virtual (HINE, 2000), que foram adotadas em diversos estudos sobre MMORPGs e mundos virtuais. Em seguida, surgiram propostas dedicadas especificamente às análises de videogames; nesta direção, Konzack (2002) apresentou um tratado baseado em sete camadas, a saber: hardware, código de programação, funcionalidade, *gameplay*, significado, referencialidade e sociocultural.

Espen Aarseth (2000) considera a proposta de Konzack útil em pelo menos três caminhos diferentes: primeiramente, ela foi criada em cima de uma análise detalhada de um caso, o game *Soul Calibur*; segundo, serve como modelo geral para estudos, por ser descritivo e distribuído em camadas; em terceiro, pode figurar como “lembrete” da complexidade inerente ao formato dos jogos digitais.

Entretanto, Aarseth enxerga algumas fraquezas e limitações no modelo de Konzack: Não existe hierarquia entre as camadas que, pelo menos aparentemente, podem ser tratadas de forma igualitária. Muitos jogos são interessantes em todas estas camadas, diz o pesquisador, mas apenas alguns apresentam inovações em mais de um ou dois níveis; portanto, o método proposto por Konzack teria melhor eficácia se fosse usado como estrutura aberta, em que o/a analista possa escolher, dentre as sete camadas, algumas para trabalhar isoladamente.

Inspirado pelo trabalho de Konzack, Espen Aarseth apresentou sua proposta para método de pesquisa, que pode ser aplicada em três direções para extrair conhecimento de qualquer estilo de jogo.

Primeiramente, nós podemos estudar o design, regras e mecânicas do jogo na medida em que temos acesso a elas, por exemplo, em conversas com os desenvolvedores. Segundo, podemos observar outras pessoas jogando ou ler seus relatos, esperando que tenham conhecimento e competência representativos. Terceiro, nós mesmos podemos jogar o jogo (AARSETH, 2003, p.03).

Seguindo em sua reflexão, Aarseth considera a terceira direção declaradamente a melhor, sobretudo se for combinada ou reforçada pelas outras duas. Se não experimentarmos o jogo, diz o autor, estaremos propensos a cometer uma série de equívocos, mesmo se estudarmos as mecânicas e dermos nosso melhor para entender como elas funcionam. Para Aarseth, diferente dos filmes e literatura, a mera observação da atividade não nos coloca no papel de “audiência”. Quando outras pessoas jogam, o que aparece na tela representa apenas parcialmente a experiência de jogar. No entendimento do pesquisador, a parte mais importante talvez seja a interpretação e exploração das regras, que está invisível para quem não está jogando.

Consalvo e e Dutton (2006) entendem que Aarseth não apresentou uma proposta clara e concreta de metodologia; ele basicamente defendeu que pesquisadores e pesquisadoras devem jogar para obter o máximo de informação sobre o jogo do que conseguiriam em outras fontes. Partindo desta ressalva, os autores acenam para quatro elementos fundamentais, que servem de ponto de partida para pessoas interessadas em estudar jogos digitais no esforço de prover a pesquisa sem perder esses aspectos que fazem dos games artefatos dinâmicos da nossa cultura.

Com base na experiência de jogar *The Sims* e três das suas expansões - *Live'n' Large*, *House Party* and *Hot Date* - os quatro elementos prescritos por Consalvo e Dutton são: (1) inventário de objetos: um caminho para entender o papel que as coisas podem desempenhar em um jogo é criar um inventário para catalogar todos os objetos que podem ser encontrados, comprados, roubados ou criados, e produzir um documento que liste as várias propriedades de cada item; (2) estudo da interface: analisar como jogadores e jogadoras facilmente entendem a informação na tela e como ela pode se relacionar com os aspectos dos personagens; (3) mapeamento de interação: envolve um exame das escolhas de interação oferecidas a quem joga; (4) registro de jogabilidade: basicamente consiste em explorar o mundo do jogo para entender suas características.

Considerando essas primeiras aproximações metodológicas, alguns aspectos podem ser interessantes para pensar um método misto dedicado aos jogos locativos, usando as linhas gerais da teoria ator-rede. Primeiro, deve-se escolher um jogo e descrevê-lo de modo pormenorizado, como fazem em seus relatos os estudiosos da TAR. Aqui, pode-se utilizar certos critérios para fazer a escolha do game: originalidade, popularidade, inovação em jogabilidade etc. Segundo, é importante considerar a função dos objetos nas interações, incluindo também artefatos como smartphones, pulseiras etc. Finalmente, o/a analista deve "jogar o jogo" para entender suas mecânicas, regras, *puzzles* etc. Da mesma forma que configurar inventários, testar interfaces ou examinar possíveis escolhas, a atividade de "jogar o jogo" poderá conectar o pesquisador ou pesquisadora a uma palavra-chave no vocabulário da TAR: a agência.

## TEORIA ATOR-REDE E ESTUDOS DE JOGOS

John Law situa o surgimento da teoria ator-rede em Paris entre 1978 e 1982; o termo foi proposto formalmente por Michel Callon em 1982 como uma ramificação da teoria social dedicado a abordagens sobre inovações técnicas e científicas. De modo geral, Law observa que a teoria

ator-rede possui mais pretensões descritivas do que hermenêuticas na análise do tecido social; uma teoria, diz ele, geralmente procura explicar como algo acontece; por outro lado, a TAR tenta descrever como ocorrem as relações entre pessoas a partir de sua associação igualitária aos chamados não-humanos (objetos, leis, regras, base de dados etc.), fornecendo um “conjunto de ferramentas” para elaboração de relatos científicos (Cf.: LAW, 2007, p.03).

Recentemente, os esforços de analistas da teoria ator-rede têm se concentrado em uma abordagem aplicada, que é convergente com a ideia de que a TAR, ao contrario do que sugere a denominação, não é uma teoria, mas um método, que pode servir para elaborar as fronteiras necessárias entre presença, ausência e alteridade, detectando e criando periodicidade para entender o mundo (Cf. LAW, 2004 BONNER,2016; FRAGOSO, 2017).

Particularmente no estudo dos jogos locativos, acreditamos que a teoria ator-rede se apresenta como método frutífero por duas razões fundamentais. Primeiro, porque considera em patamar de igualdade os humanos e os não-humanos; em *Pokémon GO!*, as agências não se restringem à interface de usuário, jogadores e jogadoras; envolvem também objetos comuns, veículos, leis e convenções de trânsito, pedestres e, às vezes, mais de um dispositivo, como as pulseiras e o smartphone. Em segundo lugar, porque a TAR oferece conceitos que são eficientes para suportar pesquisadores e pesquisadoras na tarefa de produzir relatos, auxiliando na definição de atores e agências.

O primeiro desses conceitos é actante, derivada do modelo proposto por A.J. Greimas nos anos 1960 para análise de narrativas, mas que também é adotado na linguística, sociologia, ciências da computação, dentre outras áreas; no âmbito da TAR, o termo actante deve ser aplicado para definir aquilo que provoca a ação na rede. O segundo termo é mediador, usado para definir o papel do actante na rede. Os mediadores são entidades que realizam ações e também induzem outros atores a agirem, transformando, traduzindo, distorcendo e modificando o sentido que eles carregam; nos mediadores, a informação que saiu é diferente daquela que entrou. Do lado oposto, Latour situa os intermediários, um outro tipo de entidade que transporta informação sem a força de transformação típica dos mediadores, isto é, a informação de entrada é a mesma de saída; um intermediário circula entre os mediadores e os ajuda a definir as relações entre eles (Cf.: LATOUR, 2005, p. 39-40).

Estas relações entre os actantes são chamadas de agências, outra noção central no vocabulário TAR. Três delas são particularmente úteis para suportar análises de jogos locativos. A primeira é tradução que, basicamente, consiste no processo operado por mediadores para transformar e enviar informação para outro actante (CALLON, 1991; LATOUR, 1998; 2005). Para melhor compreender a agência de tradução, Bruno Latour (Cf.:1998, p.108) apresenta cinco forças de interesse: (i) tradução um, a mais simples dessas forças, ocorre sempre que um ator escolhe

ativar a rede; (ii) tradução dois, que acontece quando outro actante se torna mais forte que os demais, atraindo para si o foco do pesquisador; (iii) tradução três, que permite ao pesquisador encontrar atalhos na rede, alterando seu caminho para atingir as metas estipuladas; (vi) tradução quatro, relacionada ao que Latour classifica como “interesse explícito”; surge quando os actantes reconhecem mutuamente suas metas, permitindo que pelo menos seus objetivos listados por eles mesmos ou por observadores; (v) tradução cinco, que ocorre quando uma força se torna indispensável para realizar um movimento na rede, por exemplo, comprar uma passagem para viajar de ônibus.

O segundo tipo de agência proposto pela teoria- ator rede que pode ser percebido nos jogos locativos é a delegação; acontece sempre que um mediador transfere a agência de outra rede para induzir actantes a realizarem determinada ação. Como exemplo, podemos citar algumas interações realizadas em *Pokémon GO!* a partir da conexão do aplicativo com smartphones, pulseiras e relógio.

O terceiro tipo de agência observado nos jogos locativos é a inscrição; na teoria ator-rede, inscrição refere-se ao processo pelo qual determinado actante insere um caminho especial para interação, muitas vezes suportado por *scripts* previamente criados, como mapas, regras, códigos, leis etc. Jessen e Jessen (2014) pontuam que jogos digitais podem ser estudados a partir de agências de inscrição, que determinam as ações no jogo e fazem algo com quem está jogando, por exemplo, forçar a seguir as regras e realizar as mecânicas projetadas pela equipe de game design.

Naturalmente, rede é outra expressão relevante no âmbito da TAR, que possui sentido distinto da ideia comumente associada à internet. Michel Callon (1991) explica que a noção de rede representa associações como diferentes graus de estabilidade e que se conectam a outros atores e, conseqüentemente, outras redes. Bonner (2016, p.03) argumenta que o “hífen” usado no acrônimo “ator-rede” deixa claro que o pesquisador não deve considerar cada termo à parte, pois é o relacionamento entre eles que irá definir os papéis desses atores.

A expressão “cartografia de controvérsias” foi introduzida por Latour, durante a década de 1990, para figurar como referencial metodológico na teoria ator-rede; o autor pontua que, se a TAR pretende ser uma teoria, seu método seria a cartografia de controvérsias. A teoria ator-rede afirma que é possível encontrar uma maneira muito mais científica de construir o social se o/a analista se abster de interromper o fluxo de controvérsias (Cf.: LATOUR, 2005, pp.24-25).

Tommaso Venturini acena que a “cartografia de controvérsias” se trata de uma técnica baseada no exercício de identificar uma controvérsia e descrever o que ela parece revelar; controvérsias são situações nas quais os atores discordam, ou “concordam em suas discordâncias”; a controvérsia surge a partir do conflito entre actantes e termina quando as partes entram em

acordo (Cf.: VENTURINI, 2010, pp. 258-259). André Lemos (2013) destaca que as controvérsias marcam situações ideais para revelar agências, mediações, formação de intermediários e o relacionamento de forças em momento prévio ao de se tornarem caixas-pretas, a última expressão no vocabulário da TAR que gostaria de destacar.

Estes conceitos providos pela teoria ator-rede são usados desde 2005 como recurso para desenvolvimento de relatos no campo dos Estudos de Jogos. Seth Giddens (2005) realizou estudo seminal utilizando a TAR para descrever agências entre humanos e não-humanos a partir de softwares de simulação, usando como referencial o jogo *Advanced Wars 2*. Mark Cypher e Ingrid Richardsson (2006) entendem que games multiusuários como os MMORPGs podem ser concebidos com base nos conceitos providos pela teoria ator-rede, figurando como redes multiperspectivas, generativas, dinâmicas e abertas formadas por actantes humanos e não-humanos. Outros autores também recorreram às linhas gerais da teoria ator-rede para desenvolver relatos sobre outros jogos multiusuários (SILVA & TOMIMATSU, 2013; HUNG, 2017).

Partindo das bases epistemológicas fixadas pela TAR, Jari Jessen e Carsten Jessen entendem que os jogos digitais podem ser concebidos como “organizadores de atores e ações”,

A ideia central é que as ações sempre ocorrem a partir de interações em rede. quando os atores influenciam cada um na disputa pelo poder. Nós sempre observamos a interação social entre humanos partindo deste viés; porém, a TAR se diferencia da teoria social tradicional situando que os atores não são apenas humanos, mas podem ser outros elementos também (JESSEN & JESSEN, 2014, p. 115)

Rafael Bienia (2016) realizou estudo combinando teoria ator-rede e método de pesquisa para jogos, especialmente *role playing game* (RPG). Bienia usa as linhas gerais da TAR para analisar projetos a partir de três categorias: RPG com ação ao vivo, RPG de realidade mista e RPG de mesa. O pesquisador entende a teoria ator-rede como um método misto que pode complementar o reportório metodológico disponível nos Estudos de Jogos; seu foco não contempla somente pessoas, como jogadores e jogadoras; mas considera igualmente outros atores nas redes que constituem os jogos, isto é, regras, espaço, tempo, puzzle, mecânicas etc.

Existem algumas ideias interessantes no trabalho de Bienia, como o papel de tempo e espaço. Por exemplo, o uso do tempo no Xadrez transforma o jogo em “Xadrez rápido”; assim, o relógio passa a ser concebido como mediador que modifica o andamento da partida de Xadrez. O tabuleiro de madeira, segundo o autor, pode ser considerado um intermediário, pois a madeira previne que sua superfície sofra com alterações em decorrência do tempo ou temperatura, por exemplo, espalhando as agências da atividade de “jogar de Xadrez” sem alterar a rede de jogadores, jogadoras, peças etc. Considerando os RPGs com ação ao vivo ou *live action role playing games* (LARPs), Bienia observa que algumas localizações podem figurar como mediadores, transformando a interação entre praticantes de LARP; é o caso Utopion, um playground para

LARPs em Bexbach, na Alemanha, que carrega em si aspectos típicos de uma aldeia na Idade Média(Cf.: BIENIA, 2016, p.29; p.72).

