

**Adriana Falqueto Lemos**

# **Literatura e videogame**

**Como pesquisar e analisar videogames  
dentro dos Estudos Literários**

**O**

Copyright © 2020, Adriana Falqueto Lemos

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida, arquivada ou transmitida de nenhuma forma ou por nenhum meio sem a permissão expressa e por escrito da autora ou da editora.

Produção editorial,

preparação, e projeto gráfico **MARÍLIA CARREIRO**

Capa e diagramação **LETÍCIA BUENO**

Revisão **ANNA CATHARINA IZOTON ALVES MARIANO**

Imagem da capa **ANDREIA FALQUETO**

#### DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

Bibliotecária responsável: Bruna Heller – CRB 10/2348

---

L557l Lemos, Adriana Falqueto.  
Literatura e videogame [recurso eletrônico] : como pesquisar e analisar videogames dentro dos Estudos Literários / Adriana Falqueto Lemos.-Vitória, ES: Pedregulho, 2020.  
1 PDF digitalizado ; 5mb.

Sistema requerido: Adobe Acrobat Reader  
Modo de acesso: [www.editorapedregulho.com.br](http://www.editorapedregulho.com.br);  
[www.issuu.com/editorapedregulho](http://www.issuu.com/editorapedregulho)  
ISBN 978-85-67678-55-9

1. Videogames. 2. Jogos digitais. 3. Literatura brasileira.  
4. Role-playing game (RPG). I. Título.

---

CDU 869.0:794:004

---

Índice para catálogo sistemático:

1. Literatura em português 869.0 | 2. Jogos 796 | 3. Informática, digital, eletrônicos 004

# CONTEÚDO

PREFÁCIO	4
APRESENTAÇÃO	8
1 O que são videogames?	10
Há um autor para videogame?	21
Videogames e Arte	28
A contemporaneidade e o futuro dos <i>Game Studies</i>	30
2 Como pesquisar os videogames nos Estudos Literários? Objetos Culturais	35
Processos cognitivos de leitura de jogos de videogame	71
Discussões sobre pesquisas na área	83
3 Metodologias e caminhos de pesquisa	110
4 Leituras de videogames, algumas considerações	120
REFERÊNCIAS	135

## **Prefácio**

O mundo, ao longo da história da humanidade, foi crescentemente povoado por novos objetos, resultado do acúmulo de conhecimento, do aperfeiçoamento de tecnologias, do surgimento de novas necessidades, do ajuste a novas funções. Os objetos resultantes da aplicação das tecnologias digitais estão entre os que mais recentemente se incorporaram às nossas vidas, produzindo mudanças substanciais em nossa forma de nos conduzir no dia a dia: compras, comunicação, entretenimento, relacionamentos, educação, não parece haver área da vida que não tenha sido de alguma forma afetada por essas tecnologias. Se, como disse Marshall McLuhan, “os homens criam as ferramentas e as ferramentas recriam o homem”, torna-se então imprescindível pensar esses objetos criticamente. Ocupando um lugar entre o entusiasmo incondicional e o desprezo categórico, duas das perspectivas apaixonadas despertadas pelos produtos das tecnologias digitais, Adriana Falqueto Lemos dedica este estudo à discussão do videogame, ajudando a aumentar e encorpar a reflexão acadêmica sobre um objeto nem sempre muito bem-vindo na academia e a partir de uma perspectiva nada óbvia.

Os objetos ligados às tecnologias digitais que entraram em nossas vidas nos últimos trinta anos incluem computadores, tablets, smartphones, dispositivos para armazenamento e reprodução de arquivos de áudio e vídeo, telas para armazenamento e leitura de livros eletrônicos, vários tipos de jogos, além de aplicativos destinados

a praticamente todas, senão todas, as esferas da vida. Se a presença deles em nosso dia a dia foi sendo absorvida a ponto de parecerem parte de nossa natureza, sua transformação em objetos de pesquisa, particularmente nas áreas de ciências sociais e humanas, não foi automática e nem uniforme. Como estudar esses objetos? Essa é uma das perguntas-chave deste trabalho, voltado especificamente para os videogames: como estudá-los? As abordagens diferem ao se refletir sobre eles a partir da Comunicação, da Educação, dos Estudos Culturais, ou mesmo da Música, das Artes Plásticas ou da História. Esse objeto cultural multissemiótico, sincrético ou policódices, como Adriana o caracteriza, é objeto aqui de uma análise a partir dos Estudos Literários, uma escolha coerente com a história da autora.

A trajetória acadêmica e profissional de Adriana Falqueto Lemos foi construída na trama formada por três elementos: seus vínculos com a Educação, com os Estudos Literários e suas inquietações com o mundo contemporâneo. A Educação e os Estudos Literários pelo exercício profissional e por sua formação: a licenciatura em Letras- Inglês e o mestrado e o doutorado em Estudos Literários, neste último tive o prazer de orientar sua tese. Nessas três etapas os trabalhos resultantes tiveram como objeto o videogame, expressão do interesse de Adriana pela reflexão a respeito de questões ligadas a um cotidiano que poderíamos chamar de ordinário, distante de um imaginário erudito e glamouroso, que ainda parece persistir com relação à pesquisa acadêmica em algumas esferas. Trata-se de trabalhos eruditos, rigorosos e precisos, mas voltados a um objeto cultural considerado desprezível em muitos nichos. E é aí que emerge esse fascínio contagioso pelo mundo, pelas pessoas e muito especialmente pela leitura, manifestando-se numa curiosidade inquieta que precocemente revelou sua vocação para a pesquisa. O presente trabalho resulta de uma síntese das seções teóricas de sua dissertação de mestrado e de sua tese de doutorado, constituindo-se quase que em um manual para análise de videogames.

O raciocínio que pauta este trabalho parte de sua adesão a um entendimento amplo do ato de ler. Não se trata exclusivamente de decifrar e interpretar textos escritos, mas do exercício freireano de ler o mundo. O videogame é entendido como um objeto cultural a ser lido, mas como lê-lo? Apesar de se tratar de um objeto bastante recente, Adriana chama a atenção para a importância de entendê-lo dentro de uma tradição, “afinal, não há uma ruptura entre o antigo e o novo; as tecnologias não surgem de maneira sequencial, mas em paralelo e em continuidade.” A partir dessa premissa, a autora alinha-se com a Crítica Textual (Textual Studies), com a História Cultural, muito especialmente com a história cultural dos textos e da leitura dentro da tradição desenvolvida por Roger Chartier, e com os estudos de leitura e apreensão de texto. Isso juntamente com uma cuidadosa revisão da literatura dos chamados Games Studies e da Teoria da Recepção.

O livro está organizado em cinco capítulos, que partem de uma caracterização dos videogames – um subgrupo dentro da categoria jogos eletrônicos -, incluindo uma breve história dos mesmos. A proposição de uma análise dos videogames a partir dos Estudos Literários é cuidadosamente justificada, construída a partir de uma minuciosa revisão da literatura. Essa revisão resulta num precioso panorama das publicações, autores, periódicos e perspectivas de análise dos videogames na atualidade. Entendido o videogame como objeto cultural a ser analisado da perspectiva dos Estudos Literários, há uma seção dedicada à discussão do problema da autoria, evidentemente complicada pela natureza multissemiótica e policódice desses jogos, e uma ponderação sobre a dimensão artística desses objetos. A apresentação de uma metodologia de análise de videogames - e a autora não se furta ao estabelecimento de categorias para organização, análise e valoração - e da discussão de alguns estudos de outros autores complementam o livro. A autora faz escolhas muito conscientes quanto ao tipo de perspectiva analítica que dirige a seu objeto de estudo, mas não sem antes expor as alternativas que declina. O resultado é um mapa não só dos estudos já feitos, mas também das possibilidades futuras de estudo para aqueles que tenham interesse em videogames.

Vocacionado de imediato a ocupar um lugar de referência para os estudos acadêmicos sobre videogames, o livro será certamente útil e interessante para um público muito mais amplo, graças a sua escrita clara e fluente, que, a despeito do rigor acadêmico, evita o uso de uma linguagem hermética. Adriana Falqueto Lemos trabalha ao longo do livro na tensão entre as peculiaridades dos videogames como objeto cultural do mundo contemporâneo e seu pertencimento a uma tradição de objetos dados a ler, entre os vários olhares lançados sobre os jogos – a partir das mais diversas disciplinas – e as contribuições específicas e relevantes dos Estudos Literários. O resultado é um livro estimulante e útil, a cuja leitura convido com imensa satisfação.

Mónica Vermes  
Vitória, março de 2020

## **Apresentação**

O que, a princípio, parecia ser meramente um desejo de entender como as narrativas se manifestam em videogames veio a se tornar o foco de oito anos de estudo, desde o trabalho de conclusão da graduação em Letras Inglês que fiz na Universidade Federal do Espírito Santo até a defesa da tese de doutorado. Os videogames estudados variaram durante esse período, mas o que se manteve firme foi a perspectiva de querer não só estudá-los, mas também tentar estabelecer uma metodologia de análise para esse objeto. Este não é o momento para apontamento de dados, mas é fato que nas ciências humanas e, aqui mais importantemente, nos estudos literários, falta rigor metodológico, algo que muitas vezes se confunde com exercício hermenêutico. Sendo o videogame um objeto que sofre bastante preconceito no meio acadêmico, precisei de rigor para romper com suposições de que minhas pesquisas seriam de baixa qualidade. Assim, o que mais me interessou, durante estes oito anos, foi tentar estabelecer uma forma de como estudar o videogame enquanto mídia, como compará-lo com outras formas narrativas e como extrair disso significados socialmente contextualizados. Após a defesa da tese, imaginei que não deveria revirar este material, afinal, a dissertação e a tese falam por si só. Mas o destino quis que pesquisadores de videogames me procurassem, e isso me fez ter a vontade de voltar às pesquisas de mestrado e doutorado e separar exatamente o que fosse ser útil, poupando, assim, o precioso tempo dos meus colegas. Dessa forma, o que se tem aqui é um guia,



que engloba um conjunto de questionamentos e respostas sobre o que é vivamente perguntado na academia: o que é o videogame, por que pesquisá-lo, como pesquisá-lo e o que se discute a partir dessas leituras e análises. Acredito que há erros e coisas pelas quais devo me desculpar neste livro, mas hoje aceito que não precisamos ser perfeitos – precisamos fazer o melhor que podemos, hoje. Assim, agradeço aos meus professores que me orientaram e estiveram nas bancas, agradeço aos meus colegas de pesquisa que tanto contribuíram para as discussões empreendidas, agradeço aos designers de videogames e agradeço à minha família e amigos.

# 1

---

## O QUE SÃO VIDEOGAMES?

Os jogos de computador e adventos de conexão e simulação congregam comunidades econômica, histórica, social e geograficamente distantes. Os videogames são objetos culturais massificados, dada a forma como acontece sua distribuição e venda, e por conta do seu conteúdo – formatado para diluir culturas em imagens, cada vez mais rarefeitas, de tradições localizadas.

Videogames não são hoje os mesmos que existiam no início da década de 1980, a tecnologia que eles utilizam evoluiu, assim como o poder de influência dessa mídia. Os videogames também não são apenas entretenimento infantil, de acordo com o *The ESA's 2012 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*<sup>1</sup>, 42% dos americanos tinha em média dois tipos de consoles de videogames em casa. A média de idade dos jogadores é de 30 anos; e, de todos os jogadores, 37% têm mais de 36 anos. Deles, 53% são homens, e, ao citar os motivos para comprar jogos, eles elegem: “qualidade gráfica e enredo interessante” (ESA, 2012, p. 32, tradução nossa<sup>3</sup>). Os jogadores que têm jogado mais nos últimos anos deixaram de jogar jogos de

---

1 Apesar dessa fonte de dados ter valor questionável no âmbito de pesquisas acadêmicas, dado o cunho mercadológico que possui, entende-se aqui que, dada a lacuna que existe na busca por dados demográficos e estatísticos sobre o consumo do videogame, faz-se necessária a apreciação desse material. Ao mesmo tempo, entende-se que dados de pesquisa podem ser originados por fontes extraoficiais, como é o caso, já que, assim como entendemos através do estudo de uma Nova História Cultural, fontes de dados são produto do meio cultural como forma de estudo da História.

2 Game graphics, an interesting storyline.

3 Todas as traduções contidas neste livro são de nossa responsabilidade, salvo indicação explícita.

tabuleiro, de ir ao cinema e de assistir filmes em casa. Numa média, esses jogadores têm jogado videogame por 12 anos. Não estamos citando os jogos de computadores, apenas os jogos de videogames.

Jogos de computador e videogames alcançaram, de maneira crítica, a massa. Hoje, praticamente qualquer aparelho com tela roda jogos, oferecendo experiências de entretenimento que são interativas para uma população diversificada e ampla. A criatividade de nossos desenvolvedores e distribuidores produz uma variedade de jogos que está sempre em expansão, que pode ser escolhida em diferentes formatos e em diversas plataformas. Suas inovações levam o consumidor a exigir produtos, solidificando nossa posição industrial como uma das mais fortes e esse um dos setores mais inovadores da economia dos Estados Unidos (ESA, 2012, p. 2)<sup>4</sup>.

Faltam dados sobre os consumidores brasileiros, já que não há pesquisas sobre o perfil do jogador feitas no Brasil até o momento. Ademais, é importante observar que sem uma pesquisa sobre a porcentagem de cidadãos brasileiros que têm consoles em casa e de seus perfis não é possível compreender mais amplamente qual o contexto social da recepção do videogame no Brasil.