Apesar de arguto, Bienia (2016) comete um equívoco ao afirmar que “o princípio metodológico central da teoria ator rede é ‘siga os atores’” (p.17). Retomando o trabalho de Latour, pode-se encontrar proposição divergente, dando conta que “siga os atores” consiste na tentativa de alcançar inovações em busca de conhecimento, servindo de bordão para a TAR, diferente de ser seu princípio metodológico, que reside na noção de cartografia de controvérsias. Da mesma forma que outros referenciais, Bienia parece refutar a importância da controvérsia como base na construção de relatos, utilizando apenas outros conceitos da TAR como suporte para sua descrição.

Para utilizar a teoria ator-rede como método de pesquisa para jogos locativos é fundamental perceber controvérsias relacionadas ao objeto de estudos. Se o pesquisador ou a pesquisadora não conseguir identificar controvérsias na rede, a apropriação metodológica da TAR não será plenamente eficaz. Paralelamente ao trabalho de cartografar as controvérsias, ele ou ela deverá lidar com aspectos comuns do método científico, como construção de questão de pesquisa, hipótese etc.

Na próxima seção, irei descrever a rede criada na minha experiência jogando *Pokémon GO!* em Copenhagen. Usarei como ponto de partida para a análise uma controvérsia que percebi entre a jogabilidade de dois mobile games criados a partir do universo de Pokémon: o clássico *Pokémon* para *Game Boy*, pioneiro console mobile da Nintendo, e o jogo locativo *Pokémon GO!*.

## ENTRE ATORES E REDES: DESCREVENDO FORÇAS EM POKÉMON GO!

Considerando a primeira geração de jogos da série *Pokémon*, lançada em 1996 para o Nintendo *Game Boy*, percebi uma controvérsia entre o game clássico e *Pokémon GO!* olhando para aspectos de *gameplay*. Para realizar batalhas *player vs player* (pvp) no *Pokémon* para *Game Boy*, jogadores e jogadoras devem se encontrar fisicamente e conectar seus dispositivos através de um cabo chamado *Game Link Cable*. Por outro lado, nas batalhas *player vs engine* (pve) disputadas em Ginásios e Poképaradas, eles e elas precisam ir até uma determinada localização navegando com o app do jogo; já o modo *pvp* em *Pokémon GO!* pode ser jogado independente da posição no espaço. Apesar de ambos os jogos serem projetados para dispositivos móveis (Game Boy e smartphone), o *gameplay* de *Pokémon GO!* estimula a mobilidade física de quem

joga, enquanto o *gameplay* do jogo clássico força que jogador e jogadora permaneçam imóveis no espaço.

Esta controvérsia ilumina a mecânica de jogo central em *Pokémon GO!*: caminhar. Para realizar qualquer atividade em *Pokémon GO!* - caçar criaturas, chocar ovos, alcançar ginásios e Poképaradas etc. - primeiramente o jogador ou a jogadora deve caminhar. Claro que esta condição sempre oscila em algum sentido; por exemplo, ele ou ela pode eventualmente engajar em batalhas pvp sem sair de casa ou no trabalho.

Seguindo esta mecânica central, pode-se apontar caminhos para progressão em *Pokémon GO!*: capturar, evoluir e trocar criaturas; batalhar nos modos pvp e pve; dentre outros. Obviamente, estes procedimentos revelam outras mecânicas, como "tiro em primeira pessoa", realizada para capturar *Pokémon*; gerenciamento de recursos, necessária para que jogadores e jogadoras administrem seus respectivos inventários de objetos e *Pokémon*; modos de alternância, para lidar com as interfaces de pulseiras, relógio de pulso e smartphone.

Foi possível perceber também que pulseiras e relógio de pulso desempenham o mesmo papel do relógio no Xadrez rápido descrito por Rafael Bienia; neste caso, esses dispositivos se tornam mediadores que podem modificar o andamento da partida, facilitando algumas interações, como chocar ovos, capturar *Pokémon* e girar os discos no topo de Poképaradas e Ginásios para pegar itens de jogo. Cabe mencionar a figuração de intermediários como as redes sem fio de telefonia móvel (3G ou 4G) e Bluetooth, que conectam respectivamente o game à internet e a pulseira ou relógio de pulso ao smartphone. Neste caso, ocorreu uma agência de delegação porque o smartphone foi percebido como mediador que faz outros actantes, neste caso os dispositivos de pulso, realizarem ações no jogo.

Outro mediador não-humano é o aplicativo de *Pokémon GO!*, que se conecta por agência de inscrição a outros dois actantes, conectados a outras redes de fundo. O primeiro é o processo de game design, vinculado a uma rede que abarca humanos, como o pessoal da Nintendo, Google e *Niantic lab* (designers, programadores, produtores, beta testes etc.), e também não-humanos, por exemplo o *game design document* (GDD), *scripts*, *asserts*, regras, o código fonte do app, dentre outros. Nesta rede, pode-se destacar uma agência de inscrição que conecta a localização dos Ginásios e Poképaradas aos Portais de *Ingress*, outro jogo da *Niantic* lançado quatro anos antes de *Pokémon GO!*. A localização dessas etiquetas georeferenciadas é a mesma, sendo que a interface de usuário de ambos os app se conectam através de agências de inscrição.

O segundo actante é o espaço urbano de Copenhagen que, da mesma forma que o processo de game design, se conecta a uma rede de fundo formada por atores humanos e não-humanos, por exemplo, engenheiros, arquitetos, urbanistas, pedestres veículos, ruas, prédios, *softwares*, convenções e sinais de trânsito como placas, semáforos, faixas etc. Quando alguém se desloca

pela cidade jogando *Pokémon GO!*, precisa lidar com a cultura e as convenções de trânsito locais; na mesma direção, as características desse espaço apropriado para jogar – relevo, fluxo de pessoas e veículos, desenho das ruas, construções etc.– incidem no desempenho de quem joga. Assim, podemos perceber o espaço urbano como mediador porque ele pode modificar como jogadores e jogadoras devem caminhar em *Pokémon GO!*.

As regras de *Pokémon GO!* são atores que, de modo geral, servem para informar os movimentos e agências permitidos no jogo. À primeira vista, as regras parecem meros intermediários, considerando uma eventual função de transportar informação do app. para jogadores e jogadoras. Por outro lado, se pontuarmos que as regras estimulam mecânicas de jogo e modificam as ações de quem joga, podemos concebê-las como mediadores não-humanos.

Foi possível perceber agências de tradução na minha experiência jogando em Copenhague, usando como base os pensamentos de Latour acerca das “cinco forças de interesse”, descritas anteriormente. A “tradução um” ocorreu quando simplesmente eu escolhi “jogar o jogo”, acessando o aplicativo para ativar uma rede conectada a *Pokémon GO!*. Já a “tradução dois” se manifestou quando me tornei um mediador mais forte que o app do jogo, mudando o foco da rede para mim. Um exemplo pode ser notado quando alguém insere um “módulo de atração” em uma Poképarada. O módulo de atração é uma ferramenta que serve para atrair mais Pokémon para a Poképarada, o que conseqüentemente irá desviar a atenção jogadores e jogadoras para aquela localização.

Pude notar esta situação quando joguei *Pokémon GO!* no bairro de *Christianshavn*, especificamente no espaço entre a estátua de *Absalon*, um monumento que simboliza a fundação de Copenhague, e o chafariz da rua *Strøget*, uma famosa área de pedestres no centro da cidade; nesta área, pode-se interagir com um Ginásio instalado na localização da estátua e uma Poképarada situada na localização da fonte. Certa vez, eu inseri um módulo de atração na Poképarada, mudando o foco da rede para mim; este procedimento foi facilmente constatado ao visualizar meu nome de jogador figurando no topo da Poképarada, como responsável por inserir o módulo de atração.

Em outro momento, uma batalha *raid* estava para começar em um ginásio próximo à residência estudantil da IT-Universidade de Copenhague. Eu estava lá com dois colegas para jogar *Pokémon GO!*, porém este número seria insuficiente para derrotar o chefe da *raid*. De repente, observei na interface de usuário que alguém por perto havia jogado um módulo de atração em uma Poképarada próxima de nós.

Lançando meu olhar para a localização dessa Poképarada, avistei três adolescentes com celulares, me dirigi em direção a eles e perguntei se estavam jogando *Pokémon GO!*, pois tinha percebido a atividade do módulo de atração; a resposta foi afirmativa e os três aceitaram o

convite para se juntar ao meu grupo e disputar conosco a batalha de *raid*. Nesta situação, a atividade do módulo de atração chamou minha atenção para a rede que estava conectada aos três adolescentes.

É importante destacar que, para engajar em uma batalha de *raid*, todos os participantes devem possuir um item de jogo específico chamado "passe de *raid*". Esta situação aponta para a "tradução cinco", outra força de interesse descrita por Latour, uma vez que o item é obrigatório para realizar esse movimento na rede. Em outro exemplo, a tradução cinco se manifestou quando precisei recorrer aos meios de transporte para alcançar localizações mais distantes em Copenhague para obter melhor experiência de jogo.

Da mesma forma que o exemplo do tempo no Xadrez, apresentado por Bienia, os meios de transporte podem ser usados para impulsionar a mobilidade física de quem joga *Pokémon GO!*. Basicamente, as alternativas disponíveis em Copenhague são trem, metrô, bicicleta, ônibus e carro. A última opção foi automaticamente descartada por uma razão: O app. do jogo sempre envia uma mensagem de alerta "não jogue *Pokémon GO!* enquanto dirige" toda vez que detectar aumento na velocidade de quem está jogando. Já o trem e o metrô foram descartados prontamente porque circulam em alta velocidade, dificultando realizar alguns procedimentos no jogo, por exemplo, capturar um *Pokémon* ou girar os discos.

A opção mais apropriada seria usar a bicicleta, uma forte identidade cultural da Dinamarca; entretanto, escolhi o ônibus por que ele possui um detalhe interessante para minha análise: a rota. Muitas vezes o ônibus pode parecer um intermediário considerando sua função comum de transportar pessoas e coisas de uma localização à outra. Entretanto, qualquer ônibus possui uma rota pré-definida, geralmente expressa com números e letras que indicam seu itinerário pela cidade; sem uma rota, o ônibus se torna apenas mais um veículo nas ruas.

Para atravessar o centro de Copenhague passando por locais famosos como o porto de *Nyhavn*, a praça de *Kongens Nytorv* ou a vizinhança de *Christianshavn*, pode-se utilizar ônibus com as rotas 5C, 2A, 350S. Entretanto, a rota 350S possui um itinerário mais interessante para turismo, pois cruza mais locais históricos. Quando o ônibus passa nas ruas em torno da praça de *Kongens Nytorv*, o trajeto sinuoso das ruas obriga que o veículo circule em baixa velocidade, facilitando a tarefa de capturar *Pokémon* ou pegar itens de jogo nas *Poképaradas*; já as rotas 5C e 2A são linhas expressas, que circulam em trajetos com maior quantidade de linhas retas, permitindo que o veículo trafegue com mais velocidade e dificultando assim as interações em *Pokémon GO!*

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final deste estudo, podemos constatar que a aplicação das linhas gerais da teoria ator-rede, isto é, conceitos como cartografia de controvérsia, actante, mediador, intermediário, tradução, delegação, inscrição etc., otimizou o trabalho de relatar experiências envolvendo jogos locativos, por exemplo, *Pokémon GO!*. Essas categorias providas pela TAR são profícuas para o/a analista, pois dão suporte para descrições de agências que extrapolam a tela do smartphone, considerando interações de jogadores e jogadoras com objetos, bases de dados, meios de transporte, pedestres, leis e convenções do espaço urbano, dentre outros.

Sustentado pela sua função metodológica, destacada anteriormente neste artigo, podemos concluir que a teoria ator-rede pode servir como método eficaz para estudo de jogos locativos como *Pokémon GO!*, pois eles estimulam interações conectadas a um conjunto mais amplo de mediadores humanos e não-humanos, frente ao que acontece em outros games.

O trabalho aqui realizado não esgota as possibilidades de aplicações da teoria ator-rede nos jogos locativos. A questão da “ação em jogos” pode ser explorada usando a TAR para entender como humanos e não-humanos agem durante as partidas. Pode-se ainda adotar a teoria ator-rede como referencial em explorações sobre a plataforma dos jogos locativos. Por fim, pode-se replicar o trabalho realizado neste estudo em outros games semelhantes a *Pokémon GO!*, como *Ingress*, *Harry Potter: Wizard Unity*, *Walking Dead: Our World*, dentre outros, comprovando a eficácia da TAR como método de pesquisa para jogos locativos.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, E. Playing research: methodological approaches to game analysis. In: **Spilforskning Conference**, 2003. Disponível em: [http://www.bendevane.com/VTA2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02\\_GameApproaches2.pdf/](http://www.bendevane.com/VTA2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02_GameApproaches2.pdf/). Acesso em: agosto de 2019.

ANDRADE, L. A. A Tale of Two Screens: space, ubiquitous computing and locative gaming. In: HENTHORN, J.; KULAK, A.; PURZYCKI, K.; VIE, S. **Not Just Play: Essays on Motivations and Impacts of Pokémon GO!**. Jefferson, NC: McFarland, 2019.

\_\_\_\_\_. Research method for locative games. In: *MedieKultur: Journal of Media and Communication Research*, v. 34, n. 64, p. 52-70, 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.7146/mediekultur.v34i64.96926/>

\_\_\_\_\_. **Jogos Locativos (Locative Games)**. Salvador: EdUFBA, 2016.

- BIENIA, R. **Role Playing Materials**. Braunschweig: Zauberfeder Verlag, 2016.
- BONNER, W. B. History and IS: Broadening Our View and Understanding Actor- Network Theory as a Methodology. In: WILLCOCKS, L. P.; SAUER C., LACITY M. C. (eds) **Enacting Research Methods in Information Systems**: Volume 1. Palgrave Macmillan, Cham, 2016.
- CALLON, M. Techno-Economic Networks and Irreversibility. In: Law, J. (ed.) **A Sociology of Monsters: Essays on Power, Technology and Domination**. London: Routledge, 1991.
- COLLEY, A; THEBAUT-SPIEKER, J.; LIN, A. The Geography of Pokémon GO!: Beneficial and Problematic Effects on Places and Movement. 2017 Disponível em: [http://www.brenthecht.com/publications/chi17\\_geographyofpokemongo.pdf/](http://www.brenthecht.com/publications/chi17_geographyofpokemongo.pdf/). Acesso em agosto de 2019
- CONSALVO, M; DUTTON, N. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. **Game Studies**: The International Journal of Computer Game Research. Vol. 6, Issue 1. Copenhagen, 2006. Disponível em: [http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo\\_dutton/](http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton/). Acesso em: agosto de 2019.
- COUGH, C. iPhone: Top grossing mobile games 2019. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/263988/top-grossing-mobile-ios-gaming-apps-ranked-by-daily-revenue/>. Acesso em: setembro de 2019.
- CYPHER, M; RICHARDSSON, I. An actor-network approach to games and virtual environments. **Proceedings of the 2006 International Conference on Game Research and Development**. 2006.
- FRAGOSO, S. Os Modos de Existência do Gameplay: um exercício de aplicação com Cities: Skylines. Anais do XXVI Encontro da Compós. São Paulo: 2017.
- GIDDENS, S. **Walkthrough**: videogames and technocultural form. PhD Thesis. University of the West of England, 2006.
- JESSEN, J. D.; JESSEN, C. Games as Actors - Interaction, Play, Design, and Actor Network Theory. **International Journal on Advances in Intelligent Systems**, 7(3-4), 412 – 422, 2014.
- HENTHORN, J., KULAK, A., PURZYCKI, K.; VIE, S. **The Pokémon GO Phenomenon**: Essays in public play in contested spaces. Jefferson, NC: McFarland, 2019
- HINE, C. **Virtual Ethnography**. London: Sage Publications, 2000.
- HUNG, A. Beyond the player: A user-centered approach to analyzing digital games and players using actor-network theory. **E-Learning and Digital Media**, Vol. 13(5–6) 227–243, 2017.
- KONZACK, L. Computer Games Criticism: A method for computer games analysis. **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**. Ed. MAYRA, F. Tampere: Tampere University Press, 2002.

KOZINETTS, R. On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture. **Advances in Consumer Research**, Vol. 25, ed. Joseph Alba and Wesley Hutchinson, Provo, UT: Association for Consumer Research, 366-371, 1998.

LANKOSKY; P.; BJORK, S. **Game Research Method: an overview**. TCC Press, 2015.

LATOUR, B. **Reassembling the social: an introduction to actor-network theory**. Oxford: The Oxford University press, 2005.

\_\_\_\_\_. **Ciência em Ação**. São Paulo: Ed UNESP, 1998.

LAW, J. Actor Network Theory and Material Semiotics. 2007. Disponível em:

<http://www.heterogeneities.net/publications/Law2007ANTandMaterialSemiotics.pdf/>. Acesso em: agosto de 2019.

\_\_\_\_\_. **After Method: Mess in Social Science Research**. London: Routledge, 2004.

LEORKE, D. **Location-based gaming**. Singapura: Palgrave, 2019.

LEMOS, A. **A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura**. São Paulo: AnnaBlume, 2013.

LICOPE, C. From Mogi to Pokemon Go: continuities and change in location aware – collection games. **Mobile Media & Communication**. Vol. 5(1) 24– 29, 2017

LUKSAC-ROESCHE, M. Towards an understanding of the effects of augmented

reality games in disaster management. **ArXiv 2017** Disponível em: <https://arxiv.org/abs/1702.06610/>. Acesso em agosto de 2019.

SICART, M. Reality has always been augmented: Play and the promises of Pokémon GO!. **Mobile Media & Communication**, vol. 5, n. 1, p. 30-33, 2016.

SILVA, S.; TOMIMATSU. Game Prototyping with Community-driven Narrative Actor- network Theory applied for Massively Multiplayer Online Games Development. **IEEE 2nd Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)**, 2013.

SOUZA e SILVA, A. Pokémon GO! as an HRG: Mobility, Sociability, and Surveillance. **Hybrid Spaces**. Mobile Media & Communication, vol. 5, n. 1, p. 20-23, 2016.

VENTURINI, T. Diving in Magma: how to explore controversies with actor- network theory. **Public Understanding of Science**, v. 19, n. 3, p. 258-273, 2010. Disponível em: <http://pus.sagepub.com/content/19/3/258/>. Acesso em: agosto de 2019.

WONG, F. Influence of Pokémon GO! on physical activity levels of university players: a cross-sectional study. **International Journal of Health Geographics**, 2017 Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5322678/>. Acesso em: agosto de 2019.

Este trabalho foi realizado com bolsa CAPES de Estágio Pós-doutoral no Exterior, processo número 88881.119487/2016-01.

## Newsgame: Jogo, Informação e Conhecimento

*Newsgame: Game, Information and Knowledge*

### RESUMO

Ao considerar a possibilidade de apropriação dos jogos como espaços de produção de conhecimento, me pergunto que tipo de conhecimento se daria a partir dessas interações: um conhecimento mais informacional típico do jornalismo ou também seria possível alcançar o conhecimento científico, geralmente delegado aos espaços educacionais? Este artigo apresenta um breve estado da arte dos *newsgames*, situando o contexto em que esse tipo de produção vem se desenvolvendo e abordando as diferentes categorias, de acordo com critérios próprios do jornalismo. Com base na psicologia vigotskyana, pretendo explorar as diferenças entre conceitos cotidianos espontâneos e conceitos científicos, e abordar como se dá o processo de apreensão e internalização desses conceitos a partir da interação com *newsgames*.

**Palavras-chave:** Perspectiva histórico cultural; games e aprendizagem; construção de conhecimento

### ABSTRACT

*Considering games as possible spaces of knowledge production, I wonder what kind of knowledge can develop from these interactions: a more informative knowledge typical of journalism or would it also be possible to reach scientific knowledge, usually delegated to educational spaces? This article presents a brief state of the art of newsgames, setting the context in which this type of production has been developing and approaching as different categories, according to the characteristics of journalism. Based on Vigotsky's psychology, we intend to explore as differences between spontaneous concepts and scientific concepts, and to approach how the process of apprehension and internalization of these concepts takes place through the interaction with news games.*

**Keywords:** *Historical cultural perspective; games and learning; knowledge building*

---

### JANAINA DE OLIVEIRA NUNES RIBEIRO

Professora da Faculdade de Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora. Doutora em Educação/UFJF. Mestre em Comunicação/UFJF. Grupo de Pesquisa Linguagem, Informação e Conhecimento (LIC/Faced/UFJF). E-mail: nunesjanaina@gmail.com

O objetivo desta pesquisa é discutir as possibilidades de construção de conhecimento a partir da interação com jogos digitais do tipo *newsgames*. O ato de jogar estimula a imaginação e o pensamento, podendo ser um facilitador de aprendizagem, portanto o objeto de estudo poderia ser tanto jogos educativos quanto comerciais, pois considero que qualquer tipo de jogo pode ser usado como espaço de aprendizagem. No entanto, minhas pesquisas anteriores nas áreas de cibercultura, webjornalismo e infografia digital me levaram até os *newsgames*, que, por serem jogos baseados em conteúdos informativos, em geral apresentam maior grau de informação em suas narrativas e maior potencial para a construção de conhecimento e formação de conceito por parte dos jogadores.

Em meu entendimento, a partir do uso desses jogos é possível compreender e memorizar melhor as informações apresentadas em reportagens ou mesmo materiais didáticos. Afinal, além de ler, o usuário, de certa forma, experimenta situações e pode com essas experiências formular conceitos que são levados para a vida. Em minha tese de doutorado<sup>[1]</sup>, explorei melhor os conceitos que serão aqui apresentados e realizei um trabalho de campo com estudantes universitários, que consistiu em experimentar *newsgames* e discutir sobre a experiência com o jogo e as possibilidades de apreensão de informações e construção de conhecimento a partir dessa interação. Mas levando em consideração o formato e objetivos desse artigo, me limito aqui a explorar teoricamente tema, com foco na abordagem dos *newsgames* como instrumentos simbólicos para construção de conhecimento, e trazer ao final algumas considerações mais importantes como resultados da pesquisa.

Até o momento, poucos pesquisadores vêm se dedicando a estudar os *newsgames*, provavelmente por ser um artefato relativamente novo, cujo consumo e produção não se popularizaram. No entanto, alguns autores apontam para possibilidades de usos desses jogos no campo educacional. Para Gynnild e Adams (2012), mesmo sendo subestimados como produções culturais, os jogos online, em especial os *newsgames*, “compreendem abordagens informativas, divertidas e educativas para novas aprendizagens” (2012, p. 25). De acordo com Dória (2010), “os *newsgames* acabam por trazer um caráter educacional e lúdico de volta ao jornalismo”, lembrando o papel formador das mídias na sociedade. Alves e Stancki (2015), por outro lado, argumentam que essa “ferramenta, além de cativar a atenção do leitor pela sua interatividade e identidade visual, também possibilita uma interpretação do contexto no qual a notícia é apresentada dentro do game”, o que pode servir muito à educação. Entretanto, estes autores apenas sugerem o papel educacional e formativo dos *newsgames*, não desenvolvendo propostas efetivas de utilização.

Por entender os jogos digitais, em especial os *newsgames*, como um formato de mídia, considero importante refletir sobre as relações existentes entre informação, comunicação e

conhecimento, para então pensar em possibilidades de usos na educação. Para tanto, neste artigo apresento um breve estado da arte dos *newsgames*, situando o contexto em que esse tipo de produção vem se desenvolvendo. Também não proponho aqui formas de utilização dos *games* para a aprendizagem, mas pretendo traçar um percurso teórico que sirva de base para o desenvolvimento de propostas nesse sentido.

A partir da psicologia vigotskyana, pretendo explorar as diferenças entre conceitos cotidianos (espontâneos) e conceitos científicos, bem como abordar a importância do processo de apreensão desses dois tipos de conhecimentos. Isso porque, ao considerar a possibilidade de apropriação dos jogos como espaços de produção de conhecimento, me pergunto que tipo de conhecimento se daria a partir dessas interações: um conhecimento mais informacional típico do jornalismo ou também seria possível alcançar o conhecimento científico, geralmente delegado aos espaços educacionais?

## CONCEITUANDO NEWSGAMES

Na fronteira entre jornalismo e videogame, os *newsgames* podem ser considerados como um novo formato de mídia que apresenta histórias baseadas em fatos reais, utilizando recursos de games, como a simulação, a interação, a imersão e o lúdico. Pioneiro no ramo, o uruguaio Gonzalo Frasca é conhecido pela criação do primeiro jogo baseado em notícia a ser considerado como *newsgame*. O *September 12th*<sup>[2]</sup> foi lançado em 2003, quando ele era jornalista da CNN espanhola e editor no site *Ludology.org*<sup>[3]</sup>, voltado para estudos acadêmicos sobre games. Outro importante pesquisador da área é Ian Bogost<sup>[4]</sup>, desenvolvedor de jogos e co-autor da principal obra sobre o assunto, o livro “*Newsgames: Journalism at play*” (2010).

Frasca (2007) defende que os games podem se constituir como um meio para despertar o pensamento crítico e o debate sobre problemas sociais e pessoais. Ao representar a realidade por meio da simulação, segundo o pesquisador, os games se apresentam como um sistema dinâmico que pode influenciar transformações sociais e subjetivas. Na mesma linha de pensamento, Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) afirmam que ao simular como as coisas funcionam, através de modelos interativos, os games funcionam com uma retórica processual, uma experiência diferente da que pode ser proporcionada por qualquer outra mídia (como o texto, o áudio, a fotografia ou o vídeo).

Para Bogost (2007), a retórica processual pode ser definida como a arte da persuasão por meio de representações e interações baseadas em regras, ou seja, a prática de persuadir

através de processos computacionais. Devido a essa capacidade, ele também considera que os jogos podem desencadear mudanças de opinião e mudanças comportamentais, levando a transformações sociais e pessoais. E é com base nessas considerações que pretendo investigar o potencial desses jogos para a construção de conceitos e aprendizagem.