Scott Rettberg (2008) declara que os jogos de computador ultrapassaram setores de entretenimento como os filmes de Hollywood, e que por isso seu “texto” tem grande impacto e influência na cultura contemporânea. Teorias que têm sido aplicadas ao estudo de textos literários estão sendo utilizadas na investigação dos videogames também. Ele declara que “jogos de computadores e simuladores também têm um espaço na sala de aula de literatura, da mesma maneira que outros textos da cultura popular (filmes, televisão e letras de música de rock), estão sendo estudadas lado a lado com textos literários tradicionais” (2008, p. 116<sup>5</sup>).

---

4 Computer and video games have reached a critical mass. Today, nearly every device with a screen plays games, providing interactive entertainment experiences for a wide and diverse population. The creativity of our developers and publishers produces an ever-expanding variety of games to choose from in different formats and across all platforms. Their innovations drive consumer demand for our products, solidifying our industry's position as one of the strongest and most cutting-edge sectors in the U.S. economy.

5 Computer games and simulation have a place in the literature classroom as well, in the same

Grant Tavinor (2009) concorda com Rettberg e com a ideia de que os videogames vêm crescendo e se tornando mais importantes e fortes do que a indústria cinematográfica. De acordo com o autor, as vendas de jogos como *Halo 3* e *Grand Theft Auto IV* no ano de 2007 ultrapassaram as de filmes e música pop, eclipsando os anteriores e tomando o lugar de mídias que eram predominantes no século XX. Assim como os dados apontados pelo estudo recente da ESA (2012), de acordo com a média de idade dos jogadores, existem pesquisas desde 2009 que comprovam que a audiência dos videogames vem se expandindo e amadurecendo, e o número de mulheres que joga aumentou consideravelmente. Para Tavinor, aparentemente, os jogos têm crescido com sua audiência, e essa audiência mais madura demanda jogos mais desenvolvidos artisticamente.

Para Miguel Sicart (2011), a importância cultural e econômica que vem sendo dada aos jogos de computadores desde o final do século vinte contribuiu para que as pesquisas sobre jogos digitais no meio acadêmico, como um tópico de pesquisa e como área que se legitimou entre os pesquisadores do campo de estudo de jogos, aumentassem e se legitimassem. Percebemos aqui o videogame como um objeto de estudo num campo multidisciplinar e transdisciplinar. É tanto multidisciplinar, porque pode ser estudado por uma série de áreas de estudo independentes, como a filosofia, a sociologia, a psicologia, a medicina, a educação e a literatura; e também é transdisciplinar, porque esses estudos podem articular duas ou mais disciplinas simultaneamente, como é visto em pesquisa de cinema e videogame, de educação e engenharia de jogos, e de programação e *design*, dentre outras.

Jesper Juul (2010) tem um artigo relatando a mudança na forma como os videogames são vistos. Entre 2006 e 2007, ele observou que a forma como a sociedade vê os videogames hoje é diferente da forma como ela via nas décadas de 1980 e 1990, porque agora os videogames são mais acessíveis, fazendo com que qualquer pessoa possa ser um jogador em potencial. Esta afirmação se encaixa com a realidade social

---

way that other texts from popular culture (film, television, and rock lyrics, for instance) are now studied along-side traditional literary texts.

de países industrializados, como os Estados Unidos, espaço onde a pesquisa da ESA, por exemplo, foi feita. Não há dados sobre as vendas de consoles de videogames no Brasil até o momento, mas de acordo com notícia do Globo<sup>6</sup>, em 13 de fevereiro de 2014, o número de videogames fabricados no Brasil cresceu 92% em 2013. De acordo com a Superintendência da Zona Franca de Manaus (SUFRAMA), as vendas de consoles totalizaram R\$ 870 milhões. Os consoles Xbox One, Xbox 360, todos da Microsoft e PlayStation 3, da Sony, já são fabricados no país. Segundo a pesquisa, as vendas de consoles de videogames ultrapassaram as 200 mil unidades no mês de novembro de 2013, e o faturamento ultrapassou a venda de PCs desktops, câmeras digitais e monitores de computador. Desde que começou a ser fabricado no Brasil, em 2011, o Xbox 360 teve uma redução de preço de 40%. Desde 2013, o Xbox One e o Playstation 3 também vêm sendo fabricados nacionalmente. Por analogia, podemos inferir que esses consoles de última geração estão mais acessíveis ao mercado nacional, tanto aos consumidores quanto aos desenvolvedores de jogos.

Não mais uma atividade para um setor específico da população, o videogame é utilizado pelas mais variadas parcelas da sociedade porque, assim como tudo o que está o seu redor, ele também mudou: não é mais feito apenas para *experts* em jogos. Ele se estratificou numa série de gêneros, e se reinventou. Como já apontado anteriormente, de acordo com a pesquisa *ESA's Essential Facts 2012*, ter videogames em casa é comum hoje. Para Juul (2010), essa acessibilidade tem a ver também com o número de jogos casuais<sup>7</sup> que existem hoje, já que esse tipo de jogo não requer alta habilidade do jogador e tampouco dedicação<sup>8</sup>, quando comparado aos videogames, que demandam aspectos diferenciados dos jogadores. Enquanto a audiência amadurece, os jogos também o fazem, produzindo uma série de demandas e convenções que fazem

---

6 Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/02/numero-de-videogames-fabricados-no-brasil-cresce-92-em-2013.html>>. Acesso em 15 de abril de 2013.

7 Jogos feitos para atingir um público maior do que apenas os usuários de consoles de videogames, como jogos de computador ou de celular. Custam menos, são mais simples e não exigem comprometimento do jogador.

8 Essa falta de dedicação pode ser problematizada hoje, já que muitos jogadores de jogos casuais também passam bastante tempo envolvidos com esse tipo de entretenimento.

parte do universo dos videogames, com uma cultura própria. Esta cultura do videogame pode ser estudada por pesquisas antropológicas, filosóficas e sociais. Uma pesquisa desse modelo foi desenvolvida na tese de doutoramento de Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita, intitulada *Games: contexto cultural e curricular juvenil* (2006), bastante elucidativa no que diz respeito a esse jogador de videogame.

Para a autora, a maioria dos jogadores são meninos, e isso se dá num processo que permite a eles expressarem sua masculinidade e competirem (MOITA, 2006, p. 31). Segundo ela, existem autores que corroboram com essa ideia, afirmando que o conteúdo do jogo influencia sua vontade de jogar. Porém, de acordo com os dados já apresentados na nossa pesquisa atual, o público feminino vem aumentando e os jogos que vêm sendo produzidos têm gêneros cada vez mais estratificados. Não estamos, neste caso, desejando entrar no mérito de pontuar o papel da mulher dentro da sociedade contemporânea em relação aos jogos de videogames, ou se devem existir gêneros de jogos específicos para mulheres (o que não acreditamos), mas não pensamos que sua escolha, entre jogar ou não um jogo de videogame, tem necessariamente, e apenas, relação estreita com os tipos de jogos disponíveis no mercado. Para a autora, os jogadores examinados em sua pesquisa demonstram compartilhar de um conjunto de “saberes, comportamentos, habilidades e competências, valores e atitudes” (MOITA, 2006, p. 155) próprios. Através de entrevistas, foi possível que ela avaliasse que eles possuem um “conjunto articulado de saberes” (MOITA, 2006, p. 156).

Por fazerem parte de uma comunidade, os jogadores de videogame possuem conhecimentos específicos e vocabulários que constroem um imaginário particular dentro desse grupo social. Assim como Moita, existem outros pesquisadores que se interessam em saber quem é esse jogador de videogame da contemporaneidade e o que o seu jogar indicia. Lars Konzack (2007) afirma que os pesquisadores estão fazendo pesquisas com videogames com abordagens que não compreendem apenas questões tecnológicas ou mercadológicas, mas entendendo o *game* como um novo tipo de cultura com significado na nossa sociedade contemporânea e que, por isso, eles deveriam ser pesquisados seguindo

teorias e abordagens retóricas específicas. Por exemplo, na pesquisa de Moita (2006), é possível perceber novos tipos de práticas culturais e de novas representações provocadas por videogames, em diferentes grupos de pessoas. Isso fica evidenciado quando a autora expõe seu olhar sobre como os jogadores transpõem as façanhas executadas nos jogos para o mundo real: os mais bem sucedidos nos jogos virtuais são mais bem quistos nos jogos sociais (2006, p. 31). Questionam-se também relações de gênero nesse processo.

Outro fator interessante que pode ser mais profundamente pesquisado são as adaptações linguísticas, textuais, visuais e sonoras que ocorrem nos jogos de videogames e em como isso se relaciona com as práticas e representações de dados grupos sociais. As traduções editoriais comuns nos livros também acontecem com os videogames, e estes sofrem um processo chamado “localização cultural”. Significa que eles são ressignificados, tanto idiomáticamente quanto culturalmente, para que possam ser mais bem compreendidos na língua alvo, segundo Francesca Di Marco (1997). *Bust a Move* (1998), por exemplo, foi traduzido de sua versão original em japonês para o inglês, se tornando *Bust a Groove* (1998). Além disso, os personagens foram modificados. Hiro-Kun era um fumante, mas seu cigarro foi apagado da versão americana. A bebida alcoólica de Strike foi substituída por uma latinha de Coca-Cola, e a palavra “nigga”, nas músicas dos personagens Hamm e Pinky, se tornou inaudível. Podemos perceber que certas informações vistas como naturais em uma cultura são inaceitáveis na outra. Ou talvez que o público que joga videogame no Japão não é necessariamente infanto-juvenil, mas que essa é a audiência alvo na Europa e nos Estados Unidos. Estas são apenas suposições, mas nos fazem pensar em diferentes maneiras de ver o jogo de videogame e o seu estudo.

Os videogames têm feito progresso espantoso em todos os sentidos. Henry Jenkins (2005) afirma que, nos últimos 40 anos, eles mudaram de pontos coloridos na tela para imagens com sofisticação cinematográfica, com duração de quase 100 horas de jogo. Os jogos fazem parte de uma das tecnologias que mais avança no mundo e que, ao mesmo tempo, faz com que os computadores caseiros

também progridam. Isso acontece porque, de acordo com o autor, eles estimulam os usuários a comprarem equipamentos cada vez mais potentes e, portanto, fazem com que as empresas inovem em hardwares e softwares, fazendo com que eles fiquem cada vez mais avançados. Desde a sua criação, pessoas envolvidas nessa indústria começaram a focar no potencial criativo dessa mídia, por exemplo, os designers foram influenciados a pensar em jogos que pudessem ser mais profundos e, da ideia de que os jogos podem ter uma estética e ser arte, surgiram debates que mudaram a forma de experimentar essa mídia, de diversificá-la em formato, conteúdo e audiência.

Os videogames têm sido matéria de discussões sobre arte e, nas universidades, acadêmicos estão finalmente aceitando que os jogos são um tópico sério a ser investigado (JENKINS, 2005) não apenas como problema social, como desafio tecnológico ou como fenômeno cultural (pela força econômica da indústria de entretenimento), mas como arte que evoluiu e que demanda concreta avaliação estética. Para Jenkins (2005), o problema é que, assim como muitas outras formas culturais relegadas como sem importância ou marginais, os videogames são vistos como uma forma de “poluição cultural”. Outro empecilho é a tendência conservadora de pensar que arte é aquilo que é produzido por ou para uma parcela da população que seja, econômica e/ou socialmente, elite.

Jenkins usa sua leitura de Gilbert Seldes (1924) para comparar o videogame com as primeiras contribuições culturais produzidas nos Estados Unidos, sendo elas surgidas de culturas populares como o Jazz, de musicais da Broadway, do cinema de Hollywood e dos quadrinhos. Algumas dessas formas artísticas se tornaram mais respeitadas desde a escrita do livro *Seven Lively Arts* (1924), pois na época da publicação desse livro, de acordo com Jenkins, Seldes tinha por objetivo mostrar aos leitores uma porção da arte popular, considerada por ele viva e inovadora e que, portanto, desafiava o que já havia sido estabelecido como forma artística legitimada. Quando o livro de Seldes foi publicado, houve crítica, pois a ideia de cinema era que este se tratava de uma mídia focalizada no meio comercial e no avanço tecnológico e,



portanto, nenhuma das produções para essa mídia tinha valor artístico. Jenkins afirma que o videogame é visto dessa maneira hoje. Seldes insistia que essa cultura popular deveria ser celebrada porque estava intimamente ligada à cultura diária e contemporânea das pessoas, e se tratava de uma forma democrática de arte que podia ser acessada pelo cidadão comum, porque fazia parte das experiências as quais eles viviam e que lhe eram comuns. A máquina, que, na era industrial, era desumanizante, transformara-se em matéria e fonte para expressão de visões que faziam parte dos desejos, necessidades e fantasias humanas. Segundo Seldes, essas seriam as “artes vivas”<sup>9</sup>.

Seldes tem ressalvas quanto às diferenças do que sejam as “grandes artes” e as “artes vivas”, do que seja erudito e do que seja popular. Para o autor, a questão era o valor que a cultura popular contemporânea tem e como ela une arte com a vida simples cotidiana. Outras formas de cultura como quadrinhos e filmes já são estudados como mídias “sérias”.

Para Jenkins, o que ocorre com a maioria do mercado de *games*, assim como com qualquer mercado, mas especificamente com o do cinema, é a existência de produções mais baratas e viáveis que possam sustentar o mercado de forma mais consistente. Com o tempo, esse tipo de produto vai sustentar também as grandes empreitadas, aquelas que levam tempo demais para serem criadas e que são experimentações importantes para o avanço da tecnologia e da arte. Podemos citar como exemplo jogos de produtoras de videogames como a japonesa Konami, que tem linhas de jogos populares de gênero de esportes como o simulador de futebol *Winning Eleven* e, paralelamente, jogos mais elaborados, tanto em sua narrativa quanto em gráficos, como os *survival horrors* da série *Silent Hill*.

Para o autor, é a crítica apurada sobre as expectativas artísticas das criações de *designers* de games que vai impulsionar o mercado a ser cada vez mais criativo. Para Jenkins,

---

9 “Lively arts”.

*Games* representam uma arte viva, uma arte apropriada para a era digital, assim como aquelas mídias anteriores foram apropriadas para a era da máquina. Eles possibilitaram novas experiências estéticas e transformaram a tela do computador num reino de experimentação e inovação que é amplamente acessível (JENKINS, 2005, p. 313)<sup>10</sup>.

A problematização que coloca a arte popular em contraponto com a arte de elite é, porém, um falso problema, já que a arte não é necessariamente produzida e destinada à elite e nem há uma incompatibilidade entre obra de arte e grande público. Aqui, o “popular” massificado pode ser visto de maneira positiva, através da leitura de Walter Benjamin e do seu *A obra de arte na época da reprodutibilidade técnica* (1955):

Poderia caracterizar-se a técnica de reprodução dizendo que liberta o objecto reproduzido do domínio da tradição. Ao multiplicar o reproduzido, coloca no lugar de ocorrência única a ocorrência em massa. Na medida em que permite à reprodução ir ao encontro de quem apreende, atualiza o reproduzido em cada uma das suas situações (BENJAMIN, 1955, p. 4).

Levaremos essa discussão adiante, tratando especificamente do cinema, no intuito de entender parte dos paradigmas dos videogames. O processo de legitimação dessa mídia foi constituído, entre outros, pelos discursos de diretores também articulistas, como Serguei Eisenstein. Em seu manifesto *A forma do Filme* (2002), o estudioso argumenta que, sendo o filme naquela época uma produção de mais de 50 anos, era a forma mais avançada de arte (p. 13). A partir daí, tece considerações sobre a montagem de um filme em comparação com o trabalho do autor literário em seu fazer (p. 22; 113; 119), e compara a composição de um cenário feita com uma pintura cubista de Pablo Picasso (p. 23). Para Eisenstein, o importante não é esquecer-se do que foi ensinado ao mundo pela literatura, mas seguir adiante,

---

10 Games represent a new lively art, one as appropriate for the digital age as those earlier media were for the machine age. They open up new aesthetic experiences and transform the computer screen into a realm of experimentation and innovation that is broadly accessible.

com novas descobertas impulsionadas pelas formas de expressão de outras mídias (p. 25). Nas páginas seguintes, Eisenstein se debruça sobre a discussão metodológico-artística do cinema enquanto montagem, em comparação com a linguagem e a imagem (p. 66-69). É na montagem que o autor cinematográfico se revela, porque ele constrói, de cenas abstratas, sua arte e, portanto, sua comunicação. A linguagem cinematográfica é justamente a produção de uma multiplicidade de sentidos que surge do sincretismo realizado pelo diretor, em associações sonoras e imagéticas harmoniosamente montadas (p. 74-76). Resumindo,

A arte da cinematografia não está na seleção de um enquadramento extravagante ou em captar algo por um surpreendente ângulo de câmera. A arte está no fato de cada fragmento de um filme ser uma parte orgânica de um conjunto organicamente concebido (p. 95).

De outra forma, as ideias românticas de François Truffaut sobre o que é um autor, visto nesse caso como o “compositor” da obra, levaram esses argumentos adiante, pensando na função que o diretor tem sobre o filme. Mais do que um trabalho de equipe, o filme seria a expressão da subjetividade de um autor, vide suas palavras,

Um filme vale o que vale quem o faz [...]. Um filme identifica-se com seu autor, e compreende-se que o sucesso não é a soma de elementos diversos – boas estrelas, bons temas, bom tempo –, mas liga-se exclusivamente à personalidade do autor (TRUFFAUT, 2000, p. 17).

O filme é a obra do autor e, por isso, encontra-se num patamar diferenciado do que foi posto em questão anteriormente por Seldes e Jenkins: não é que o cinema deva ser uma arte porque é inovadora e porque se comunica diretamente com o público de sua época; também é anulada a afirmação de que o cinema não-comercial se destaca do comercial porque, pelo mercado, viabiliza-se uma produção artística não-mercadológica. O filme é arte porque se trata da expressão artística de um autor que emprega, utilizando todo o aparato midiático disponível no cinema, sua subjetividade. Pra Truffaut, “um filme é uma

etapa na vida do diretor e como o reflexo de suas preocupações no momento” (TRUFFAUT, 2000, p. 20). São expostos dois momentos em que a autoria cinematográfica se mostra: na montagem e, posteriormente, na orquestração de todos os elementos presentes na filmagem. Segundo Wanderson Lima, “o cinema é um policódigo regido por um maestro, o diretor, que não pode escamotear o peso influente dos colaboradores, do acaso e do inconsciente” (LIMA, 2012, p. 5). Essa percepção romântica de autor como único responsável pelo produto obra de arte é compartilhada pelos estudos literários (no caso da literatura); porém, acreditamos que estudos sobre a composição de obras literárias como fruto de diversas influências com os feitos pelo historiador Roger Chartier devem acrescentar ideias que convergem com a afirmação de Lima.

O cinema de autor, de acordo com Patricia Ferreira Moreno, é um cinema no qual se expõe uma voz que fala de sua subjetividade, de sua visão de mundo, e que leva seus espectadores a refletirem sobre a própria sociedade. “A produção cinematográfica, assim, entra no âmbito da formação do pensamento, revelando-se como rico material de informação sobre a sociedade contemporânea” (MORENO, 2010, p. 75), diferente do cinema de mercado, que passa apenas por um processo que se institui mais como uma adaptação “do material que lhe é imposto pelo produtor, incapaz de personalizar esse material num discurso genuinamente seu” (LIMA, 2012, p. 4). Como o interesse do produtor é mercadológico, ou seja, de atender às urgências de um público ávido por entretenimento, o produto cinematográfico do diretor de mercado é o cinema massificado. Essas comparações nos fazem compreender as questões sobre autoria e arte, também presentes nas discussões sobre videogame, que serão postas em debate em seguida.

## Há um autor para videogame?

Por meio de uma comparação com a questão da construção do cinema autoral x cinema de mercado, discutiremos sobre a questão da autoria em videogames. Retornando ao diálogo sobre arte e sobre autoria, tem-se então uma questão crucial: quem pode dizer sobre o que é autoral ou não, ou seja, o que torna um filme cinema de autor ou cinema de mercado? O que separa uma história escrita de ser uma literatura de alto nível, parte de um cânone nacional de uma literatura de massa sem qualquer valor que não o mercadológico? O trabalho de autoria? Partindo da ótica da estética da recepção, a atribuição do sentido de um texto passa pelo crivo do leitor. Dessa forma, conclui Lima (2012, p. 6) que “a atribuição de autoria a um filme depende, em grande parte, do espectador.” No entanto, ele acredita que a homogeneidade criativa que se vê num filme passa pela ignorância do público, que, empobrecido culturalmente, não conseguiria distinguir os diferentes níveis de recursos, linguagens e autorias, que ele chama de “policódigo”. Concordamos em parte, já que Roger Chartier põe em xeque a figura do autor como único consolidador da obra literária, alheio às influências do editor, do tipógrafo e de todos os profissionais responsáveis pela materialização do livro. Ressalvamos, porém, que o trabalho de outros agentes (digamos, o do fotógrafo, o do iluminador, o do editor, o do compositor, entre outros) no filme – que não seja o do diretor – não eximem a competência e a autoria do mesmo, visto que toda a obra, a seleção de atores e até a equipe com quem se trabalha passa pela mão do mesmo – se for o caso de este ter, como argumentado anteriormente, sua marca autoral e não ser simplesmente o executor de um projeto de um estúdio. A crítica também seria responsável por elencar um diretor como autor de sua obra cinematográfica, e o próprio trabalho feito por autores como Eisenstein e, posteriormente, Glauber Rocha, como descrito por Paula Siega (2009, p. 163), trata de vincular filmes à tradição literária para que estes possam se legitimar e se consolidar como práticas culturais

artísticas. São práticas discursivas que procuram legitimar uma mídia vinculando-a com a tradição cultural de outra. Ambos os diretores-autores usam a literatura como fonte de termos que viriam a legitimar sua própria prática artística.

Encontramos até aqui argumentos suficientes para pensarmos que, em termos de comparação, o videogame, diante do cinema, enquanto mídia igualmente multifacetada, sincrética, policódice, talvez esteja numa situação em que a 7ª arte se encontrou nos anos 20 ou 30, época em que diretores críticos estavam tentando legitimar suas práticas e seus discursos. Não sabemos se o caminho para a legitimação do objeto cultural videogame passe realmente pela questão da autoria, visto que, mesmo em xeque, concede lugar em tradições culturais já vigentes. Pensamos também que os estudos literários podem agregar ao videogame não apenas na sua legitimação como objeto cultural técnico-artístico, mas também no certame da crítica, com contribuições de ordem terminológica e teórica. Agora, faz-se necessário entender o que pode qualificar um videogame como obra de autoria ou como obra mercadológica. Com a produção crítica, é possível que certos jogos de videogame se configurem como artísticos, mas é difícil argumentar sobre a possibilidade de serem vistos como videogames “autorais”. Partindo da premissa de que a produtora é que escala a equipe de trabalho e que ela muda a cada jogo de cada franquia, fica difícil enxergar uma linearidade na autoria de certos títulos, o que significa que o que se mantém único muitas vezes é a produtora, o compositor musical e o *designer* de personagens.

A título de exemplo sobre autoria, cita-se o jogo *Silent Hill 2*, da empresa Konami, de 2001, que, por meio do recurso do jogo em terceira pessoa, faz com que o jogador conduza o protagonista através da narrativa. Depois de receber uma carta de sua esposa morta Mary, o protagonista James Sunderland passa a procurá-la na cidade onde ambos estiveram na lua de mel. Na carta, Mary diz que está esperando-o no “lugar especial”, em *Silent Hill*. Tentando encontrá-la, percorre a cidade enquanto cruza com monstros e pessoas que estão isoladas ali. Leituras sobre o jogo (DENARDI, 2010; KIRKLAND, 2009, 2011; NIEDENTHAL,

2013; YONG-HEE e JUNG HWAM, K., 2006) exploram sua capacidade narrativa, a profundidade estética e o impacto emocional.

Há espaço para que se faça um esforço de crítica de produtos culturais como o videogame, em particular em casos como *Silent Hill 2*, que se apresentam em dimensões simbólicas, políticas, e esteticamente ricas diante de uma audiência que faz leituras mais verticalizadas do jogo; ao mesmo tempo, entendo que o autor do videogame não se instaura apenas na figura do diretor da produção do objeto, visto que outras funções surgem de maneira basilar na configuração do mesmo, de modo que uma crítica à produção “de autor”, como se faz tradicionalmente no domínio literário, não parece pertinente, donde decorre nossa opção pela análise do videogame como objeto cultural multissemiótico. Podemos perceber esse amálgama criativo que é a produção de um videogame ao analisarmos a equipe de produção de jogos que funcionam como franquia. Observemos o caso da Konami e a equipe de produção dos jogos da série *Silent Hill*; destaca-se que a produtora tenta manter, de alguma maneira, um cerne criativo autoral na produção da série do jogo (*Silent Hill*, 1999; *Silent Hill 2*, 2001; *Silent Hill 3*, 2003; *Silent Hill 4*, 2004), conforme observa-se no quadro abaixo:

**QUADRO 1: LISTA DE PROFISSIONAIS NAS EQUIPES DOS JOGOS DA SÉRIE *SILENT HILL*, DA KONAMI**

SILENT HILL				
	1 (1999)	2 (2001)	3 (2003)	4 (2004)
<b>Diretor</b>	Keiichiro Toyama	Masashi Tsuboyama	Kazuhide Nakazawa	-
<b>Produtor</b>	Gozo Kitao	Akihiro Imamura	Yukinori Ojima	Akira Yamaoka
<b>Artista</b>	-	Masahiro Ito	Masahiro Ito	Masashi Tsuboyama
<b>Escritor(es)</b>	Keiichiro Toyama	Hiroyuki Owaku/ Takayoshi Sato	Hiroyuki Owaku	Suguru Murakoshi
<b>Compositor de trilha sonora</b>	Akira Yamaoka	Akira Yamaoka	Akira Yamaoka	Akira Yamaoka

Fonte: Internet.