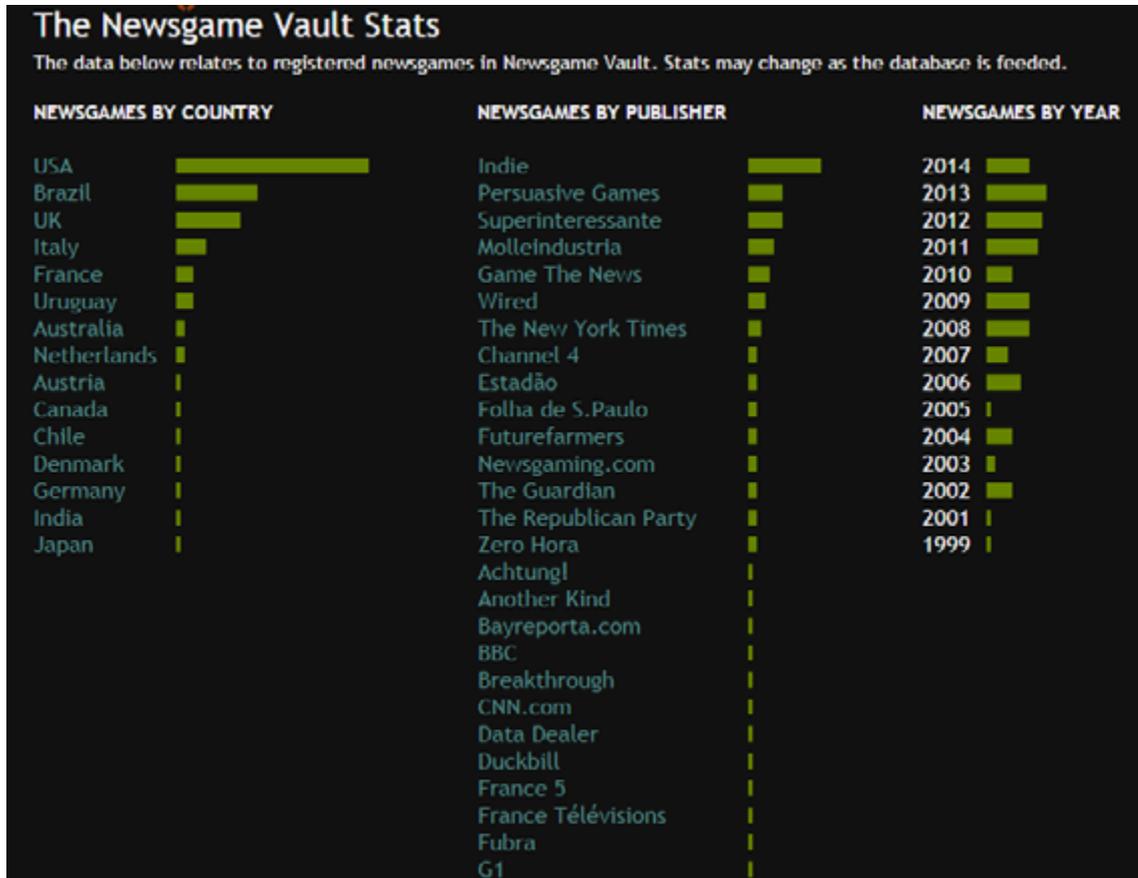
Frasca e Bogost são responsáveis por alguns clássicos do gênero *newsgame*<sup>[5]</sup>. Antes mesmo de September 12th, Frasca havia criado outro jogo sobre um acontecimento real, o Kabul Kaboom, inspirado nas reações aos ataques de 11 de setembro. O termo *newsgame* ainda não estava instituído, mas o game já trazia um tom tipicamente editorialista, contendo uma crítica aos bombardeios americanos em Cabul.

No Brasil, a principal referência na produção de *newsgame* é Fred di Giacomo, que esteve à frente do Núcleo Jovem da Editora Abril<sup>[6]</sup> até 2013. De lá para cá, ele vem atuando de forma independente. Em 2011, Giacomo publicou uma lista de 10 jogos importantes para se entender os *newsgames* no Brasil<sup>[7]</sup>. Ele considerava aquele o ano em que a produção brasileira se alavancou, com a criação de *newsgames* interessantes em diversos veículos da grande mídia. Entre as produções de 2011, o designer destacava um game de infografia com o título Como Funciona a Bateria da Grande Rio<sup>[8]</sup> desenvolvido pelo portal Ig; o Missão Bioma<sup>[9]</sup>, considerado o primeiro *newsgame* da Globo.com; O combate do Barro Vermelho<sup>[10]</sup> da rede RBS, e o Filosofighters<sup>[11]</sup> da Superinteressante Digital.

De 2012 para cá, não podemos dizer que houve um crescimento na produção nacional de *newsgames*. O que se observa são produções esporádicas oriundas de veículos de mídia diversos, e outras tantas criadas por produtoras ou designers independentes. Em entrevista ao Centro Knight, Giácomo (2014) já havia dito que uma das principais dificuldades de se trabalhar com *newsgame* é o custo de manter equipe multimídia nas empresas de comunicação para este tipo de produção. São necessários jornalistas que entendam de programação e design, além de ilustradores, roteiristas, designers e programadores. São raras as empresas de mídia que estão dispostas a bancar uma equipe desse porte ou terceirizar o serviço, principalmente, nesse período de crise das empresas de mídia diante do crescimento das produtoras independentes e do jornalismo participativo ou cidadão.

Já em relação à produção mundial, de acordo com o diretório NewgameVault.com<sup>[12]</sup>, 2013 foi um ano de grande produção. O diretório aponta Estados Unidos, Brasil, Reino Unido, Itália, França e Uruguai como os seis países com mais *newsgames* publicados (nessa ordem, da maior para menor produção). E destaca que, além das agências desenvolvedoras de games e das grandes empresas de mídia (como Wired, The New York Times, The Guardian, Estadão, Folha de S.Paulo, Zero Hora, etc), as produtoras independentes têm se destacado no desenvolvimento desse segmento. (gráfico abaixo)

FIGURA 1: Tela de site NewgameVault que apresenta um ranking sobre a produção mundial de newsgames entre 1999 e 2014.



O NewgameVault foi criado por jornalistas brasileiros<sup>[13]</sup> com o objetivo de catalogar os *newsgames* desenvolvidos em todas as partes do mundo. Ao todo, entre janeiro de 1999 e junho de 2014, foram catalogados mais de cem jogos. No entanto, desde 2014 não houve atualizações no repositório, o que nos deixa sem uma fonte mais atual e precisa sobre a produção no Brasil e no mundo. No levantamento de Cavalcanti, o Brasil consta como o segundo maior produtor de *newsgames* do mundo. De acordo com dados do instituto de pesquisa NewZoo, o Brasil ocupa o quarto lugar no ranking mundial no que se refere ao número de jogadores, sendo considerado o 11º maior mercado de games em termos de faturamento<sup>[14]</sup>. Uma posição que o coloca como o maior mercado consumidor da América Latina.

Para Bogost et al. (2010), o termo *newsgame* abrange um amplo conjunto de trabalhos produzidos na interseção entre videogame e jornalismo, e os autores consideram importante entender os diferentes gêneros de *newsgames*, para se compreender as possibilidades de usos dessas novas ferramentas comunicacionais. Entre os principais gêneros estão os jogos editoriais, os infográficos digitais, os documentários e os jogos de quebra-cabeça.

Jogos editoriais, ou de eventos atuais, equivalem às colunas opinativas ou aos quadrinhos (*cartoons*) já consagrados no jornalismo tradicional. “(...) eles emitem uma opinião com o objetivo de convencer os jogadores a concordarem com o viés incorporado - ou pelo menos a considerar um problema sob uma determinada perspectiva.<sup>[15]</sup>” (BOGOST *et al.*, 2010, p. 6). Os autores fazem distinção entre três subtipos dentro deste gênero: jogos editoriais propriamente ditos, mais opinativos e persuasivos; jogos de tabloide, que seriam versões jogáveis de notícias recentes; e os jogos de reportagem, que estariam no meio termo entre os editoriais e os de tabloide, se constituindo como a versão videogame de uma reportagem escrita ou televisionada.

Bogost *et al.* (2010) identificam ainda os games de infográficos, que apresentam dados visuais organizados de forma a ajudar o leitor a traçar conexões entre redes complexas de informações e eventos, e em outra categoria os *newsgames* de documentário, cuja temática são eventos históricos e atuais.

Geralmente maiores em escala e escopo, estes jogos oferecem experiências de eventos de interesse jornalístico, algo impossível de se capturar em forma impressa ou de noticiário. No caso de eventos passados, eles recriam tempos, espaços e sistemas que se pode entender de outra forma só a partir de filmagens de arquivo ou imaginação. (BOGOST; FERRARI; e SCHWERZER, 2010, p. 7)<sup>[16]</sup>

Para pensar as questões de aprendizagem e construção de sentido, considero importante trabalhar com jogos que tenham uma narrativa mais desenvolvida e que trabalhem temáticas comuns ao campo do jornalismo e da educação. Portanto, acredito que os *newsgames* do tipo documentário possam ter maior potencial para a construção de conhecimento, devido ao fato de apresentarem uma narrativa relacionando diversas informações, geralmente com reconstituição de fatos históricos.

Jogos de quebra-cabeça e de perguntas e respostas (*puzzles* e *quizzes*) também são considerados pelos autores como um gênero de *newsgame*. Aliás, eles recordam que estes sempre estiveram presentes nos jornais, mas nem sempre abordavam fatos noticiosos.

Bogost *et al.* (2010) explicam que os gêneros mencionados representam apenas uma oportunidade imediata de organização da notícia em formato de games, mas afirmam que muito mais pode ser desenvolvido no futuro, quer em resposta a mudanças tecnológicas ou a novas invenções. Os autores consideram que jogos do tipo *newsgames* “representam uma oportunidade real e viável para ajudar os cidadãos a formar suas crenças e tomar decisões<sup>[17]</sup>” (2010, p. 10). É justamente sobre essa oportunidade de formação a partir de jogos digitais como *newsgames* que a presente pesquisa se dedica.

## NEWSGAMES COMO INSTRUMENTOS SIMBÓLICOS

Bogost (2007) considera os jogos como sistemas computacionais de representação que possuem uma retórica oral, visual e acima de tudo procedimental, afinal, além de conterem em si uma narrativa e um conjunto de imagens, possuem uma característica particular em relação às outras mídias, que é a experiência da simulação que leva o usuário a experimentar processos representacionais e que proporciona esse novo tipo de retórica, cujo conceito ele vem desenvolvendo. Para o autor, a retórica procedimental do jogo pode levar o sujeito a questionar as regras de um sistema, gerando reflexão e crítica, chegando ao ponto de o jogador entrar em crise contra a lógica estabelecida.

Jogos persuasivos expõem a lógica de situações numa tentativa de chamar a atenção dos jogadores para uma situação disruptiva e encorajá-los a problematizar a situação. Os próprios videogames não podem produzir eventos; eles são, afinal de contas, representações. Mas eles podem ajudar participantes de uma situação a enxergar a lógica que a guia, e começar a realizar movimentos para melhorá-la. (BOGOST, 2007, p. 332).<sup>[18]</sup>

Com base na teoria histórico-cultural, considero os *newsgames* não apenas como mídia, sistema computacional ou jogo, mas também como instrumentos simbólicos com os quais os sujeitos podem interagir para a construção de sentidos, saberes, conhecimentos e aprendizagens. A partir da psicologia social de Vigotsky, pressuponho que o conhecimento que pode ser desenvolvido pelo sujeito jogador a partir de suas interações com esses games vai depender de sua mediação com os elementos, a interface e a experiência do jogo, bem como do contexto sócio histórico e cultural em que ele vive e das interações pessoais que desenvolve.

Para compreender o processo de construção de conhecimento por meio da interação com jogos digitais, considero relevante pensar teoricamente as diferenças entre informação e conhecimento e que intervenções são necessárias para que se possa construir conhecimento a partir de informações. Pino (2003) apresenta essa diferenciação e afirma que o caminho para o conhecimento é a significação da informação. Ou seja, a informação em si não basta, é preciso ser processada.

De acordo com Benjamin (1987), uma das consequências do surgimento da imprensa e da consolidação da burguesia é o crescimento da influência da informação, que ele considera como uma nova forma de comunicação. O autor afirma que “a informação só tem valor no momento em que é nova” e tece relações entre informação e conhecimento. Ele considera a narrativa como uma forma artesanal de comunicação, que “não está interessada em transmitir o ‘puro em si’ da coisa narrada como uma informação ou um relatório” (1987, p.205). E desse modo nos leva a compreender que a narrativa é mais potente para a produção de conhecimento, já que faz

relações com a experiência do receptor e tende a permanecer guardada na memória para ser reproduzida posteriormente.

No caso dos *newsgames*, mesmo os que tratam de temas que já perderam a atualidade, o elemento lúdico de suas narrativas os torna mais próximos dos romances do que das notícias. Importa menos o momento, o quando do acontecimento, e mais o “como”, o “porquê” e o “para quê”<sup>[19]</sup>. As informações são trabalhadas de forma romanceada, com roteiro, sequência de cenas, desenvolvimento de personagens. Além disso, o caráter imersivo próprio dos games mexe com a experiência dos sujeitos, que passam a fazer parte da história ao navegarem por ambientes de simulação e se inscreverem como personagens dessas narrativas.

De acordo com Benjamin, o processo de assimilação da narrativa “se dá em camadas muito profundas e exige um estado de distensão que se torna cada vez mais raro” (1987, p. 204). Essa metáfora das camadas, em Benjamin, dialoga com a metáfora da espiral que Vigotsky usa para se referir ao modo como se dá o desenvolvimento humano, sempre “passando por um mesmo ponto a cada nova revolução, enquanto avança para um nível superior” (2007, p. 56). Ou seja, como uma espiral ou como camadas que se superpõe e se aprofundam.

Nessa passagem, o teórico russo fala especificamente sobre o desenvolvimento infantil, mas suas considerações abrem margens para que se façam analogias com as formas de aprendizagem e internalização de conceitos ao longo da vida. Para ele, o ser humano está sempre apto a aprender e a se desenvolver a partir de interações com o outro, com instrumentos e com signos, fazendo relações com seu repertório pessoal. O sujeito, então, se volta a um ponto anterior, buscando referências em sua memória e em seu convívio social, para então avançar construindo novos processos cognitivos.

## ■ O PROCESSO DE FORMAÇÃO DOS CONCEITOS

Por entender que o processo de desenvolvimento avança em espiral, como em ciclos que estão sempre se apropriando de aprendizagens anteriores para seguir avançando, a perspectiva histórico-cultural considera que os conceitos estão sempre em mutação, são sempre sujeitos a transformações, principalmente devido às situações de interação social. De acordo com a pesquisadora vigotskiana Marta Kohl de Oliveira, os conceitos se alteram como resultado:

(...) da interação humana com objetos de ação e de conhecimento, com signos e significados culturais e, de maior importância, com outros sujeitos em situações de construção coletiva de significados mediante processos de negociações pessoais (OLIVEIRA, 1992, p. 61-62).