De antemão, comenta-se a tradução livre feita por nós do termo “*writer*” que aparece como parte da equipe de produção dos jogos. O “escritor” seria o responsável pelo texto de uma obra de ficção – neste caso do jogo, seria responsável pelo argumento (ou “esqueleto”) e pela projeção de possibilidades a serem ou não realizadas pela interação entre o trabalho dos programadores e *designers* e pela ação do jogador. Destaca-se assim o fato de o escritor não ser o único responsável pela produção do objeto cultural multissemiótico videogame. Na composição do mesmo existem elementos que devem ser levados em conta, como o compositor da trilha, o artista (tradução de *game artist*, profissional responsável por criar toda a arte visual do jogo, desde os *concept art* – que são os desenhos que servirão de modelos para as animações que serão feitas posteriormente no computador, até a programação e modelagem de cenários em 3D, incluindo o *design*



da embalagem do produto), o produtor e o diretor. O produtor é o responsável por organizar o desenvolvimento do começo até a entrega do jogo, preocupado com o resultado, tempo e qualidade; o diretor alinha os trabalhos da equipe de produção criativa, ou seja, do artista, do escritor e do compositor.

Se existe uma autoria que una esses jogos de maneira estética, pode-se inferir que se trata do compositor Akira Yamaoka, presente na equipe em todos os jogos da série. Ao mesmo tempo, não se pode afirmar que os autores responsáveis pela escrita da narrativa e dos diálogos e o artista responsável pelo desenho dos personagens e dos cenários não sejam tão ou mais responsáveis pelo produto estético e ideológico final do jogo.

Assim como parcialmente ocorre na franquia *Silent Hill*, a franquia *Final Fantasy*, da produtora Square Enix, tem mantido em seu quadro de produção os mesmos profissionais responsáveis pela direção e escrita do jogo (Hironobu Sakaguchi), arte (Yoshitaka Amano) e composição musical (Nobuo Uematsu), desde o primeiro jogo, de 1987, até o *Final Fantasy VI*, de 1994. Os *Final Fantasy VII* e *VIII* têm arte de Yusuke Naora, e os jogos posteriores mudam de diretor, escritor e produção. Existe entre essas produções algo como um “espírito uno” que as torna, de alguma maneira, visualmente, simbolicamente, esteticamente e ideologicamente similares, e isto se dá a ver nos enredos, nos personagens, nas histórias, nas músicas e nos *designs* dos jogos; observemos o *character design*<sup>11</sup> dos personagens nas ilustrações abaixo.

---

11 Desenho de personagem: serve como o conceito que deve ser utilizado para posterior produção do personagem utilizando o design e as ferramentas técnicas.

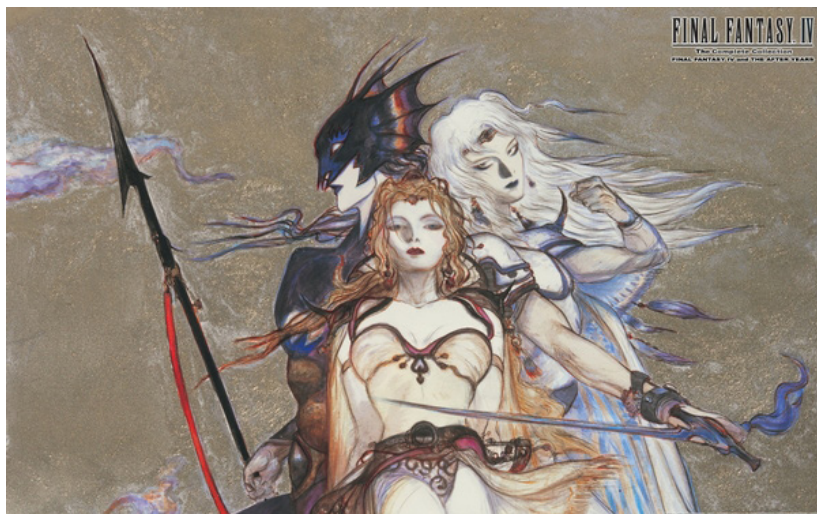


Imagem 1 - Os personagens Kain Highwind, Rydia e Cecil Harvey, *Final Fantasy IV* (1991), Yoshitaka Amano. **Fonte: Internet**



Imagem 2 - Os personagens Cloud e Aerith, *Final Fantasy VII* (1997), Yoshitaka Amano. **Fonte: Internet.**

Yoshitaka Amano ilustrou o conceito dos personagens dos jogos da franquia *Final Fantasy* e ao mesmo tempo produziu um universo estético do qual a série faz parte. Entendemos, portanto, que a autoria desses jogos passe pela sua produção artística assim como pela construção da narrativa e da trilha sonora. A ideia de autoria na produção do objeto cultural videogame é coletiva ou, pelo menos, partilhada e pode ser pensada em analogia à ideia de composição do objeto cultural livro de acordo com os estudos de Chartier, ou seja, a de que se trata de uma produção processual feita por vários agentes e que culmina numa materialidade. O jogo de videogame torna essa noção mais explícita porque esse objeto só pode ser produzido por uma equipe, e não significa que um ou outro participante da produção sobreponha-se; na verdade, o videogame necessariamente é uma produção multifacetada. Ao mesmo tempo, seu valor não deve estar sob o jugo da avaliação da autoria una, monológica e crivada pela disciplinaridade da crítica; acredito que o que legitimará o videogame seja, de fato, a recepção crítica do jogo enquanto objeto cultural multissemiótico, a análise comparada e, aqui, podemos dizer que os estudos de legitimação do cinema como arte contribuem de maneira fundamental para esse cenário.

Não creio que a força da estética própria do videogame possa estar vinculada a uma autoria tal como a entendemos desde a idade moderna, mas sim que a crítica se encarregará de ler seu material e de estabelecê-lo diante de outros discursos críticos e ideológicos já vigentes, para que esse objeto possa ser apropriado de maneira mais aprofundada, rica e que possa contribuir para o surgimento de criações cada vez mais “autorais”, no sentido do cinema – ou seja, de produto artístico que resulta do trabalho de múltiplos agentes, mas conduzido como projeto por um sujeito que imprime marcas discursivas particulares ou específicas.

## Videogames e Arte

Apesar de haveremos tocado em certos pontos fundamentais na discussão sobre arte e mercado e a legitimidade de objetos culturais como fonte de pesquisas e de crítica especializada, nosso objetivo não é afirmar que o videogame é um objeto artístico. Verdadeiramente, não é necessário que o videogame seja arte para que possamos apreciá-lo e estudá-lo de maneira crítica; tampouco é preciso que este alcance o estado de, quem sabe, oitava arte, para que possa ter o “direito” de ser avaliado de forma pautada em metodologias do campo das ciências humanas, como o literário, caso deste livro. De qualquer forma, essa discussão nos pareceu importante e enriquecedora, e se, no momento, não faz parte da seara desta pesquisa entender se o videogame é arte, essa discussão (feita por outros pesquisadores em outras esferas, metodologias e campos teóricos) é passível de que aconteça progressivamente de maneira mais ampla e com mais frequência. Neste caso, cito o filósofo Grant Tavinor e suas publicações recentes acerca da arte dos videogames e exposições de arte que fazem parte do acervo de museus como a *The Art of Video Games*<sup>12</sup>, do Smithsonian American Art Museum (desde 2012).

Acreditamos que a discussão de videogame x arte se instaurará em suas diversas dinâmicas, a da intencionalidade dos autores, do propósito do jogo, do impacto na e da apropriação da audiência, na reprodutibilidade e no uso que se faz dela além da materialidade em que se inscreve o jogo (além de outros aspectos). Ainda a respeito dessas discussões, sabemos que estas deverão ser problemáticas, mas não infrutíferas, e que, mesmo que não cheguemos a conclusões tácitas, esse diálogo sobre videogame e arte deverá ainda existir, porque faz parte de discussões sobre a humanidade e sua capacidade de criar, em face de seu momento histórico. De acordo com o Smithsonian American Art Museum, os videogames são “uma amalgama de formas tradicionais de arte – pintura, escrita, escultura, música, narrativa, cinematografia – videogames

---

12 Disponível em <<http://americanart.si.edu/multimedia/games/>>. Acesso em 15 de abril de 2013.

oferecem aos artistas métodos comunicativos sem precedentes com uma audiência engajada.”<sup>13</sup>. No *Eye Level*, um blog produzido pelo mesmo museu, a publicação sobre o acervo intitulada “*Video Games: Now A Part of American Art’s Collection*” (2013) trata de uma crítica curta sobre a aquisição de dois jogos novos para o acervo, *Flower* (2009) de Jenova Chen e Kellee Santiago da empresa Thatgamecompany, e *Halo 2600* (2010) de Ed Fries. Ao comentar as aquisições, Georgina Goodlander afirma que “Essas práticas artísticas midiáticas são distintas de filmes, vídeos e teatro e marcam um desenvolvimento crítico na história da arte. Elas são cruciais para o nosso entendimento da história americana”<sup>14</sup>.

De outro ponto de vista, podemos argumentar que, assim como nem toda composição escrita literária é uma obra de arte, e tampouco toda composição plástica é uma obra de arte, nem todo filme é arte e nem todo videogame o é. Essa valoração não deve passar pela materialização da obra, mas pela sua qualidade e importância ora estética, ora discursiva, ora técnica. O caso é que seu impacto social e mercadológico colocam o videogame como um objeto de alta importância nos estudos acadêmicos e científicos de uma maneira geral. Como posteriormente veremos, o videogame pode ser estudado como parte da corrente de estudos culturais textuais, e seu *status*, seja este artístico ou não, não se configura como impedimento para a crítica neste espaço tão democrático em relação a seus objetos de estudo.

Afinal, o estatuto que define o que é arte e o que não o é segue regido por políticas próprias que não têm relações com questões de ordem social (cultura de elite e cultura popular), estéticas ou políticas autorais.

---

13 An amalgam of traditional art forms—painting, writing, sculpture, music, storytelling, cinematography—video games offer artists a previously unprecedented method of communicating with and engaging audiences. Disponível em <<http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>>. Acesso em 15 de abril de 2013.

14 These media art practices are distinct from film, video, and theater and mark a critical development in the history of art. They are crucial to our understanding of the American story. Disponível em < <http://eyelevel.si.edu/2013/12/video-games-now-a-part-of-american-arts-collection.html>>. Acesso em 15 de abril de 2013.

## A contemporaneidade e o futuro dos *Game Studies*

As perspectivas para o futuro dos estudos dos videogames são amplamente discutidas por Mia Consalvo em *The Future of Game Studies* (2012). Retomando o debate sobre como pesquisar a mídia, algo bastante discutido na dissertação por nós defendida em 2015, a pesquisadora chega ao cerne da problemática, de modo que enxerga – assim como nós – duas frentes. Uma delas formada por estudiosos da área de *game studies*, que insistem em cercear politicamente seu território. O interesse de outras áreas de saber é visto por tais sujeitos como algo a ser enfrentado: “resistir e batê-los é o objetivo do nosso primeiro jogo de sobrevivência neste trabalho, porque esses estudos emergentes precisam de independência, ou pelo menos relativa independência”<sup>15</sup> (ESKELINEN, 2004, p. 36, apud CONSALVO, 2012, p. 7). Para Consalvo, esse tipo de posicionamento não enfrenta questões que tenham a ver com a complexidade dos objetos culturais projetados para essa mídia. Para a autora, há que se levar em conta tanto a jogabilidade e a interação do jogador quanto fatores que se relacionam com representações e narrativas. Outra pergunta feita por Consalvo parece também bastante pungente: Como se dão as interações feitas por jogadores ou por pessoas que assistem aos outros jogarem?

A pesquisadora entende que a outra frente, a do estudo das narrativas dos jogos, deve ser tomada como importante:

[...] alinhados com os estudos narratológicos, não devemos omitir o estudo das narrativas ou histórias na busca por compreender os jogos. Muitas vezes, como meu próprio trabalho tem demonstrado, os jogadores citam as histórias dos jogos como um elemento crítico na sua alegria e, para alguns jogadores, os jogos devem ter um enredo ou narrativa forte que mantenha seu interesse, ou mesmo que o motive a jogar, em primeiro lugar. [...] É claro que, do ponto de vista do jogador e do designer, histórias ou narrativas têm um lugar nos jogos, e a maneira como jogo e narrativa se encaixam (ou não) deve também ser estudada por pesquisadores de forma ativa. Finalmente, nenhuma disciplina

---

15 “[...] resisting and beating them is the goal of our first survival game in this paper, as what these emerging studies need is independence, or at least relative independence” (ESKELINEN, 2004, p. 36, apud CONSALVO, 2012, p. 7).

ou campo deve (ou pode) ter controle sobre a pesquisa ou teorização de jogos, e o estudo dos jogos é enriquecido por vários caminhos de investigação. Narrativas não são os únicos elementos importantes para estudar em jogos, e nem apenas sua mecânica. Estudiosos que trabalham em áreas tão diversas como o direito (Burk, 2005; Lastowka & Hunter, 2004), a filosofia (Ess, 2009; Reynolds, 2002), a antropologia (Boellstorff, 2010; Malaby, 2009), a história da arte (Sharp, 2010), a sociologia (Simon, 2006; Taylor, 2006), a ciência da computação (Mateas, 2004; Wardrip-Fruin, 2009) e outras áreas têm contribuído muito para o estudo dos jogos, desenvolvendo de suas próprias perspectivas disciplinares, mas também adaptando essas práticas ao estudo da prática lúdica. Tais atividades nos trazem uma visão muito mais variada, rica e valiosa de jogos e jogadores do que jamais alguma disciplina ou campo de estudo poderia, por conta própria, trazer (seja ela a área de comunicação ou de *game studies*)<sup>16</sup> (CONSALVO, 2012, p. 8-9).

Chama-se a atenção para áreas interessantes de pesquisa de videogames que se desenvolveram a partir da interação da trans/multidisciplinaridade, por exemplo: o alargamento do interesse pela ficção interativa, pesquisas sobre as identidades dos jogadores (tanto em jogos online quanto, por exemplo, quando utilizam um avatar<sup>17</sup>), a formação de comunidades online, o aumento de informações geradas por usuários na internet (*fanfictions*<sup>18</sup>, enciclopédias, guias, sites com avaliações e notícias) e o papel das indústrias de jogos eletrônicos na geração e globalização da cultura de massa.

---

16 “[...] In line with the narratologists, we must not omit the study of narratives or stories from our understandings of games. As my own work has demonstrated, players often cite the stories in games as a critical element in their enjoyment, and for some players, games must have a strong storyline or narrative to hold their interest, or even to motivate their gameplay in the first place. [...] Clearly, from a player and developer perspective, stories or narratives do have a place in games, and thus how they fit (or not) should be actively studied by researchers as well. Finally, no one discipline or field should (or can) have control over game research or theorization, and the study of games is enriched by multiple paths of inquiry. Narratives are not the only important elements of games to study, nor are game mechanics. Scholars working in fields as diverse as law (Burk, 2005; Lastowka & Hunter, 2004), philosophy (Ess, 2009; Reynolds, 2002), anthropology (Boellstorff, 2010; Malaby, 2009), art history (Sharp, 2010), sociology (Simon, 2006; Taylor, 2006), computer science (Mateas, 2004; Wardrip-Fruin, 2009) and other areas have all contributed much to the study of games, drawing from their own disciplinary perspectives yet also adapting those practices to the study of ludic practice. Such activities bring us a much more varied, rich and valuable account of games and game players than one discipline or field (whether communications or game studies) ever could on its own” (CONSALVO, 2012, p. 8-9).

17 Um ícone ou figura que representa a pessoa física em alguma mídia (videogame, internet, fóruns, etc).

18 Trata-se de narrativas ficcionais criadas por fãs, baseadas em narrativas já publicadas.

Sobre o último, importa notar que a autora aponta para o fato de que grandes geradores de cultura de massa midiática, como filmes e televisão, não detêm o mesmo monopólio cultural quando se trata de videogames. A mudança no eixo que origina tais produções sai do mundo ocidental e passa para o oriental, com a difusão de objetos culturais projetados por países que antes estavam à margem de potências midiáticas, como os Estados Unidos.

Tais desenvolvimentos demonstram a importância de estudar a mídia global, e como tais mídias viajam e se transformam à medida que atravessam várias fronteiras nacionais e culturais. Dada a recente fragmentação da indústria de TV e o aumento de práticas crescentes *runaway production*<sup>19</sup> na indústria do cinema, a indústria de jogos e a pesquisa sobre ela oferece outro modelo para a compreensão da complexidade da mídia global contemporânea e suas audiências<sup>20</sup> (CONSALVO, 2012, p. 13).

As metodologias e os objetivos de pesquisa de videogames variam de acordo com os desejos dos pesquisadores e seus campos teóricos. Para a pesquisadora, a necessidade de entender como certo fenômeno ocorre parte do tipo da área de pesquisa à qual o/a pesquisador/pesquisadora pertence, e a escolha metodológica se ancora em seus pressupostos teóricos (CONSALVO, 2012, p. 16). Ainda assim, para a autora é visível que muitos pesquisadores deixam de lado fatores ligados à jogabilidade – por exemplo, pesquisa-se sobre a imagem feminina nos jogos, o que elas são capazes de fazer e em que contextos se encaixam (CONSALVO, 2012, p. 17), mas não necessariamente se pesquisa sobre como o jogador as controla. Sobre isso, advogamos da nossa decisão em tomar partido das ideias de Roger Chartier (1991, 1994,

---

19 Preferindo deixar o termo original, já que não há correspondente em português. *Runaway production* é um termo usado para se referir às produções cinematográficas feitas para o mercado norte-americano que são filmadas fora dos Estados Unidos. Dois motivos principais levam a esse modelo de produção: a diminuição dos custos da produção e o uso de incentivos fiscais de outras localidades.

20 “Such developments speak to the importance of studying global media, and how such media travels and mutates as it crosses various cultural and national borders. Given the recent fragmentation of the television industry and increasing practices of runaway production in the film industry, the games industry and research about it offers another model for understanding the complexity of contemporary global media and their audiences” (CONSALVO, 2012, p. 13).



1998, 1999, 2002, 2004, 2004b e 2012) para o estudo dos textos em livros, por exemplo, por compreender que nem só os textos são responsáveis pelos significados atribuídos pelo leitor à obra. Mais do que isso, existe uma série de dispositivos textuais, materiais e editoriais que implicam formas de leitura. O manejo do texto e o formato em que ele se encontra, por exemplo, são aparatos usados como instrumentos de leitura. Uma leitura que abstraia apenas os textos dos videogames pode não ser tão completa quanto se utilizasse elementos extratextuais, que também são capazes de conferir sentido à experiência do jogador (e, portanto, à sua leitura do videogame). Esses elementos incluem a apreciação sonora, vibratória, estética e quaisquer outros indícios físicos que acompanhem esses objetos textuais, como encartes (elementos paratextuais), por exemplo.

Além desses dados, Consalvo (2012) aponta a necessidade de que o pesquisador efetivamente jogue o jogo que analisa. Da mesma forma, destacamos ser imprescindível que o pesquisador literário leia/ faça a leitura da obra em questão para que o trabalho de análise possa ser feito de forma integralizada. Fazemos um apontamento: algumas questões analíticas assinaladas por Consalvo para estudos que incluam a jogabilidade dos videogames podem ser aproveitadas/transpostas pelos pesquisadores dos estudos literários, por exemplo: a leitura é fácil/difícil? O que isso indicia? Quais leituras o formato da obra privilegiada na análise torna possíveis? Quais sensações (tanto físicas quanto emocionais, numa hermenêutica) emanam do contato com a obra? Fizeram-se várias leituras ao longo dos anos – houve mudança nos sentidos lidos na obra? Quais leituras são possíveis (ao se investigar um grupo de leitores e suas respostas)? O pesquisador mudou após a leitura da obra (sua visão de mundo, seu posicionamento político etc.)? Como essa literatura o afetou?

Consalvo (2012) retoma sua fala afirmando a importância da diversidade de áreas de estudo na pesquisa de videogames, e que os estudos de videogames também possam ampliar as áreas científicas *tradicionais*.

Há algumas tensões teóricas e metodológicas nos estudos *literários* dos videogames por pelo menos três motivos: em primeiro lugar, *game*

*studies* é uma área de pesquisa relativamente jovem; os primeiros estudos foram publicados entre 1981 e 1982, com destaque para o livro *The Art of Computer Game Design*, de Chris Crawford (1984), por ser o primeiro livro a tratar integralmente dos videogames como objeto de estudo independente, e por, além disso, traçar parâmetros sobre o papel desempenhado pelo jogador durante o ato de jogar o jogo. Em segundo lugar, a instauração dos *game studies* como área independente de pesquisa e a tentativa de certos estudiosos, como Aspen Aarseth (1997), em isolá-la epistemologicamente ou de construir, a partir de novas teorias, abordagens para os estudos das narrativas dos jogos. Em terceiro lugar, as características dos jogos eletrônicos – híbridos, comerciais, de entretenimento – os situam *ou* num lugar marginalizado (o que no Brasil, por exemplo, configurou os estudos até 2015, em sua maioria, em duas frentes: educacionais e tecnológicas), *ou* num campo problemático, no qual discussões teóricas parecem não convergir.

De maneira geral, há um descompasso teórico e metodológico entre as pesquisas de jogos eletrônicos: o que se dá a ver, em geral, são estudiosos de diversas áreas que tentam estabelecer formas de estudos para as narrativas dos videogames sem que se leve em conta pesquisas já feitas com esse objetivo específico ou o próprio campo dos estudos de leitura. O que ficou claro durante a pesquisa anteriormente feita é que as publicações que tratam de jogos que conjugavam palavras-chave como *literatura* e *narrativa* apresentavam-se como sendo deficitárias dos estudos já produzidos pelo campo de estudos literários e textuais, por exemplo<sup>21</sup>.

---

21 Apenas como referência, cito um levantamento mais aprofundado publicado no artigo “Videogames, leitura e literatura: aproximações bibliográficas multi e transdisciplinares”. (Con)textos Linguísticos, v. 7, p. 6-27, 2013.

## 2

---

# COMO PESQUISAR OS VIDEOGAMES NOS ESTUDOS LITERÁRIOS? *OBJETOS CULTURAIS*

Para Henry Jenkins (2005), os *designers* têm se proposto a criar jogos com apelos que sejam emocionais ou visuais. Quando um momento de um jogo fica na memória de um jogador, é porque o jogo é emocionalmente impactante, e também porque o jogador controla o personagem, atira, comete crimes, se envolve com outros personagens, viaja, dirige carros velozes, pixa muros, salva vidas, ou seja, ele toma parte na ação. Ao mesmo tempo, Jenkins afirma que um jogo com impacto emocional é aquele que consegue fazer com que a audiência se torne engajada através do enredo, processo que se assemelha ao que acontecia durante a recepção dos romances no século XIX, como descrito pelo escritor Gustave Flaubert em *Madame Bovary*, ou ao dos *best-sellers* dos dias de hoje. Relativiza-se aqui o leitor que não se distancia da narrativa, que simplesmente “confia” na voz do narrador. Será que esse jogador não problematiza ou desconstrói a narrativa do jogo, nem o *designer*?

O *designer* do jogo cria toda a engenharia para que o jogador sinta que controla a situação. Essa sensação, porém, é apenas aparente, porque o espaço controlado pelo jogador é pré-programado e suas regras já são pré-existentes.

Toda a experiência emocional vivida pelo jogador é fruto da experiência que ele tem através do contato com uma estrutura previamente programada pelo *designer*. Ao mesmo tempo, quando o jogador relata o jogo, fala como se o personagem fosse ele mesmo; assim, o personagem do jogo é a chave de entrada do jogador no mundo

ficcional. Essa resposta emocional não é produto, segundo Jenkins (2005), da identificação com o personagem e nem com a qualidade gráfica do mesmo, em semelhança com o real; ela se relaciona com a facilidade com que o jogador controla seu comportamento no mundo ficcional. Podemos perceber que é através da interação jogador x personagem x contexto que a história do videogame ganha vida e que seu texto é transmitido<sup>22</sup>. Esses aspectos reforçam a concepção do videogame como uma mídia influente.

No que concerne à leitura, há hoje uma série de estudiosos que a compreende como um processo no qual o texto não se apresenta apenas pelo conjunto de códigos organizados. Por exemplo, Paulo Freire, em *A importância do ato de ler* (1981), deixa claro que a ler é muito mais do que identificar um código escrito no seu idioma, ler é ler o mundo (FREIRE, 1981, p. 9), e, por isso, antes de lermos a palavra escrita, lemos as imagens, os símbolos, a natureza, os processos sociais e as pessoas.

Pensar a proposta de estudar o videogame como objeto de leitura com o uso de “ferramentas” e noções utilizadas no campo dos estudos literários parece, a princípio, um desafio. Primeiro, porque, conforme a leitura e pesquisa desenvolvida anteriormente, evidenciando os artigos “Games: desenvolvimento e pesquisa no Brasil” de Lynn Rosalina Gama Alves (2009), e “Game Studies Brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos”, de Letícia Perani (2008), existe uma carência de estudos na área de videogames no Brasil. Segundo, porque a área de estudos de videogame como mídia “séria” ainda não está completamente consolidada internacionalmente, conforme visto, principalmente evidenciados nos livros *The Ethics of Computer Games*, de Miguel Sicart (2011), *The Art of Videogames*, de Grant Tavinor (2009), e *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, de Ian Bogost (2009). Apurou-se que, apesar do trabalho conduzido principalmente pela pesquisadora Lynn Rosalina Gama Alves, da Universidade de Federal da Bahia, as pesquisas no Brasil ainda são periféricas e têm se tornado especializadas em processos didático-

---

22 O conceito de texto usado nesta pesquisa será discutido posteriormente, mas, em adiantamento, considera-se aqui texto qualquer mensagem veiculada através de um suporte físico.

pedagógicos, com a criação de jogos para serem utilizados em aulas, como suporte no aprendizado e em contextos de sala de aula.

A hipótese que formulamos ao iniciar os estudos do videogame no campo dos estudos literários estava ancorada em concepções como as que Freire tem do que é a leitura e do que é o objeto da leitura e as problematizações que seguem esse diálogo. Se antes de lermos o código escrito lemos o mundo, significa que se lê o videogame mesmo que seu texto não esteja transcrito apenas ou prioritariamente em palavras.

Ao mesmo tempo, preocupa-nos compreender que tipo de objeto é o videogame e através de que estudos teóricos poderemos apreendê-lo. Desejando responder à estas inquietações e confirmar a hipótese feita, imbrica-se na nossa leitura a historiografia cultural e o pesquisador de leitura Roger Chartier. Para entendermos Chartier, começaremos a falar sobre a História Cultural.