Oliveira (1992) afirma que a concepção de mediação, de internalização e o movimento dos processos interpsicológicos para os processos intrapsicológicos, que são centrais na obra de Vigotsky, estão diretamente relacionados com essa postulação acerca do caráter mutável dos conceitos. É bom lembrar que Vigotsky dedica dois capítulos de seu livro "A construção do Pensamento e da linguagem" (2009) à questão da formação de conceitos, envolvendo a discussão acerca das relações entre o pensamento e a linguagem, acerca da "mediação cultural no processo de significados por parte de um indivíduo", e envolvendo também o "processo de internalização e o papel da escola na transmissão de conhecimentos de natureza diferente daqueles aprendidos na vida cotidiana". (1992, p. 23).

O termo internalização, para Vigotsky (2007), consiste na reconstrução interna de uma operação externa, gerando uma série de transformações, como o desenvolvimento da inteligência prática, da atenção voluntária, da memória e a construção de conhecimentos. Por meio da internalização, "um processo interpessoal é transformado num processo intrapessoal" (2007, p. 57), passando do nível social para o individual. No entanto, ele afirma que essa transformação resulta de uma série de eventos, pois muitas vezes antes de internalizar-se definitivamente, o processo "continua a existir e a mudar, como uma forma externa de atividade por um longo período de tempo" (2007, p. 58). Interessa-me, então, pensar em como a operação externa dos sujeitos com os *newsgames* e entre si em suas relações interpessoais, pode ser reconstruída internamente, para possibilitar a construção de sentidos/conhecimento.

Correia (2009) afirma que para Vigotsky, os conceitos de mediação e internalização são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, que se dá em um movimento dialético entre os signos e o universo sociocultural dos indivíduos, e entre os signos e a mente interpretadora. Ele, então, considera que a "internalização" vai depender da "mediação" para incorporar a experiência apreendida. Para Vigotsky (2007), o conceito de mediação refere-se ao processo de representação mental, ou seja, à existência de um conteúdo mental de natureza simbólica que representa objetos, situações e acontecimentos do mundo externo dentro da mente do sujeito. Essa capacidade de operar com sistemas simbólicos leva ao desenvolvimento do pensamento por abstração e generalização, se constituindo como um salto para a construção dos chamados processos psicológicos superiores, que diferenciam os seres humanos dos animais.

Para Vigotsky, o sistema simbólico fundamental na mediação entre sujeito e objeto de conhecimento é a linguagem humana. Além de servir como base e fundamento da comunicação entre indivíduos, a linguagem humana "simplifica e generaliza a experiência, ordenando as instâncias do mundo real em categorias conceituais cujo significado é compartilhado pelos usuários dessa linguagem" (OLIVEIRA, 1992, p. 27). Portanto, é por meio da linguagem que os sujeitos se tornam capazes de exercer as funções de intercâmbio social e de desenvolvimento dos processos de abstração e generalização do pensamento.

A partir destas considerações de Vigotsky sobre o processo de formação de conceitos, ao pensar nas possibilidades de construções de sentido e aprendizagem a partir da interação com os *newsgames*, vejo a necessidade de compreender como as informações podem ser trabalhadas, como se dão os processos mentais e qual a importância da mediação para que a construção de conhecimento se realize.

## CONHECIMENTO COTIDIANO E CONHECIMENTO CIENTÍFICO

De acordo com Vigotsky (2007), os conceitos científicos geralmente são construídos em situações formais de ensino-aprendizagem, mas “também passam por um processo de desenvolvimento, isto é, não são apreendidos em sua forma final, definitiva” (OLIVEIRA, 1992, p. 31). Diferentemente dos conceitos cotidianos, eles são organizados em sistemas consistentes de inter-relações e envolvem uma atitude mediada para sua construção.

Vigotsky afirma que “em qualquer idade, um conceito expresso por uma palavra representa uma generalização” (2009, p. 246), ressaltando que tais conceitos estão sempre sujeitos a mudanças, pois evoluem, assim como acontece com o significado das palavras em diferentes épocas ou contextos culturais. Retomando a ideia do desenvolvimento em espiral, o autor defende que “a apreensão do sistema de conhecimentos científicos pressupõe um tecido conceitual já amplamente elaborado e desenvolvido por meio da atividade espontânea do pensamento” (2009, p. 269).

Esse tecido conceitual vai sendo construído ao longo do desenvolvimento do indivíduo a partir de sua interação com instrumentos e símbolos e também da interação com outros indivíduos em suas atividades no dia a dia. É um tipo de conhecimento cotidiano e espontâneo, importante para a sobrevivência (que nos leva a conhecer os perigos do mundo ao nosso redor, por exemplo) e a para a sociabilização, pois nos capacita para a vida em sociedade.

Os conceitos espontâneos, segundo Vigotsky (2009), são aqueles formados a partir de situações concretas vividas no cotidiano, que sofrem influência dos científicos, mais elaborados, devido ao constante processo de interação entre ambos. Ou seja, os conceitos científicos superiores surgem a partir de generalizações elementares inferiores pré-existentes (conceitos espontâneos), não podendo ser inseridos de fora na consciência dos sujeitos. Demandam um processo de internalização, que vai depender da mediação semiótica com signos e instrumentos.

Ao entender os jogos digitais, e especificamente os *newsgames*, como uma mídia veiculadora de informações, minha tendência é aproximar o tipo de conhecimento neles contidos com os conceitos espontâneos ou cotidianos. No entanto acredito que a partir da interação das mediações e indexações de memória desencadeadas pela experiência com os games, relacionando suas narrativas com outros conteúdos, seja possível fazer com que os conceitos científicos comecem a se revelar.

Penso que diferentes tipos de conhecimento podem ser construídos em diferentes situações de jogo, ou seja, se o indivíduo jogar sozinho terá apenas a interação com os signos contidos no jogo e com a sua bagagem sócio-cultural. Mas se jogar em grupo, poderá contar com trocas interpessoais que podem afetar sua percepção das informações e dos comandos. Também será preciso levar em conta o que é acionado no ato de jogar, em termos de construção de sentido, como a capacidade de interpretação, o desenvolvimento de estratégias, a atenção, a imaginação e a memória. Interessa-me pensar na importância das relações entre conceitos espontâneos e científicos para a construção de sentidos por parte dos sujeitos jogadores.

Para ajudar a entender essas colocações, vale pensar, como exemplo, no *newsgame* September 12th, de Frasca. Trata-se de uma simulação de contra-ataque americano em que o jogador sobrevoa uma região do oriente médio em um avião tanque. É possível observar edificações, árvores, estabelecimentos comerciais, barracas de feira e transeuntes. As instruções do jogo mostram como identificar e diferenciar civis e terroristas e levam a perceber que não se trata exatamente de um jogo, pois o objetivo não é vencer. O texto também deixa claro que a opção de atirar ou não fica a critério do jogador. Há indícios do posicionamento crítico do desenvolvedor, quando ele afirma que se trata de um modelo que pode ser usado para explorar alguns aspectos da guerra ao terror.

Depois de mirar em algum terrorista e atirar, o disparo aciona o míssil que quando cai em terra acaba destruindo edificações e matando civis. Como os personagens se locomovem rapidamente, pode ser que o terrorista que estava na mira do jogador escape ileso. Há o efeito sonoro da queda do míssil e ouve-se também o choro dos civis que se ajoelham em torno das vítimas. Estes que se ajoelham, em seguida, levantam-se e transformam-se em terroristas. A mensagem está dada. A cada disparo, o número de terroristas vai aumentando. Esta simples mensagem, levou-me a identificar alguns conceitos que, antes de me encontrar com os sujeitos de minha pesquisa de doutorado, foram anotados em meu roteiro de observação<sup>[20]</sup>. São conceitos que não estão explícitos na jogabilidade desse *newsgame*, mas que permeiam o argumento do autor do jogo. No meu entendimento, pude identificar a possibilidade de desenvolvimento dos seguintes conceitos: terrorismo, massacre, intolerância e ética.

O jogo não explica cada um desses conceitos, eles estão nas entrelinhas e acredito que as

construções de sentido sobre eles começam a partir do momento que o jogador decide parar de atirar. Enquanto está efetuando disparos, vê-se o efeito de causa e consequência. Eu atiro e vejo o que o míssil lançado conseguiu destruir. Miro novamente e repito o processo. Se atingir pessoas, vejo civis se ajoelhando, chorando e virando terroristas. Então, posso inferir pelo jogo que terroristas surgem em respostas aos ataques dos mísseis. A realidade é muito mais complexa, mas essa pode ser uma interpretação inicial. Quando vejo a destruição do cenário, com buracos no solo, edificações em ruínas e pessoas mortas, penso em massacre de inocentes. E quando analiso meu papel de jogadora atuando como lançadora de mísseis, coloco-me no lugar dos soldados que fazem isso na vida real. Penso na ética dessa profissão e na intolerância que leva nações a se confrontarem dessa forma. Mas é preciso refletir fora do jogo para construir sentidos sobre esses conceitos. Afinal são conceitos que envolvem a vida cotidiana, mas que demandam nossas funções mentais superiores para serem elaborados e compreendidos.

Vygotsky (2009) afirma que quanto mais conceitos espontâneos o indivíduo carrega em sua bagagem, maiores são as possibilidades de relações que podem ser feitas para a construção de conceitos científicos. Então, cabe à continuidade dessa pesquisa, buscar compreender quais os sentidos construídos e que formações conceituais podem se desenvolver pelos sujeitos jogadores a partir da interação com os *newsgames*, com a mediação desenvolvida no contato com outros sujeitos e com suas próprias indexações de memória.

## ■ CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da base conceitual desenvolvida nesse artigo, acredito ser possível fazer apontamentos acerca do potencial dos *newsgames* para a construção de conhecimento, bem como elencar as variáveis que podem contribuir para esse potencial, sempre levando em consideração a identidade e a subjetividade dos sujeitos da pesquisa (quem joga, com quem joga, por que joga, para que joga, em que ambiente, se há ou não discussão e diálogo pós-jogo).

Mesmo não apresentando aqui os resultados do meu campo de pesquisa, pretendo encerrar este artigo deixando como pista a hipótese de que a aprendizagem e a formação de conceitos a partir da interação com games pode ser potencializada se os sujeitos jogarem com o intuito de aprender algo e ao lado de outros jogadores que possam despertar o espírito competitivo e a vontade de vencer desafios. Jogar para aprender é diferente de jogar por jogar. Mesmo sabendo que em qualquer situação de jogo é possível aprender algo (seja um

conteúdo ou uma habilidade), pode constatar que o ambiente e a intenção de aprendizagem fazem diferença no resultado, colocando o jogador em um estado de atenção diferente daquele em que estaria em um momento de lazer. Também ressalto que a discussão dialógica pós-jogo pode potencializar a internalização dos conceitos, à medida que se estabelecem trocas de experiências e se colocam outros conteúdos para dialogar com o jogo, relacionando informações para a construção de conhecimento.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Camile Kogus; STANCKI, Rodolfo. Jogos de notícias: uma análise de newsgames políticos brasileiros. *Anais... XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul* (Intercom). Joinville (SC), 2015.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas I: Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

BOSGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Massachusetts Institute of Technology, 2007. Disponível em <[https://users.hfg-karlsruhe.de/~arafinski/gamestudies/txt/Bogost\\_PersuasiveGames.pdf](https://users.hfg-karlsruhe.de/~arafinski/gamestudies/txt/Bogost_PersuasiveGames.pdf)>. Acesso em 30 de setembro de 2019.

\_\_\_\_\_; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. *Newsgames: Journalism at Play*. Massachusetts Institute of Technology, 2010.

CORREIA, Cláudio Manoel de Carvalho. Revendo os parâmetros da imutabilidade do signo: Observações sobre as teorias do signo de Peirce e Vygotsky, e sua relevância para os estudos cognitivos. In: SANTAELLA; GUIMARÃES; PFUTZENREUTER; BORGES; CHIACHIRI (Orgs). *Caderno da 12ª Jornada Peirceana*. Publicado em agosto de 2009, p. 97-109. Disponível em <<http://www.pucsp.br/pos/tidd/ciep>>. Acessado em 30 de setembro de 2019.

DÓRIA, Tiago. *Games para fazer jornalismo*. Artigo publicado em <<http://www.tiagodoria.com.br/coluna/2010/11/02/games-para-fazer-jornalismo/>>. Publicado em novembro de 2010. Acessado em 30 de setembro de 2019.

FRASCA, Gonzalo. *Play the Message - Play, Game and Videogame Rhetoric*. PH.D. Dissertation. IT University of Copenhagen. Denmark, 2007. Disponível em <<https://pt.scribd.com/document/166729593/Frasca-Play-the-Message-PhD>> Acesso 30 de setembro de 2019.

GIACOMO, Fred Di. A cobra vai fumar – Newsgame sobre a Segunda Guerra Mundial. *Blog Newsgames da Superinteressante Digital*. Disponível em <<http://super.abril.com.br/blogs/newsgames/a-cobra-vai-fumar-newsgame-sobre-a-segunda-guerra-mundial/>> Publicado em 19 de abril de 2011. Acesso indisponível.

GYNNILD, Astrid; ADAMS, Paul C. *Animation, documentary or interactive gaming? Exploring communicative effects of environmental messaging online*. Artigo apresentado no 13º Simpósio de Jornalismo Online da Universidade do Texas, Austin. Disponível em <<https://online.journalism.utexas.edu/2012/papers/Astrid.pdf>> Publicado em abril de 2012. Acesso indisponível.