De acordo com Peter Burke (2006), a História Cultural é uma corrente que existe desde a década de 1960, e trata-se de um estudo da história feito de maneira diferenciada, com o uso de hermenêutica e sensibilidade no processo de apreciação de documentos não oficiais. Essa visão diferenciada dos fatos no trabalho do historiador começou a se tornar mais evidente, de acordo com Sandra Jatahy Pesavento (2004, p. 13), aproximadamente no século XX, com a queda de antigas metanarrativas (crise dos paradigmas). A mudança na forma que os historiadores pesquisavam se deu num processo em que esses questionavam explicações já estabelecidas sobre os fatos, como aquelas dadas pela corrente historiográfica do Marxismo e da escola dos Annales; e com a busca de novas perguntas que, até ali, estariam já previamente respondidas pelas convenções historiográficas vigentes. De acordo com a autora (2004, p. 15), uma nova história cultural trata de “pensar a cultura como um conjunto de significados partilhados e construídos pelos homens para explicar o mundo”.

Para Peter Burke (2004, p. 20), de 1800 até 1950, os autores que tratavam do estudo da história pretendiam compreender o passado acerca do seu próprio legado cultural. A diferença de pesquisadores da História Cultural, como Johan Huizinga e Jakob Burchardt, com

relação aos historiadores de filosofia, literatura ou arte, é que estes buscavam correlacionar as formas culturais entre si. Desse modo, ampliaram a noção de hermenêutica e acabaram chamando essa ampliação de História Cultural.

Pesavento (2004) fala do caminho trilhado pelas ciências que, mesmo humanas, pautavam-se na busca de uma racionalidade que explicasse e oferecesse certezas sobre os fenômenos do mundo, o que contrastava com uma visão do real que fosse apoiada na sensibilidade. Para a autora, a história é feita de cultura e a cultura é feita de representações sociais produzidas pelo povo e pelo modo de produção dominante. Por isso, a autora fala de representações e de como a sociedade é construída e constituída dentro e através das práticas sociais. Nesse movimento pulsante, do qual se origina e o qual transcende, a sociedade se constrói historicamente, embasada em representações já existentes e que fazem parte do seu cotidiano, do seu passado e que delineiam sua identidade e como veem o que seja real. Porque (PESAVENTO, 2004, p. 39) “Indivíduos e grupos dão sentido ao mundo por meio das representações que constroem sobre a realidade.” Como dito por Chartier, em *A História Cultural entre práticas e representações* (2002, p. 16-17), “A historia cultural, tal como a entendemos, tem por principal objecto identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é construída, pensada, dada a ler”.

Segundo Burke, a cultura é um conjunto de valores aprendidos por um homem dentro de uma sociedade. A ideia do autor é muito ampla, visto que existem culturas diversas dentre as classes sociais, entre homens e mulheres e entre pessoas de gerações diferentes. A noção de cultura fica assim, para Burke, ampliada. Se, por um lado, temos a concepção de cultura como um conjunto de valores, habilidades e ferramentas que são passadas de geração em geração de maneira aglutinadora, por outro, temos elementos que desestruturam essa homogeneidade. Por isso, a ideia de tradição é problemática. Burke então propõe que, dentro das discussões sobre a heterogeneidade cultural, há o par formado por cultura erudita e popular. Essa distinção é, segundo o autor, matéria

de interesse entre teóricos como Michel de Certeau, Stuart Hall, Roger Chartier e Jacques Revel. Utilizaremos as noções de representação, apropriação e produção, além do estudo do livro e de sua materialidade, segundo a leitura que faremos de Roger Chartier.

Hoje é normal que escutemos o cidadão comum se espantar com a maneira rápida com a qual a tecnologia mudou a vida do homem na era moderna, e a forma como esse homem se comunica, usando ferramentas que o auxiliam e dinamizam os processos de intermediação entre as pessoas. Esses novos meios de comunicação, dos quais dispomos hoje para nos comunicar, tornam-se cada vez mais sofisticados a cada novo lançamento comercial das indústrias, e podemos pensar que a sofisticação dos meios de comunicação é algo recente. Esse processo de modernização acontece, porém, desde que a língua escrita foi criada e, através do tempo, foram e são criados cada vez mais novos meios de comunicação.

No início desse processo, os humanos usavam pinturas nas cavernas para deixar suas mensagens e, como dito por Steven Fisher (2006 apud PAIVA, 2006), em 1º a. C., Júlio César já estava usando páginas de pergaminho em rolo, feitas de *papyrus*, para mandar ordens às suas tropas. Vera Lúcia Paiva (2006) assina o artigo “O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica”, e discorre sobre esse e outros fatos históricos e descreve os caminhos percorridos pelos meios de comunicação até alcançar esse momento que vivemos no século XXI.

As maneiras com as quais Júlio Cesar utilizava o *papiro* mudaram o modo como ele passou a ser usado; logo depois, esse *papiro* enrolado deu origem ao *códice*, um livro no formato dos livros modernos, que era feito de páginas longas de papiros, divididas em pergaminhos. Roger Chartier, em *A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII* (1994), explicou que esse *códice* tinha um formato *user friendly*<sup>23</sup>,

É, enfim, inegável que o códex permita uma localização mais fácil e uma manipulação mais agradável do texto: ele torna possível a paginação, o estabelecimento do índice e de correspondências, a comparação de uma

---

23 Termo que denota uma ferramenta que seja de fácil uso, para o português “usabilidade”.

passagem com outra, ou ainda o exame do livro em sua integridade pelo leitor que o folheia (CHARTIER, 1994, p. 102).

O *códice* fornecia ao leitor, com o uso do índice, mais mecanismos de busca, por exemplo. Séculos depois, Gutenberg inventaria uma ferramenta impressora que, além de mecânica, era móvel. Mas o acesso aos livros não foi fácil, como argumenta Chartier (1994). De acordo com Cilza Carla Bignotto (1998), no artigo “O Computador e a Leitura ‘Natural’”,

O códex, que substituiu os rolos, lembra em aparência o livro atual; entretanto, suas folhas eram de pergaminho, matéria rara e cara; não havia numeração de páginas, e nem índice. Para economizar material, as palavras eram abreviadas; folhas eram raspadas para servir de suporte a um novo texto; as páginas eram grandes, e o livro, pesado. Além disso, havia as diferentes caligrafias dos copistas, e as ilustrações feitas à mão, que tornavam cada exemplar único (BIGNOTTO, 1998, p. 5).

Enquanto existiam códices, as camadas populares ainda utilizavam o velho *volumen* Grego. De acordo com Chartier (1994), os novos leitores, ou seja, os leitores de *códice*, já liam textos que estavam fora do cânone literário – que compreendiam matérias educacionais, técnicas e novelas populares.

Bignotto argumenta que o livro foi mudando ao longo do tempo, pelo tipo de matéria prima utilizada, padronização de fonte, com a impressora e com o uso de papéis colados. O imaginário popular compreende que utilizar tecnologia significa usar o computador como suporte para o texto, quando, na realidade, o livro, em sua materialidade, já é um suporte aperfeiçoado pela tecnologia. Esse avanço na tecnologia do livro também mudou a maneira como a recepção desse livro se dá.

Ler um rolo de papiro, que precisa ser seguro com as duas mãos para se manter aberto, é diferente de ler um códex, que pode ser apoiado em uma mesa, deixando as mãos livres para anotar ou consultar outros livros; o que por sua vez é diferente da leitura de um livro impresso de bolso, que pode ser manuseado em qualquer lugar – e que se for perdido, não causará grande prejuízo ao dono (BIGNOTTO, 1998, p. 5).



Observando este percurso, não é difícil entender por que as pessoas gostam tanto de tecnologia. Elas sempre se preocuparam com isso. Para se comunicar bem, muito já foi feito: de pinturas nas rochas, gravação em pedra ou metal, seguido de linguagem escrita e toda a tecnologia que foi inventada para amparar as necessidades surgidas a partir disso. Da carta, começamos a usar o telégrafo; então o telefone foi inventado, o gramofone, o rádio, a televisão e finalmente os computadores e videogames. Os modos de armazenar e divulgar informação, para nos comunicarmos, evoluíram entre a língua falada para a escrita, culminando no uso de imagens e sons digitais. O *papiro*, a caneta e a tinta usados para escrever: todos esses materiais simples eram tecnologias avançadas quando eles foram criados.

A tecnologia de áudio e vídeo certamente produziu um dos maiores impactos no conceito de comunicação humana. Antes do gramofone, as pessoas precisavam de performances em tempo real para que fosse possível escutar música; por exemplo, um membro da família tinha que tocar piano nas festas ou as pessoas tinham que ir a concertos. A mudança que o avanço tecnológico proporcionou na vida social foi impactante tanto no campo dos relacionamentos privados e pessoais quanto na forma como os conhecimentos educacionais eram transmitidos e em como essa transmissão acontecia. Paiva (2006) afirma que essa tecnologia de som ajudou os institutos de idioma, os professores e os estudantes, de maneira que esses puderam ter acesso à fala de nativos da língua que estava sendo estudada em sala de aula. Ela diz que, infelizmente, esses meios de comunicação de alto impacto na sociedade – como o cinema, o rádio e a televisão – não têm a mesma aceitação ou uso significativo dentro de espaços educativos.

Ainda sobre a leitura e a tecnologia, retornando ao pensamento de Chartier (1998) em *A aventura do livro: do leitor ao navegador*, entendemos que não houve uma ruptura e um fim da história do *códice* com o advento de Gutenberg; ao contrário, o *códice* continuou a ser usado por muito tempo e de maneira paralela ao livro impresso; e foi através da sua forma manuscrita que as cópias de publicações proibidas puderam ser circuladas. Acreditamos que a barreira enfrentada pelas

novas mídias eletrônicas, como objeto de estudo em campos científicos de materialidades estruturalmente tradicionais como a literatura, tanto é embasada nas representações que temos dos livros quanto na leitura que é feita deles.

A cultura na qual estamos inseridos conjuga uma série de representações do que seja o papel dos gêneros, da educação, do que seja educação, do que seja um livro, do que seja um romance e daí por diante, porque, como Pesavento (2004, p. 41) diz, “A força da representação se dá pela sua capacidade de mobilização e de produzir reconhecimento e legitimidade social. As representações se inserem em regimes de verossimilhança e de credibilidade, e não de veracidade”. Para que haja um conjunto de representações, de noções do que essas o sejam, deve existir uma sociedade que as corrobore e que as configure.

Roger Chartier explica-nos a força das representações, pelas quais a sociedade se hierarquiza e se organiza, porque,

(...) em primeiro lugar, as operações de classificação e designação, mediante as quais um poder, um grupo ou um indivíduo percebe, se representa e representa o mundo social; em continuação, as práticas e os signos que levam a reconhecer uma identidade social, a exibir uma maneira própria de ser no mundo, a significar simbolicamente um status, uma categoria, uma condição; e, por último, as formas institucionalizadas pelas quais alguns “representantes” (indivíduos singulares ou instâncias coletivas) encarnam, de maneira visível e durável – “presentificam” – a coerência de uma comunidade (CHARTIER, 2002, p. 33-34).

Por isso, percebemos que é através de um sistema de identidades, de rejeição e aceitação de certas práticas que as representações surgem e se estabilizam. “É neste sentido que as representações do mundo social ‘produzem’ a realidade deste mundo.” (CHARTIER, 2002, p. 34) Para o autor,

As percepções do social não são de forma alguma discursos neutros: produzem estratégias e práticas (sociais, escolares, políticas) que tendem a impor uma autoridade à custa de outros, por elas menosprezados, a legitimar um projeto reformador ou a justificar, para os próprios indivíduos, as suas escolhas e condutas (CHARTIER, 2002, p. 17).

Em seu artigo “A construção estética da realidade” (2004a), Chartier investiga a criação através das antigas descrições de uma série de expressões que ajudaram a caracterizar, identificar e sistematizar a camada popular que era paupérrima na França do século XVI. Esse movimento também originou obras que eram de cunho popular e marginais, como a novela *L'Aventurier Buscón*.

No artigo, Chartier se pergunta por que, dentre tantas obras de ficção, populares e muito similares, apenas o *Buscón* faz parte de um cânone literário francês. E por que este é parte do cânone, sendo uma literatura carnavalesca e paródica? Para o autor, essa investigação o auxilia a sinalizar os elementos que tornam uma obra literária estável num cânone de uma nação, legitimando as representações que nela se dão a ver. Assim como dito pelo autor (CHARTIER, 1999, p. 7), “o progresso cultural da humanidade ocorre em ciclos, com mudanças nos eixos de poder e de conhecimento”.

As nomenclaturas contidas no *L'Aventurier Buscón*, que estabeleciam uma ordem social entre os mendigos e que estavam inseridas nessas novas maneiras de representar o outro, significavam, para os grupos dominantes, uma ordem necessária para fundamentar a sociedade. Da mesma forma, a novela do *Buscón* trazia em si a diferença entre as duas classes e a representação de uma verdade que estava de acordo com a esperada pelos grupos dominantes.

A cultura marginal e, por conseguinte, a literatura que advém desses espaços, existe e se propaga porque, mesmo estigmatizadas, são experiências e vivências reais e que se sustentam entre um público que se identifica com essa produção. “Se podia realizá-lo é porque não era pura invenção, senão deslocamento e recomposição de fragmentos de realidade percebidos por cada um” (CHARTIER, 2004a, p. 50).

Essa estabilidade de uma obra dentro da literatura, segundo Chartier, advém de representações do que seja legítimo dentro do conceito de tradição literária – a qual compreende um conjunto de valores que um texto deve ter, valor este que toma por autor um criador artístico num sentido quase transcendental. Esse valor e essa legitimação, segundo Chartier, não levam em conta os fatores

que fazem parte do texto além do papel individual criador do autor. Esses fatores individuais, segundo o historiador, são a interpretação, a crítica, a publicação, a circulação e a apropriação da obra literária. O que contribuiu pra essa noção de tradição amarrada ao autor, segundo ele, foi

(...) a permanência neo-platônica da oposição entre a pureza da ideia e sua inevitável corrupção pela matéria, a definição do “copyright”, que estabelece a propriedade do autor sobre um texto considerado sempre idêntico a si mesmo, seja qual for a forma de sua publicação, e, até mesmo, o triunfo de uma estética pós-kantiana que julga as obras independentemente da materialidade de seu suporte (CHARTIER, 2012, p. 5).

O processo pelo qual um texto se materializa, isto é, passa da condição de ideias para finalmente se transformar em livro, segundo Chartier (2012), não se encerra somente no ato da escrita, quando o autor se põe a escrever todas as coisas que lhe vêm à mente, numa composição artística pura. Ao contrário disso, a escrita se processa num conjunto de escolhas, feitas no momento do ato, e que estabelecem os parâmetros sociais e históricos, dentre outros, que serão aproveitados no trabalho literário. Esse intercâmbio de ordem simbólica entre o escritor e o mundo no qual ele vive acontece também, segundo Chartier (2012), no processo que esse texto passa ao ser recepcionado, interpretado e também publicado. Por causa da influência de vários atores, que modificam a materialidade desse trabalho, “é inútil querer distinguir a substância ‘essencial’ da obra (...)”. Porém, “(...) essas múltiplas variações não destroem a idéia de que uma obra conserva uma identidade perpetuada, imediatamente reconhecível por seus leitores ou ouvintes” (CHARTIER, 2012, p. 7).

Os autores que tiveram a percepção de que os escritores não são aqueles que escrevem os livros foram espanhóis, na Castela do Século de Ouro, conforme explica Chartier:

Os livros, manuscritos ou impressos, são sempre resultado de múltiplas operações que pressupõem decisões, técnicas e competências bem

diversas. (...) O que está em jogo aqui não é somente a produção do livro, mas a do próprio texto, em suas formas materiais e gráficas (CHARTIER, 2012, p. 8).

Partindo dessa noção de que o manuscrito dos escritores é revisto, pontuado, corrigido e editado na gráfica, Chartier diz: “Daí uma pergunta fundamental: o que é um livro?” (CHARTIER, 2012, p. 10). De acordo com algumas abstrações feitas por autores citados por Chartier, o livro é uma dicotomia formada por materialidade e alma.

Não entremos aqui na discussão sobre o ineditismo material da obra de arte e, portanto, de sua aura<sup>24</sup>, mas, Chartier conclui que os direitos autorais, que asseguram a legitimação das cópias que podem ser feitas do “original” de cada livro, devem seguir parâmetros que certificam uma suposta imutabilidade das ideias empregadas pelo autor. Mas, se as ideias são livres, a forma com as quais o autor as emprega em seu texto são próprias dele e, nesse sentido, “foi necessário que elas fossem conceitualmente separadas de toda materialidade particular”. (CHARTIER, 2012, p. 14).

O que é afirmado por Chartier (2012) é que o texto estável, dentro da ideia de representação de livro para a sociedade, já esteve amarrado, manualmente, pela própria grafia do autor, numa espécie de fetichismo que levou, outrora, “à fabricação de supostos manuscritos autógrafos que, de fato, eram cópias passadas a limpo de escritos previamente existentes” (CHARTIER, 2012, p. 15). Essa busca pela estabilidade da obra literária se deu, segundo Chartier, através de uma busca pelo que fosse o seu original, o seu autor, formado por um conjunto de coerências pertinentes entre os textos atribuídos a este, num processo de seleção que objetivaria exclusão e preferências, por algum material ou por outro, que fosse mais “legítimo”, ou seja, é complexo compreender o livro como uma obra artística fruto de um pensamento único, que foi escrita por apenas um autor, sem qualquer intervenção que possa fazer com que seu mais refinado senso de unidade seja desmantelado.

---

24 Conceito abordado no livro *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica*, de 1935, de Walter Benjamin, tratando das questões do impacto das tecnologias digitais na reprodução e acesso de obras de arte.

O livro não é um manuscrito amarrado pela caligrafia do autor, a materialidade do livro é composta por seu suporte, seu texto, suas ideias, e elas não são fruto único do trabalho do escritor. Esse produto cultural sofre influência no momento em que é escrito, porque o autor faz parte da sociedade e recebe influência da mesma; e também no momento em que é editado, quando os profissionais gráficos corrigem, alteram, escolhem o material de impressão, a mancha tipográfica e o tamanho de letra.

Até aqui refletimos sobre as representações e a cultura e, a partir disso, o advento do que seja a representação de um livro, no caso desse trabalho, compreendido como um livro que contém um texto ficcional que seja de cunho literário. Um livro é, dentre muitas coisas, uma representação do que se compreende por ser uma obra escrita, fruto das ideias de um autor. Na perspectiva de Chartier, o livro não é, absolutamente, obra de produção intelectual individual, dado que o seu texto já vem imbuído de exterioridades que fazem parte de sua concepção, e na sua materialidade, pelo modo como ele é feito – editado, corrigido, alterado; fruto de várias mãos e atores que se condensam num trabalho que é o próprio processo em que os sentidos são produzidos. Como dito anteriormente, a sociedade também seleciona o que deve servir para reforçar e afirmar representações que lhe são pertinentes sobre o modo de vida do momento histórico em que vive.

Discutimos, portanto, sobre a tecnologia empregada no advento do livro, desde o *papiro* até a primeira prensa móvel. Discutimos também como esse livro é representado hoje, também na composição da sua materialidade, como obra literária produzida por um autor. Chartier nos auxilia a desmistificar a ideia de que as obras literárias têm uma concepção pura, sendo essa pureza característica da escrita feita por um autor, à mão e sem qualquer influência externa; textos com certa autoridade e legitimação dentro de uma tradição literária.

A materialidade dos livros é possível apenas graças a um conjunto de fatores que compreendem o processo pelo qual o texto se torna viável. Através das mãos do editor que seleciona o material, que indica um gênero, que pede alterações, que muda a letra e que diminui o texto, essa obra se torna corrente de acordo com as representações

já vigentes no meio em que o escritor vive. Ao mesmo tempo, essa tradição legitima certas obras e não outras como parte de um cânone literário, ou mesmo como editáveis ou não. A tradição cultural, que compreende uma série de representações, autentica práticas de escrita e exclui outras, transforma alguns autores em referências e apaga outros. Essa discussão é pertinente nessa pesquisa e é importante pensarmos nisso para entendermos porque o campo de estudos de literatura ainda não abarca materialidades ficcionais como o videogame como área de interesse, linha de pesquisa ou como “mídia séria”. Compreendemos que isso não é apenas uma questão acadêmica, mas, de como a sociedade vê o videogame enquanto mídia, em como ele se representa enquanto objeto cultural e nos processos de apropriação que se dão através dele.

No texto “Beyond Remediation: The Role of Textual Studies in Implementing New Knowledge Environments”, Alan Galey *et al.* (2011) discutem principalmente o paradoxo dos estudos dos objetos culturais enquanto novas tecnologias digitais. Se, por um lado, não há como pensar em artefatos físicos que possam ser transformados em digitalizações e continuar com os mesmos atributos, ou seja, oferecendo as mesmas apropriações, por outro, a cultura é passada de geração em geração e o seu avanço tecnológico vai, de uma maneira ou de outra, incorporar-se de forma diferente. Para o autor, em consonância com as ideias de Chartier, não é possível estudar a leitura ou o livro sem pensar em sua história, e por isso o paradoxo: pensar no estudo da tecnologia e da leitura em relação à sua representação mais física – o livro ou o manuscrito. Afinal, devemos pensar na leitura do videogame, que, segundo Alan Galey, já entra na categoria de “*digital narrative*, assim como *electronic literature* e *videogames*” (GALEY, *et al.*, 2011, p. 23, grifos do autor)<sup>25</sup>, incorporando métodos tradicionais de estudos de texto à novas formas multimidiáticas. De acordo com o autor, por meio do estudo textual (*Textual Studies*), é possível fazer uma leitura da história das práticas de produção e apropriação de textos, desde o passado até o futuro, de maneira a compreender as

---

25 Digital narrative, such as electronic literature and video games.

implicações técnicas das novas culturas de textos digitais, unindo o tradicional e o inovador.

As conclusões de Galey ao fim de seu texto são de que não é possível mais compreender a leitura da história como se esta fosse

A narrativa na qual uma tecnologia faz com que outra desapareça (pro bem ou mal dessa), não mais se sustenta nos estudos textuais contemporâneos; ao contrário, historiadores de livros como Roger Chartier (1995), Peter Stallybrass (2002), e Adrian Johns (1998; e Apud Grafton, Eisenstein, e Johns 2002), e historiadores de mídia como Lisa Gitelman (2006), tem nos levado a considerar como as tecnologias escritas se intercalam e se modificam, e como essas tecnologias estão implicadas em práticas de leitura que têm suas próprias histórias (GALEY, et al, 2011, p. 39)<sup>26</sup>.

Outra afirmação de Galey é de que hoje não é mais possível, com a quantidade de dispositivos e de formas de mídias digitais existentes, que os estudiosos se mantenham em estudos superficiais sobre este ou aquele formato. É preciso especificidade e profundidade na leitura dessas novas tecnologias. Pensando além da questão “existe um futuro para os livros?”, Galey argumenta que os estudiosos precisam fazer parte dessas novas formas digitais, as quais se configuram em muitos esquemas de leitura e que não podem mais ser estudadas como foi feito no passado, seguindo a simples alcunha de estudo do objeto “livro”.

Em artigo intitulado “Languages, books and reading from the printed world to the digital text”, Chartier (2004b) fala sobre o texto digital e seu idioma, afinal, para ele, o inglês se tornou uma língua franca no universo digital, fazendo com que as produções tenham essa dimensão universal. Ademais, o autor afirma que é preciso entender a história das publicações para entender como lê-las. Com a quantidade de materialidades que temos à nossa disposição hoje, dão-se diferentes leituras,

---

26 The narrative in which one technology drives out another (for better or worse) no longer holds much force in contemporary textual studies; rather, book historians like Roger Chartier (1995), Peter Stallybrass (2002), and Adrian Johns (1998; and in Grafton, Eisenstein, and Johns 2002), and media historians like Lisa Gitelman (2006), have prompted us to consider how writing technologies overlap and change each other, and how those technologies are implicated in reading practices that have their own histories.



Em se tratando de ordem do discurso, o mundo eletrônico cria uma tripla ruptura: ele provê uma nova técnica pra inscrever e disseminar a palavra escrita, ele inspira um novo relacionamento com os textos, e ele impõe uma nova forma de organização para esses textos (CHARTIER, 2004b, p. 142)<sup>27</sup>.

Para Chartier, a leitura digital, pela primeira vez na história,

[...] combina a revolução do meio tecnológico de reprodução da palavra escrita (como a invenção da prensa móvel), a revolução na mídia da palavra escrita (como a revolução do codex), e uma revolução no uso e na percepção do texto (como em várias revoluções na leitura) (CHARTIER, 2004b, pp. 142-143)<sup>28</sup>.

Ao se pensar o trabalho de um autor de teatro e um tipógrafo, que alteraram a maneira como uma peça de teatro seria interpretada, para então reescrevê-la e reimprimí-la, afirma-se que

[...] o papel que o autor pode ter, junto com outros (editoração, gráfica, tipógrafos, editores), no processo sempre coletivo que dá ao texto sua materialidade; em contraste com uma ausência de leitores, nos lembra de que o significado do texto é uma produção histórica, situada numa encruzilhada entre habilidades e expectativas dos leitores e dos designers, ambos gráficos e discursivos, que organizam os objetos que são lidos. Ao afirmar que ‘novos leitores... constroem novos textos, e que seus significados são uma função de suas novas formas’, McKenzie nos leva a considerar a relação que conecta a variedade de formas nas quais as palavras escritas são apresentadas, a definição da audiência e seus potenciais leitores, e o significado que aqueles leitores atribuem aos textos que eles se apropriam (CHARTIER, 2004b, pp. 148-149)<sup>29</sup>.

---

27 Regarding the order of discourse, the electronic world thus creates a triple rupture: it provides a new technique for inscribing and disseminating the written word, it inspires a new relationship with texts, and it imposes a new form of organization on texts.

28 [...] combines a revolution in the technical means for reproducing the written word (as did the invention of the printing press), a revolution in the medium of the written word (like the revolution of the codex), and a revolution in the use of and the perception of texts (as in the various revolutions in reading).