OLIVEIRA, Marta Kohl. Vygotsky e o processo de formação de conceitos. In: TAILLE; OLIVEIRA; DANTAS. *Piaget, Vygotsky, Wallon: Teorias psicogenéticas em discussão*. São Paulo: Summus, 1992. p. 75-84.

PINO, A. O conceito de mediação semiótica em Vygotsky e seu papel na explicação do psiquismo humano. In: *Pensamento e Linguagem*, Cadernos Cedes, n. 24, 3 ed., Campinas, 2000, p.38-51.

RIBEIRO, Janaina O. N. *Newsgame e aprendizagem: possibilidades de construção de conhecimento a partir da interação com jogos digitais*. 2016. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora.

VIGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

\_\_\_\_\_. *A construção do pensamento e da linguagem*. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

- 1 “Newsgames e Aprendizagem: Possibilidades de Construção de Conhecimento a partir da Interação com Jogos Digitais”. Tese de doutorado defendida em agosto de 2016, pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da UFJF. Disponível em <<https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/5811>> Acesso em 28 de outubro de 2019.
- 2 Disponível em <<http://www.newsgaming.com/newsgames.htm>>. Acesso em 30 de setembro de 2019.
- 3 Em Ludology.org, Gonzalo Frasca escrevia sobre newsgames, publicava resenhas de livros e informações sobre videogames e serious games, além de artigos acadêmicos de sua autoria. De 2001 a 2011, funcionou como um espaço de pesquisa que resultou em sua tese de PhD em Videogame Studies, defendida em 2007 pela IT University of Copenhagen. Desde 2011 não houve mais postagens no site, mas todo o conteúdo continua disponível online.
- 4 Ian Bogost é designer de jogos, crítico e pesquisador, sócio fundador da Persuasive Games LLC, e professor na Faculdade de Literatura, Mídia e Comunicação e de Computação Interativa na Faculdade de Computação do Instituto de Tecnologia da Geórgia.
- 5 No blog da Superinteressante há uma lista de 10 newsgames considerados importantes para se conhecer a produção do gênero pelo mundo: <<http://super.abril.com.br/blogs/newsgames/10-jogos-para-entender-os-newsgames-no-mundo/>>. No artigo há links para os newsgames de Frasca e Bogost aqui apresentados, além de comentários e links para newsgames de outros produtores ao redor do mundo. Acesso em 30 de setembro de 2019.
- 6 O Núcleo Jovem da Abril era responsável pelos sites, redes sociais e projetos digitais das revistas Superinteressante, Mundo Estranho, Guia do Estudante e Recreio.
- 7 Disponível em <<http://super.abril.com.br/blogs/newsgames/10-jogos-para-entender-os-newsgames-no-brasil/>>. Acesso em 30 de setembro de 2019.
- 8 Disponível em <<http://especiais.ig.com.br/infograficos/veja-como-funciona-a-bateria-da-grande-rio/>>. Acesso em 30 de setembro de 2019.
- 9 O newsgame Missão Bioma encontra-se indisponível, mas texto sobre o jogo pode ser visto no link <<http://www.techtodo.com.br/noticias/noticia/2011/08/missao-bioma-e-o-primeiro-newsgame-da-tv-globo.html>>. Acesso em 30 de setembro de 2019.
- 10 Disponível em <[http://www.clicrbs.com.br/swf/game\\_farroupilha/index.html](http://www.clicrbs.com.br/swf/game_farroupilha/index.html)>. Acesso em 30 de setembro de 2019.
- 11 Devido a uma mudança na estrutura e hospedagem do site da Revista Superinteressante Digital, todos os newsgames desenvolvidos pelo Núcleo Jovem encontram-se indisponíveis por tempo indeterminado.
- 12 Acesso ao encontra-se indisponível.
- 13 De acordo com Mario Lima Cavalcanti, editor do NewsgameVault.com, em entrevista ao Portal dos Jornalistas, os textos do site estão em inglês para que o diretório tenha um alcance maior. Disponível em <<http://www.portaldosjornalistas.com.br/noticia/newsgame-vault-repositorio-informacoes-sobre-em-newsgames-em>>. Acesso em 30 de setembro de 2019.
- 14 Em termos de faturamento, O Brasil fica atrás de países como China, Estados Unidos, Japão, Coreia do sul, Alemanha, Reino Unido, França, Canadá, Espanha e Itália que, nessa ordem, ocupam as dez primeiras posições no ranking de

faturamento do mercado. Os dados são do instituto NewZoo referentes ao ano 2014. Disponível em < <https://newzoo.com/insights/infographics/infographic-the-brazilian-games-market/>> Acesso em 30 de setembro de 2019.

- 15 Tradução minha para :“(...) conveying an opinion with the goal of persuading players to agree with the embedded bias - or at least to consider an issue in a different light.”
- 16 Tradução minha para: “Usually larger in scale and scope, these games offer experiences of newsworthy events, something impossible to capture in print or broadcast news. In the case of past events, they recreate times, spaces, and systems that one can otherwise only understand from archival film footage or imagination.”
- 17 Tradução minha para: “Usually larger in scale and scope, these games offer experiences of newsworthy events, something impossible to capture in print or broadcast news. In the case of past events, they recreate times, spaces, and systems that one can otherwise only understand from archival film footage or imagination.”
- 18 Tradução minha para: “Persuasive games expose the logic of situations in an attempt to draw players’ attention to an eventual site and encourage them to problematize the situation. Videogames themselves cannot produce events; they are, after all, representations. But they can help members of a situation address the logic that guides it and begin to make movements to improve it.”
- 19 Lembrando que na formação jornalística, aprendemos que o lead, ou seja, o primeiro parágrafo das notícias em formato tradicional deve sempre responder às seis perguntas: O quê? Quem? Quando? Onde? Por quê? e Para quê?
- 20 Roteiro de observação foi um dos instrumentos metodológicos utilizados durante a pesquisa de campo de minha tese de doutorado.

# A gamificação como processo metodológico na formação crítica contemporânea: uma experiência aliando tecnologia, inovação e ludicidade no Ensino Superior<sup>[1]</sup>

*Gamification as a methodological process in contemporary critical education: an experience combining technology, innovation, and playfulness in higher education*

## RESUMO

O texto apresenta como caso o projeto *Commercium & Cognitionis*, que associa tecnologia e ludicidade, implementando o uso do celular e da gamificação como ferramentas pedagógicas que valorizam conteúdo didático e interação, auxiliando e estimulando o aprendizado de educandos do Ensino Superior com foco na sua formação crítica. A proposta se alinha à inserção dos jovens urbanos em uma cultura contemporânea altamente imagética e tecnológica. Na medida em que, para alcançar o objetivo lúdico, é necessário ao educando-jogador perseguir o objetivo didático, a avaliação da experiência indica que a dedicação ao jogo influenciou positivamente a dedicação acadêmica, estimulando o acesso e o aprendizado significativo sobre os conteúdos programáticos, garantindo-lhe autonomia e independência no processo educacional, características visadas na contemporaneidade.

**Palavras-chave:** formação crítica; inovação; gamificação.

## ABSTRACT

The text presents as case study the *Commercium & Cognitionis* project, which aligns technology and playfulness, implementing the use of smartphones and gamification as pedagogical tools that value didactic content and interaction, assisting and stimulating the learning of higher education students focusing on your critical formation. The proposal is aligned with the insertion of urban youth into a highly imagetical and technological contemporary culture. In order to reach the goal of play, it is necessary for the student-player to pursue the didactic objective, the evaluation of the experience indicates that dedication to the game positively influenced the academic dedication, stimulating access and meaningful learning on the programmatic contents, guaranteeing autonomy and independence in the educational process, characteristics aimed at the contemporary.

**Keywords:** critical formation; innovation; gamification.

ALEXANDRE FARBIARZ<sup>[2]</sup>

GUILHERME XAVIER<sup>[3]</sup>

CYNTHIA MACEDO DIAS<sup>[4]</sup>

JACKELINE LIMA FARBIARZ<sup>[5]</sup>

## INTRODUÇÃO

No currículo do curso de Jornalismo da Universidade Federal Fluminense (UFF), os estudantes têm à disposição sete diferentes áreas de ênfase, com foco na prática profissional. As disciplinas da área gráfica que compõem a ênfase em Design Editorial foram estabelecidas por uma visão de que “Nos últimos anos os estudos de Comunicação evoluíram na direção de entender a linguagem e a teoria das mídias não apenas como campo de atuação, mas como lugar de conhecimento” (UFF, 2016, p. 2).

Contudo, em pesquisa contínua realizada durante os últimos 25 anos e reportada pela primeira vez em 2001 (FARBIARZ, 2001), contando atualmente com cerca de 2.100 educandos respondentes de disciplinas gráficas dos cursos de Comunicação Social e de Jornalismo da UFF, é possível perceber que há um foco crescente em futuras posições no mercado de jornalismo e decrescente em comunicação visual. Tais resultados indicam que conteúdos de linguagem gráfica, apesar de sua importância na formação dos futuros profissionais de Jornalismo, não compõem os interesses prioritários dos educandos e que estratégias inovadoras com foco na motivação e no engajamento devem ser adotadas na disciplina.

Tendo estas questões como premissas, o projeto *Commercium & Cognitionis* (CetC) busca associar tecnologia e prática docente de forma lúdica, desenvolvendo ferramentas que valorizem o conteúdo didático e a interação, auxiliando e estimulando o aprendizado. Diante da clara inserção dos jovens urbanos em uma cultura contemporânea altamente imagética e tecnológica (KELLNER, 2001), a primeira estratégia pedagógica avaliada foi a inserção das tecnologias digitais da informação e da comunicação, via celular. A segunda foi a associação do projeto pedagógico da disciplina com um processo de gamificação, que se constitui da incorporação de elementos de jogos em situações outras, com vistas à motivação e ao engajamento dos participantes (DETERDING, 2011). Ao mesmo tempo, jogos e práticas lúdicas podem ser um caminho para uma educação focada em formar pessoas ao mesmo tempo íntimas e críticas das TDICs (GEE, 2007).

## REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

O caminho escolhido para este projeto se sustenta em nossas experiências como docentes e em pesquisas, como a TIC Kids, (CETIC.BR, 2016), que indica que em 2015, 82% da população entre 09 e 17 anos utilizava a Internet, sendo 97% destes por meio de celular. O Censo do IBGE

(2017) mostra que houve um aumento de 320% em valores absolutos entre 2005 e 2015 no acesso da população à Internet. Já a pesquisa de Torres *et al.* (2013), com jovens de baixa renda entre 15 e 19 anos, revelou que, apesar de mais de 70% deles afirmarem estudar em escolas com computadores, havia pouco uso dos equipamentos, além de frequente proibição do uso de celulares e demais dispositivos móveis.

Se, como afirma Lévy (2001, p. 25), “a emergência do ciberespaço acompanha, traduz e favorece uma evolução geral da civilização”, a Educação deve ser parte dessa evolução. Nesse contexto, a apropriação de dispositivos móveis como interface privilegiada no acesso ao conteúdo compreende que

A atualidade apresenta uma situação singular: a apregoada extinção de um suporte material e a sua substituição por um não-suporte que revelou-se, na realidade, a substituição por uma variedade de suportes tecnológicos que promovem simultaneamente abruptas distinções e homogeneizações nos textos e nos leitores. (FARBIARZ, FARBIARZ e NOJIMA, 2003, p. 1)

A gamificação foi outra estratégia escolhida no projeto *Commercium & Cognitionis* (CetC) por fazer uso de abordagens configurativas dos jogos em situações geralmente não lúdicas, para fins de engajamento e motivação (DETERDING, 2011). Um dos princípios mais característicos da gamificação é a famosa trinca: pontos, distintivos e placares. Segundo Werbach e Hunter (2012), os pontos são uma forma de o jogador acompanhar seu progresso; os distintivos são indicações simbólicas das tarefas realizadas; e os placares, ou *rankings*, a forma comparativa pela qual o jogador acompanha sua posição em relação aos demais por contabilidade de ganhos, sendo um recurso positivo para geração de *feedback*.

Esses recursos, tão característicos dos jogos, lembram o sistema de notas, distinções e classificações em disciplinas ou provas. A diferença reside no que Hunicke, LeBlanc & Zubeck (2004) caracterizam nos jogos, de modo estruturalista, pela sigla MDE: Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas. Portanto, embora a gamificação estabeleça mecânicas que determinam as regras de causa e consequência das interações dos jogadores, o interesse está nas dinâmicas produzidas e, em maior profundidade, na estética experimentada.

Podemos dizer que a gamificação envolve o planejamento de interações com fins de otimizar resultados, influenciando ações e atitudes positivas dos interatores por meio de recursos de jogos, sem determinar condições de vitória e derrota absolutas. Tais experiências contemplam métricas de conferência de resultados que monitoram o processo de “jogo” e o desenvolvimento de competências. Ao promover tais processos em grupos, pode-se estimular uma motivação intrínseca, a partir da socialização e relacionalidade (RYAN; DECI, 2000), no que a gamificação se aproxima do conectivismo de George Siemens e Stephen Downes (SIEMENS, 2005). Além disso, segundo Bíró (2014), a gamificação, ao projetar itinerários flexíveis atendendo a diferentes

estilos de aprendizagem, aproxima-se de concepções relacionadas ao construtivismo.

O relatório realizado para a *World Government Summit* pela *Oxford Analytica* (2016) e a revisão literária por Surendeleg *et al.* (2014), entre outras pesquisas, têm se debruçado nas sutilezas da aplicação da gamificação em processos de ensino-aprendizagem. Tão diversas quanto as mecânicas, as dinâmicas e as estéticas nos jogos são as possibilidades de produção de efeitos pelo seu uso em contextos educacionais e instrucionais. Nesse sentido, não buscamos aderir a generalizações críticas - nem da eficácia nem da inutilidade -, mas apresentar uma experiência de aplicação de certos princípios, em um curso de graduação.

Já James Paul Gee (2007) propõe uma ampla ludoliteracia, como a capacidade de produzir e compreender sentido e significado daquilo que se joga. Ao reconhecer as potencialidades presentes nos jogos - especialmente eletrônicos - sugere que os mesmos sejam utilizados não somente pelos educandos, mas principalmente, pelos educadores, também como meio de se atualizarem em outras formas de linguagem. Enquanto jogos de puro entretenimento encontram mais resistência no acesso nos processos de ensino formal, jogos de conteúdo educacional alcançado mais sucesso neste sentido. Os *serious games* (SG), ou jogos aplicados, têm propósito para além da diversão, buscando provocar reflexões, propor críticas e motivar mudanças de comportamento (RAESSENS, 2010). O adjetivo "sério" ou "aplicado" enfatiza a distinção entre um jogo voltado exclusivamente ao passatempo daquele cuja procedimentalidade é capaz de construir algum conhecimento.

Assim, nossas pesquisas partem do pressuposto de que a aceleração do fluxo de informações (LIPOVETSKY, 2004), a partir da cultura de mídia (KELLNER, 2001), oferece informações de maneira rápida e superficial a jovens por vezes sem formação crítica para lidar com elas. Um fenômeno complexo e, neste sentido, a conjugação entre Tecnologias Digitais, Gamificação e Pedagogia Crítica (GIROUX, 2016) torna oportuno ensaiar novas formas de interação entre educandos, educadores e conteúdos.

## ■ O PROJETO COMMERCIIUM & COGNITIONIS

### O PERCURSO PRECEDENTE

A disciplina Linguagens Visuais e Gráficas, obrigatória de 60h para educandos de primeiro período do curso de Jornalismo da UFF, vinha sendo ministrada por um mesmo educador há cerca de quinze anos que se aposentou em 2017. Um dos autores do presente artigo, educador da

instituição na mesma área de ênfase, foi convidado a assumir, então, a disciplina. Os educadores tinham diferentes formações e visões sobre o conteúdo e a abordagem pedagógica, suscitando a reformulação do programa da disciplina.

O novo educador e os demais autores deste artigo vinham desenvolvendo desde 2006 outro projeto integrando jogos e educação: um videogame 3D, multijogador, em 1ª pessoa, que funcionaria como uma disciplina do mesmo curso, sendo que no formato a distância. O projeto, denominado Gutenberg, compunha-se de um ambiente virtual simulando um mosteiro alemão medieval, onde Gutenberg teria desenvolvido sua prensa tipográfica. Nesse ambiente, os educandos poderiam interagir entre si e com conteúdos a partir de objetos interativos simulando códices e rolos de pergaminho, acessando textos, imagens, vídeos, e realizando uma série de atividades de avaliação (FARBIARZ, XAVIER e FARBIARZ, 2019).

FIGURA 1: Mesa e estante da sala Leitura com códices e rolos de pergaminho.



Fonte: Autores.

Infelizmente, dados os custos, não foi possível concretizar integralmente o projeto do videogame, tendo sido produzidos um protótipo executável e 90% do conteúdo previsto. Este versava sobre os processos de produção gráfica com ênfase na Tipografia e processos relevográficos e comporia o primeiro módulo da disciplina optativa de 60h denominada Produção Gráfica Impressa.

Diante da necessidade de assumir a disciplina obrigatória e desenvolver estratégias e soluções para os problemas identificados, optou-se, em um primeiro momento, por aproveitar os tópicos e conteúdos desenvolvidos para o videogame e atualizá-los no decorrer dos últimos dois anos até atenderem ao objetivo da disciplina: transmitir conhecimentos iniciais sobre elementos

básicos de sistemas gráfico-visuais. A mudança ocorreu de forma paulatina pela necessidade de tempo para pesquisar, produzir e editar novos textos e vídeos, haja vista a grande quantidade de conteúdos disponibilizados no website da disciplina, e postar os mesmos sem prejuízos ao sistema do projeto.

### O PROJETO EM CURSO

O projeto *Commercium et Cognitionis* (CetC) é uma pesquisa experimental de campo que investiga como calouros universitários potencializam e desenvolvem competências necessárias à sua trajetória no ambiente universitário. O experimento tem lugar desde 2017 tendo sido realizado até este momento com cinco turmas de cerca de 30 educandos de primeiro período, investigando comportamentos frente a desafios e objetivos tanto lúdicos quanto acadêmicos.

O objetivo do projeto não tem foco na promoção de uma resposta reativa a um discurso didático, mas sim, por meio de um sistema de regras e procedimentos voltados para o engajamento, potencializar as competências e habilidades dos educandos para: 1) colaboração, interação e parceria; 2) autonomia na busca por conhecimentos; 3) responsabilidade na construção do percurso do conhecimento; 4) flexibilidade a diferentes estilos de ensino-aprendizagem; e 5) diversidade de formas de expressão.

A mecânica nuclear (*core mechanic*) constitui-se do acesso a 560 diferentes conteúdos por meio de cartas, associadas a um sistema de regras para pontuação da participação. Os educandos-jogadores recebem semanalmente duas cartas — contemplando um dentre os nove tópicos do programa — com QRCodes impressos que, por meio de seus celulares, permitiam o acesso ao conteúdo hospedado no website da disciplina, construído a partir de uma estrutura de blog em plataforma Wordpress. O site, quando acessado pelos endereços cifrados nas cartas apresenta: 1) textos curtos; 2) textos com imagens e 3) vídeos. O acesso individual ao conteúdo intenta potencializar a responsabilidade e autonomia na busca de informações, bem como atender a diferentes estilos e ritmos de aprendizagem.

FIGURA 2: Frente carta do tema “Suportes e Mídias”.



Fonte: Autores.

FIGURA 3: QRCode no verso da carta sendo digitalizado.



Fonte: Autores.

FIGURA 4: Acesso a um conteúdo em formato de vídeo.



Fonte: Autores.

Após receberem as cartas, os educandos-jogadores são informados de uma “Missão” que devem cumprir para a semana seguinte, a partir da articulação dos conteúdos acessados, via celular, até então. Para cada tópico do programa são propostas diferentes Missões, mas que se igualam na formação de pequenos grupos e apresentação do resultado de uma breve pesquisa, seja oralmente, por meio de um vídeo ou de um produto, estimulando, assim, a colaboração e a diversidade de formas de expressão. Pedagogicamente, pretende-se que a articulação entre educandos-jogadores e diferentes conteúdos, com um objetivo comum, traga sentido aos conteúdos acessados e estimule a pesquisa e a construção de novos conhecimentos para além do jogo, em consonância com os objetivos de autonomia, responsabilidade e flexibilidade.

FIGURA 5: Terceira Missão do jogo.



FIGURA 6: Apresentação oral e visual da Missão em formato de cordel.



Fonte: Autores.

Fonte: Autores.

As Missões representam a resolução de um desafio que podemos, à luz da ludologia, definir como um convite à solução, pela competência e habilidade do educando-jogador, de um problema que lhe é imposto pelo sistema em participação. A possibilidade de escolher quais Missões realizar em grupo atende à teoria do “fluxo”, essencial no processo gamificado (CSIKSZENTMIHALYI, 1990), ao equilibrar o nível de dificuldade da atividade com as possibilidades dos educandos-jogadores.

Em apoio às dinâmicas em vigor, semanalmente o educador aprofunda os conteúdos, seja em uma aula apoiada por recursos audiovisuais e/ou materiais, seja por meio de uma oficina prática. Essas atividades semanais buscam complementar eventuais lacunas nas informações coletadas pelos educandos-jogadores, e servem para exercitar o debate e a transposição do conhecimento do âmbito teórico para o prático, quando por meio de oficinas.

Outra dinâmica do projeto é composta pelas cartas de conteúdos, divididas em cinco “naipes” associados a diferentes tipos de conteúdo e a um valor entre 1 e 5, desconhecido inicialmente pelos educandos-jogadores. Optamos por quantificar os conteúdos em função de suas categorias e valores, disponibilizando uma quantidade maior de textos de apenas um parágrafo e, na outra ponta, poucos vídeos de conteúdo mais elaborado e “valioso”. Próximo ao final do semestre letivo, são reveladas Normas que regem estes valores e estabelecem bonificações e revezes conforme os arranjos de “naipes” em posse de cada educando-jogador. Para descobrir os valores dos “naipes”, cada educando-jogador também recebe, na primeira aula, uma carta destas Normas, dentre as 15 existentes. Na busca por aumentar o valor de sua “mão” e auxiliados pelo conhecimento das Normas que conseguem acessar, os educandos-jogadores são estimulados a realizar trocas de cartas obtidas. Buscou-se, assim, provocar a interlocução e a troca de conhecimentos, com a consequente ampliação do escopo de conteúdos disponibilizados, estimulado pela ludicidade.

A fim de valorizar a busca e a troca de cartas entre os educandos-jogadores, o projeto prevê ainda que estes registrem cada carta adquirida ou permutada em um “Diário de Bordo” online. Cada registro é premiado com uma pequena pontuação, convertida em parte da nota da disciplina, que representa a busca e o contato com o conteúdo da carta.

Em relação ao curso, as regras e procedimentos têm como finalidade viabilizar inter-relações dialógicas e, portanto, não-lineares entre os sujeitos, fundamentadas, entretanto, em uma estrutura linear baseada no acesso paulatino aos tópicos. Esse efeito de erguer-se sobre os aprendizados anteriores é conhecido nos jogos como *scaffolding* (WERBACH; HUNTER, 2012): tal qual um prédio depende que seus andaimes sejam erguidos previamente para se concluir a cumeieira, jogos consideram que seus jogadores se capacitam por desafios anteriores para

enfrentar e ultrapassar obstáculos posteriores. Ao tratar dos conteúdos de forma progressiva, a partir das apresentações de leituras e de Missões, o educador pode acompanhar e mediar o trabalho e aprofundar os conteúdos acessados pelos educandos-jogadores. A apresentação das regras do jogo de forma também gradual se mostra produtiva para sua compreensão, trabalhando como um tipo de “tutorial” que demonstra o que é necessário saber e atentar-se a cada etapa, como nos jogos.

Como ápice da construção de conhecimento, os educandos-jogadores se articulam em equipes para produzirem um trabalho final, sustentado pelos conteúdos das cartas, Missões, aulas e externos à disciplina, que eles acessam por iniciativa própria a partir dos interesses gerados na experiência. O trabalho final é a produção de uma publicação jornalística impressa ou digital, dada a área de conhecimento onde se insere a disciplina. As equipes elaboram linhas editoriais e matérias com foco direto ou indireto nos temas discutidos. Neste sentido, as Missões também objetivam desenvolver paulatinamente as competências e habilidades necessárias aos educandos-jogadores para a realização desta tarefa mais complexa, pois, além do conteúdo da publicação, tanto o projeto gráfico quanto a criatividade são pontuados.

FIGURA 7: Trabalho final revista “Nona Arte”.



Fonte: Autores.

Tendo como premissa os processos da gamificação, todas as atividades são recompensadas por pontos, conforme sua importância em relação aos objetivos da disciplina. Além da pontuação pelo registro de cartas no “Diário de Bordo”, integram a nota final as Missões, a pontuação da “mão” de cartas e o trabalho final, em uma avaliação sistêmica e procedimental do desenvolvimento do educando no processo de ensino-aprendizagem. Já a dinâmica da divulgação periódica do

*ranking* de pontos é usada como estratégia de motivação e engajamento, além de incentivar o controle sobre o seu desenvolvimento no jogo e na disciplina.

FIGURA 8: Diário de Bordo para registro das cartas.

The image shows a web browser window displaying a form titled "Diário de Bordo" (Logbook) for "ORDO TEMPUS EXPLORATORIUM". The form is overlaid on a dark background with a logo and the text "commercium et cognitionis". The form fields are:

- Endereço de e-mail \*
- Nome do jogador \*
- Qual o tema da Carta? \*

Fonte: Autores.

#### AJUSTES E ESTRATÉGIAS COMPLEMENTARES

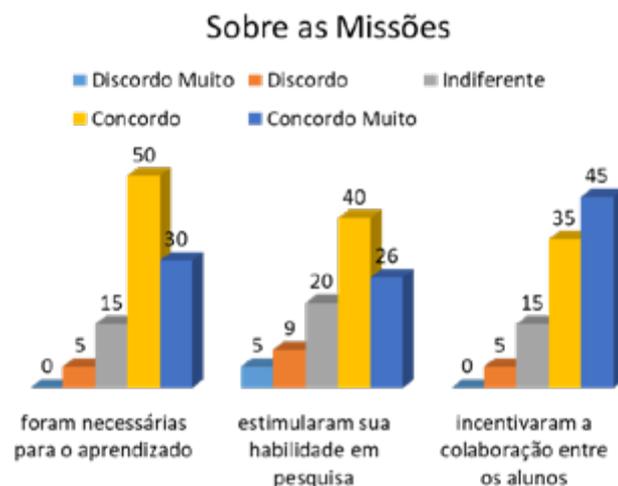
Várias dinâmicas do projeto vêm sendo alteradas após cada edição, buscando potencializar o desenvolvimento das competências, motivar e engajar os educandos-jogadores. A primeira delas é o desenvolvimento de um novo conjunto de oficinas em apoio aos tópicos temáticos do programa, motivada pela atualização curricular, dada a necessidade de ampliar o escopo do programa e da atualização tecnológica dos meios e processos gráficos do âmbito impresso, incluindo os digitais. As oficinas, ainda em desenvolvimento, atualizam os tópicos temáticos e buscam integrar a prática de projeto e produção visual-gráfica impressa à digital, em vídeos que estimulam os educandos-jogadores na realização do seu trabalho final.

A segunda estratégia é o desenvolvimento de nove *mini-games* para exercício lúdico dos tópicos programáticos da disciplina. Esta se alinha aos mesmos princípios de desenvolvimento das competências de autonomia dos educandos-jogadores, por meio de outras linguagens mais próximas de seu universo, a partir de recursos lúdico-interativos. Para alcançar resultados positivos nos *mini-games*, o educando-jogador necessariamente deve se apoiar em conteúdos disponibilizados nas cartas. Entretanto, na ausência destes conteúdos nas cartas em seu poder, espera-se que ele exercite tanto sua competência de colaboração — na articulação com colegas — quanto de autonomia — na busca externa das informações necessárias para superação do desafio proposto por cada *mini-game*.

## CONSIDERAÇÕES

Ao final dos quatro semestres em que o projeto foi aplicado – exceção ao semestre em curso –, os educandos-jogadores responderam a um formulário de pesquisa online, hospedado no *Google Drive*. Houve 42 respondentes dentre os 109 educandos que participaram neste período. O questionário foi composto de cinco questões abertas e 15 fechadas sobre diferentes aspectos da experiência realizada. Sobre as Missões semanais, em média, 80% dos educandos afirmaram que estas foram necessárias para o aprendizado, e 66% que as Missões estimularam sua habilidade em pesquisa. O mais relevante, no entanto, foi que 80% deles concordou que as Missões incentivaram a colaboração entre os educandos-jogadores.

GRÁFICO 1: Avaliação discente sobre as Missões.



Fonte: Autores.

A colaboração, ao que tudo indica, foi a competência mais desenvolvida pela experiência gamificada, segundo 87,7% dos respondentes igualmente em duas questões, especialmente apontando que sua participação no jogo foi mais colaborativa do que competitiva. Uma das respostas extensivas demonstra claramente isso: “Ninguém estava competindo, o interesse geral era conseguir bons resultados no final e percebemos que a forma mais fácil de fazer isso era colaborando uns com os outros”. As respostas indicam, ainda, que o formato interativo proposto foi bem-sucedido como forma de valorização da colaboração acima da competição entre os estudantes. Detectamos também que a construção de identidades e sociabilidades esteve presente, especialmente na realização das Missões semanais em grupo (MOITA, 2007).

Também merece destaque que 73,33% dos respondentes concordou que teve bom aproveitamento na disciplina e 53,3% preferiu o jogo a uma forma tradicional de avaliação,

ainda que somente 46,7% afirmaram ter gostado de jogar. Contudo, a resposta mais relevante foi a de 66,7% dos educandos, afirmando que a gamificação teria contribuído para sua melhor compreensão dos conteúdos, participação na disciplina e no desenvolvimento de sua autonomia, ratificando os objetivos iniciais do projeto.

Finalmente, 83,33% dos respondentes acreditam que os conteúdos da disciplina serão importantes para suas vidas acadêmicas e profissional, mesmo estando no primeiro período do curso. Novamente, outra resposta extensiva deixou clara esta compreensão: “Acho que essa forma mais dinâmica de aprendermos por meio das Missões contribuiu para uma melhor fixação do conteúdo, que acredito que não aconteceria apenas com aulas expositivas”.

A maioria das publicações impressas e digitais apresentadas nos trabalhos finais da disciplina demonstraram qualidade, tanto em termos visuais quanto de conteúdo. Esses resultados apontam que o desenvolvimento das competências por meio das Missões foi central para a apropriação, por parte dos educandos-jogadores, dos conceitos básicos de Linguagem Visual Gráfica, especialmente considerando serem educandos recém ingressos em um curso de Jornalismo, com pouca ou nenhuma habilidade no tema.

Assim, consideramos que a adoção de métodos pedagógicos ativos que exploram competências e habilidades no jogo possibilitou conjugar a avaliação sistêmica e procedimental na disciplina, a construção de conhecimentos bem como a formação crítica dos educandos. A dinâmica do jogo aliou competição e colaboração na busca de conhecimentos e na resolução dos desafios propostos. A associação do desafio didático, na elaboração das apresentações semanais e do trabalho final, com o desafio lúdico, na conquista de pontos no jogo, equilibrou a aquisição paulatina do conteúdo da disciplina e do conhecimento das regras que estruturam a experiência. Na medida em que para alcançar o objetivo lúdico foi necessário ao educando-jogador perseguir o objetivo didático, nossa avaliação do projeto indica que a dedicação ao jogo influenciou positivamente a dedicação acadêmica, estimulando o acesso e o aprendizado significativo sobre os conteúdos, garantindo ao educando-jogador autonomia e independência no processo educacional.

Contudo, pelo retorno obtido junto aos educandos, verificamos que permanece como desafio, como para toda metodologia ativa, sua falta de hábito em participar mais ativamente, moldada por um padrão de instituição escolar que permanece ainda nos dias de hoje, tanto na Educação Básica quanto nas universidades, bem como a cobrança avaliativa pautada em provas, como exemplifica em uma das respostas extensivas: “Ao mesmo tempo que era legal não ter prova, era cansativo quase toda semana estar apresentando algo novo e o trabalho final calhar de ser junto com outras matérias”.

Acreditamos termos apresentado uma alternativa para métodos tradicionais de ensino-aprendizagem, que consideram o contexto midiático multimodal em que os educandos estão

inseridos, abrindo caminhos de maior interação entre educandos e educadores, que culminam em seu engajamento e aprendizado (KAPP, 2012). Com tais estratégias, mantêm-se os educandos em uma zona de “fluxo” (CSIKSZENTMIHALYI, 1990), enquanto se promove o desenvolvimento de processos cognitivos, por meio de estímulos ausentes em métodos de ensino tradicionais, acionando habilidades presentes no cotidiano do educando para desenvolver novas competências úteis ao seu desenvolvimento.

Assim, podemos considerar este projeto como uma possível forma de encarar o desafio de representar informação e conhecimento, nessa realidade sócio histórica e tecnológica, oportunizando aos educandos a experimentação com formas verbo-visuais (BRAIT, 2013) em diferentes formatos. Jogos permitem contato com realidades distintas, a ponderação de regras e sua negociação e a representação de causas e consequências dentro de sistemas de relações. Contudo, não se pode considerar que esse tipo de experimento se dê sem percalços, mas, a partir dos resultados encontrados, acreditamos que a integração de jogos e práticas lúdicas tem uma contribuição importante na formação de jovens no contexto contemporâneo, ao colocá-los em contato com as tecnologias em contextos significativos, promovendo leitura e produção crítica e colaborativa de conteúdos. Estes serão os futuros profissionais e educadores das próximas gerações, enfrentando, assim, novos desafios e tendo a responsabilidade de se manterem cada vez mais críticos e responsáveis, em conexão com as tecnologias digitais.

## AGRADECIMENTOS

Ao laboratório LINC-Design (PUC-Rio), à Vice-Reitoria para Assuntos Acadêmicos (VRAC/PUC-Rio), ao grupo de pesquisa educ@mídias.com (UFF). O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

## REFERÊNCIAS

BÍRÓ, Gabor I.. *Didactics 2.0: a pedagogical analysis of gamification theory from a comparative perspective with a special view to the components of learning*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 141, p. 148–151, 2014.

BRAIT, B. *Olhar e ler: verbo-visualidade em perspectiva dialógica*. Bakhtiniana, São Paulo, v. 8, n. 2, Jul./Dez. 2013, p. 43-66.

CETIC.BR. *TIC Kids Online Brasil*, 2016. Disponível em: [http://cetic.br/media/analises/tic\\_kids\\_online\\_brasil\\_2016\\_coletiva\\_de\\_imprensa.pdf](http://cetic.br/media/analises/tic_kids_online_brasil_2016_coletiva_de_imprensa.pdf). Acesso em: 03 out. 2017.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow: the psychology of optimal experience*. EUA: Harper Perennial Modern Classics edition, 1990.

DETERDING, Sebastian *et al.* *Gamification: Toward a definition*. Proceedings of Gamification Workshop, CHI 2011 Conference on Human Factors in Computing Systems. Vancouver, Canada: ACM, 2011.

FARBIARZ, Alexandre. *Universidade-aluno: uma ponte em construção*. Dissertação (Mestrado em Educação e Linguagem), Faculdade de Educação, São Paulo: Universidade de São Paulo, 2001.

FARBIARZ, Alexandre; FARBIARZ, Jackeline Lima; NOJIMA, Vera Lúcia Moreira dos Santos. *Uma visão semiótica bakhtiniana relação universidade aluno em cursos de Design*. In: Anais do Design e Semiótica - 1º Encontro de semiótica aplicada ao design. Rio de Janeiro: Núcleo de Design PUC-Rio, 2003.

FARBIARZ, Alexandre; XAVIER, Guilherme de Almeida; FARBIARZ, Jackeline Lima. *Novas tecnologias no ensino de graduação em Comunicação*. ECCOM - Educação, Cultura e Comunicação, v. 10, p. 245 - 255, 2019. Disponível em: <http://fatea.br/seer3/index.php/ECCOM/article/view/966/964>.

GEE, J. P. *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave: Macmillan, 2007.

GIROUX, H. A. *Pedagogia crítica, Paulo Freire e a coragem para ser político*. Revista e-Curriculum, São Paulo, v. 14, n. 1, Jan./Mar. 2016. p. 296-306. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/27356>. Acesso em: 05 Jan. 2019.

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. In: Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence. 2004

IBGE. *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios - PNAD*. 2017. Disponível em <https://www.ibge.gov.br/estatisticas-novoportal/sociais/populacao/9127-pesquisa-nacional-por-amostra-de-domicilios.html?edicao=9131&t=destaques>. Acesso em: 15/11/2017.

KAPP, Karl. M. *The Gamification of Learning and Instruction: game-based methods and strategies for training and education*. New York: Pfeiffer, 2012.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da Mídia – Estudos Culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. São Paulo: EDUSC, 2001.

- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2001.
- LIPOVETSKY, G. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Bacarolla, 2004.
- MOITA, F. *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Campinas, SP: Editora Alínea, 2007.
- OXFORD ANALYTICA. *Gamification and the Future of Education*. World Government Summit, 2016.
- RAESSENS, J. *A Taste of Life as a Refugee: How Serious Games Frame Refugee Issues*. In: SKARTVEIT, H.-L.; GOODNOW, K. (Eds.). *Changes in Museum Practice: New Media, Refugees and Participation*. New York / Oxford: Berghahn Books, 2010. p. 94-105.
- RYAN, Richard M.; DECI, Edward L. *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. *American Psychologist*, v. 55, n. 1, p. 68-78, jan. 2000.
- SIEMENS, G. *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, v. 2, p. 3-10, 2005. Disponível em: [http://www.itdl.org/Journal/Jan\\_05/article01.htm](http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm). Acesso em: 10 mar. 2016.
- SURENDELEG, Garamkhand *et al.* *The Role of Gamification in Education – A Literature Review*. *Contemporary Engineering Sciences*, v. 7, n. 29, p. 1609-1616, 2014.
- TORRES, Haroldo da Gama *et al.* *O que pensam os jovens de baixa renda sobre a escola*. São Paulo: CEBRAP - Centro Brasileiro de Análise e Planejamento/Fundação Victor Civita, 2013.
- UFF, Universidade Federal Fluminense. *Curso de Jornalismo - Projeto Pedagógico de Curso (PPC): Formulário nº 02 - Princípios Norteadores*. Niterói: Curso de Jornalismo, 2016.
- WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. *For the Win: how game thinking can revolutionize your business*. Pensilvânia, EUA: Wharton Digital Press, 2012.

- 
- 1 Este artigo, com algumas alterações, foi apresentado anteriormente no XIII *International Conference on Graphics Engineering for Arts and Design, Graphica 2019*.
  - 2 Professor do corpo permanente do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense – UFF e do curso de Graduação em Jornalismo da mesma instituição. Doutor e Mestre em Design pela PUC-Rio, Mestre em Educação e Linguagem pela USP. Coordenador do grupo de pesquisa educ@mídias.com – Educação para as Mídias em Comunicação - da UFF, e do laboratório LINC-Design - Linguagem, Interação e Construção de Sentidos - da PUC-Rio. alexandre.farbiarz@gmail.com
  - 3 Professor de disciplinas de projeto, imagem e mídia digital interativa do Curso de Design da PUC-Rio. Doutor e Mestre em Design pela PUC-Rio. Pesquisador vinculado ao DeSSIn - Grupo de Estudos Design na Leitura de Sujeitos e Suportes em Interação, Supervisor do eixo temático Tecnologia e Ludicidade do LINC - Laboratório Linguagem, Interação e Construção de sentidos/Design e Supervisor do NINJA - Núcleo Interdisciplinar de Jogos Aplicados, do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. guix@puc-rio.br
  - 4 Tecnologista e professora-pesquisadora do Núcleo de Tecnologias Educacionais em Saúde (CODEMATES/NUTED) da Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio (EPSJV- Fiocruz). Doutoranda em Design na PUC-Rio, pesquisa a criação de jogos analógicos como estratégia colaborativa de ensino e aprendizagem. Mestre em Design e especialista em Design na Leitura também na PUC-Rio, onde integra o Grupo de Pesquisa Design na Leitura de Sujeitos e Suportes em Interação, vinculado ao laboratório LINC-Design - Linguagem, Interação e Construção de Sentidos. cymadi@gmail.com
  - 5 Professora e Pesquisadora do PPGDesign PUC-Rio. Doutora em Educação pela USP. Mestre em Letras pela PUC-Rio. Diretora do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio. Coordenadora do Laboratório Linguagem, Interação e Construção de sentidos/Design DA PUC-Rio. Líder dos grupos de pesquisa Design na Leitura de Sujeitos e Suportes em Interação e Livros, materiais, recursos e novas tecnologias em contextos de ensino-aprendizagem. Coordena o congresso TEIAS. jackeline@puc-rio.br