29 [...] the role that the author can play, along with others (the publisher, the printer, the typesetters, the editors) in the always collective process that gives texts their materiality; in contrast to an absence of readers, it reminds us that the meaning given to a text is a historical production, located at the crossroads of the abilities or expectations of the readers and of the designs, both graphic and discursive, that organize the objects being read. In stating that “new readers... make new texts, and that their new meanings are a function of their new forms,” McKenzie leads us to consider the relationship that connects the varied forms in which written

Reforçamos que o livro é um objeto cultural tecnológico; mas a capacidade de materialização de obras de ficção ultrapassou esse aparato e é veiculada também através de filmes e videogames. Além disso, argumenta-se aqui em razão da autoria. Um livro não é materializado por um só autor, na mesma medida em que um jogo de videogame também não o é. A ficção do jogo de videogame atravessa os mesmos processos de edição de um livro. Um jogo de videogame, assim como um livro, faz parte de uma rede de representações, sem as quais a concepção de sua materialidade não seria possível. O videogame é inserido numa comunidade que criou uma série de representações apropriadas e ressignificadas, e a ficção do jogo de videogame segue esses mesmos parâmetros de validação. O jogo de videogame é um objeto cultural midiático de alta tecnologia que compreende uma ficção através de um jogo.

Entendemos que a materialidade das novas mídias também muda a maneira como o texto é recebido e lido. A maneira como o texto, enquanto suporte material (livro), é lido (com o virar de páginas, a leitura de letras e palavras e pausas; o peso da encadernação e o uso de marca-textos ou mesmo de consulta às notas de edição), é diferente da maneira como um texto eletrônico o é. São dinâmicas distintas.

O texto de um videogame é lido ainda numa terceira dimensão, com o uso de apreciação de imagem, interpolada pela leitura e escuta de diálogos ou leitura de textos escritos que fazem parte do contexto do jogo, além da imersão espacial e sensorial produzida pela tela da televisão em conjunção com o controle que vibra. Chartier (1998) argumenta que a falta da materialidade do suporte do livro, que acontece na leitura de textos eletrônicos, faz com que o leitor se distancie do próprio texto, porque o enxerga mais recortado e livre das limitações editoriais, como se desmaterializassem o objeto, “distanciando” o leitor do mesmo. Podemos compreender, então, porque é difícil a concepção inicial do videogame como objeto também textual, porque ele está ainda mais desmaterializado do que o texto digitalizado.

---

works are presented, the definition of the audience of their potential readers, and the meaning that those readers attribute to the texts they appropriate.

Mas é na análise das palavras de Chartier que encontramos razões para que o estudo dessa mídia seja ainda mais validado. Um estudioso preocupado em entender a história de sua cultura, segundo ele,

[...] não deve sustentar um discurso utópico ou nostálgico, mas mais científico, que apreenda em conjunto, mas cada um em seu lugar, todos os atores e todos os processos que fazem com que um texto se torne um livro, seja qual for a sua forma. Esta encarnação do texto numa materialidade específica carrega as diferentes interpretações, compreensões e usos de seus diferentes públicos. Isto quer dizer que é preciso ligar, uns com os outros, as perspectivas ou processos tradicionalmente separados (CHARTIER, 1998, pp. 18-19).

Ou seja, é preciso olhar cientificamente para o objeto de estudo (texto) entendendo, principalmente e primordialmente, que diferentes materialidades produzirão outras compreensões e outros públicos. Podemos dizer que, segundo palavras de Chartier, o estudo de outras materialidades textuais propiciará um alargamento das teorias tradicionais relacionadas ao estudo do livro.

[...] deve-se considerar o conjunto dos condicionamentos que derivam das formas particulares nas quais o texto é posto diante do olhar, da leitura ou da audição, ou das competências, convenções, códigos próprios à comunidade à qual pertence cada ou cada leitor singular (CHARTIER, 1998, pp. 19).

Como já havíamos afirmado, novas leituras se originam de novos formatos, de novas configurações e de novas materialidades. Encerramos nossas considerações retomando Chartier:

As telas do presente não são apenas reprodução de imagens que precisam ser contrastadas com a cultura da palavra escrita. Elas, de fato, são reprodução da palavra escrita. Por isso, elas significam imagens, fixas ou móveis, sons, palavras ditas, e música, mas acima de tudo, elas transmitem, multiplamente, talvez em um incontrolável excesso, a cultura escrita. E, mesmo assim, nós não sabemos como essas novas mídias oferecidas aos leitores transformam a maneira como eles leem. [...] Como nós podemos caracterizar a leitura de um texto eletrônico? (CHARTIER, 2004b, p. 151)<sup>30</sup>.

---

30 The screens of the present are not screens of images that are to be contrasted to the culture

Pensamos que a hipótese levantada ao começo da seção, de que o videogame pode ser lido, é válida. Primeiramente porque essa leitura considera o videogame como um objeto cultural. Além disso, é importante considerar que o tipo de leitura que um objeto cultural popular como o videogame permite acontece através de sua materialidade. É necessário, sobretudo, o desenvolvimento de novas estratégias que proporcionem condições para que esse objeto possa ser apreendido, mas que, ao mesmo tempo, sejam estratégias que não desvinculem este objeto cultural e sua leitura das práticas de leitura já existentes. Afinal, não há uma ruptura entre o antigo e o novo; as tecnologias não surgem de maneira sequencial, mas em paralelo e em continuidade. Ressaltamos ainda a necessidade da pesquisa dos jogos de videogame e de seu texto, visto que é preciso investigar que visão de mundo esses instrumentos viabilizam e representam.

Antes de falarmos da materialidade do texto do videogame, precisamos responder a duas perguntas: O que é um jogo? O que é um videogame?

De acordo com as concepções trazidas pelo teórico que publicou o primeiro livro sobre o estudo de jogos digitais, *The Art of Computer Game Design*<sup>31</sup> (1984), Chris Crawford, o videogame, e todos os jogos que existem, é parte fundamental da nossa existência.

Crawford afirma isso citando, por exemplo, a descoberta arqueológica de uma espécie de superfície de madeira com divisões regulares que parecia um jogo de tabuleiro, e que foi encontrada na tumba do rei Tutankamon (CRAWFORD, 1984, Capítulo 2, p. 1). A descoberta desse artefato evidencia, para o autor, a ideia de que os jogos, em geral, têm uma ligação antiga com a história humana. Mas os jogos não são invenções humanas; Crawford afirma ainda que os animais utilizam jogos como o “pega-pega”, entre eles mesmos, de maneira que possam treinar, em ambiente seguro, o que eles deverão praticar na vida adulta, quando

---

of the written word. They are in fact screens of the written word. Granted, they convey images, both fixed and moving, sounds, spoken words, and music, but above all they transmit, multiply, perhaps in an uncontrollable excess, the written culture. And yet we do not know how this new medium offered to readers transforms how they read. [...] How might we characterize the reading of an electronic text?

31 Atualmente, com suas edições esgotadas. Disponível em: <[https://www.digitpress.com/library/books/book\\_art\\_of\\_computer\\_game\\_design.pdf](https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf)>. Acesso em 22 de novembro de 2019.

terão que caçar ou fugir de ataques (CRAWFORD, 1984, Capítulo 2, p. 2). Por isso, também, os jogos são importantes para o desenvolvimento humano, já que, através deles, é possível que se possa “treinar” certas habilidades úteis para a sobrevivência, seja social ou física.

Um jogo, segundo Crawford, é uma representação subjetiva de um extrato da realidade (CRAWFORD, 1984, p. 3). Um jogo também deve ter um sistema formal, que possa funcionar apropriadamente, e fechado, porque deve ser completo em seu funcionamento e autossuficiente, com informações e regras preparadas para que o jogador possa jogar sem a ajuda de outros mecanismos que estão fora do jogo<sup>32</sup>. Deve haver um sistema formal de regras: já que jogos sem regras são vagos e, segundo Crawford, acabam sendo esquecidos com o tempo.

O tipo de jogo que é tomado como objeto de estudo dessa pesquisa é o jogo de console. Jogos de console são materializados através uma sequência de sons e imagens, que podem ser manipuladas através de um controle, e que são geradas por um aparelho que é conectado à televisão. O console, esse aparelho que fica conectado à televisão, funciona como se fosse um leitor de *digital videodisk* (DVD); o usuário insere o jogo em formato de fita<sup>33</sup>, *Compact disc* (CD) ou DVD e o console faz com que a mídia se inicie como um programa de computador. As imagens e sons são gerados e expostos por televisão ou uma mídia similar e o jogo é então controlado por um componente chamado controle, ou *joystick*<sup>34</sup>. O console, diferente do computador (*Personal Computer Desktop, Laptop*) é um aparelho dedicado que funciona apenas como um leitor para mídias que foram projetadas para o seu sistema. Sua especificidade midiática limita os jogos que poderão funcionar no aparelho e o jogador, já que o equipamento só funciona para leitura de videogames. Os consoles atuais são capazes de tocar filmes em DVD e Blue-Ray também.

---

32 Acreditamos que o que o autor quis dizer remete ao fato de que um jogo deve conter em si todos os elementos físicos e informações necessárias para que possa ser jogado; em contrapartida, não significa que informações trazidas, por exemplo, pelo conhecimento de mundo do jogador, podem ser postos de lado.

33 Consoles antigos, como o Atari, Master System e Super Nintendo, por exemplo, utilizaram uma mídia chamada cartucho ou fita.

34 Controle de videogame, através do qual o jogador envia os comandos e efetivamente joga o jogo.

Num videogame, os jogadores normalmente começam o jogo controlando os personagens e seguindo um enredo que progride ao longo do jogo. Alguns jogos não têm um enredo, apenas uma sequência de fases que progride em complexidade.

Enquanto joga, o jogador pode “salvar” o progresso. Esses pontos do jogo, chamados “save points”, permitem que o jogador desligue o videogame e que, posteriormente, possa “carregar” o progresso feito, assim, ele pode dar continuidade ao mesmo jogo que começou desde início até o fim da história. Quando joga uma história longa, o jogador carregará o jogo salvo todas as vezes que iniciar a mídia, e então dará continuidade do ponto em que salvou. Os *saves*, arquivos de jogos que foram armazenados, ficam gravados em *memory cards*, discos rígidos de capacidades que variam de console para console. Em videogames mais antigos, os *memory cards* faziam parte da própria fita/cartucho do jogo. Depois que os CD começaram a ser usados como mídia de videogame e pela impossibilidade de regravação do mesmo, surgiram os portáteis *memory cards*, que podiam ser até mesmo trocados entre jogadores. Com o uso de *memory card*, foi possível armazenar e manter salvos arquivos de *saves* que carregavam momentos finais do jogo e que mantinham, como que colecionados dados como recordes e vitórias alcançados nos videogames.

Videogames têm diferentes maneiras de serem jogados, diferentes objetivos, metas, esquemas de controle de personagens e gêneros. Quando Crawford escreveu seu livro, os consoles e os jogos de computadores eram simples e apenas capazes de produzir algumas linhas coloridas na tela. Hoje, os videogames têm gráficos tão avançados que você pode controlar personagens que parecem reais. A diferença pode ser vista através das imagens abaixo.

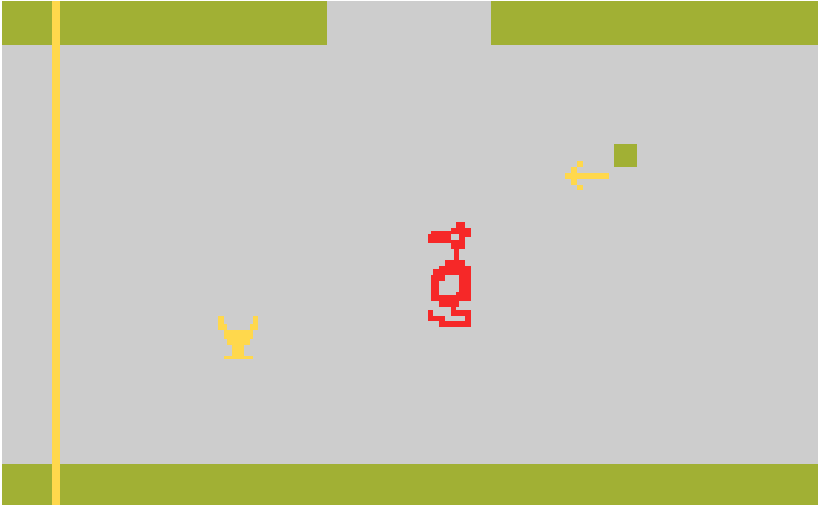


Imagem 3 - Jogo *Adventure* (1979) para o console *Atari 2600*, considerado o primeiro videogame de gênero *Action-adventure* (Bogost, Montfort 2009, p. 16). Na imagem, o ponto verde é o personagem controlado pelo jogador, na sua frente, a seta simboliza uma espada. A figura em vermelho é um dragão, *Rhindle*. A outra figura dourada é um cálice. Fonte: *Internet*.



Imagem 4 - Jogo *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (2011) para o console *Nintendo Wii*, videogame de gênero *Action-adventure*. Na imagem, o personagem Link é facilmente identificável, assim como suas roupas, sua espada e o cenário. Fonte: *Internet*.

Por meio das fotos, é possível perceber a mudança entre a leitura que um jogador fazia de um jogo lançado em 1979 e outra, uma leitura que é proporcionada pela imagem gráfica produzida através de tecnologia avançada de um jogo lançado em 2011.

Em seu livro, Crawford explica que, mesmo que os jogos sejam muito diferentes entre si, eles terão quatro atributos fundamentais, que são: representação, interação, conflito e segurança (CRAWFORD, 1984, Capítulo 1, p. 3). Enquanto joga, a audiência tem acesso à informação que deverá ser utilizada para solucionar charadas que aparecem no jogo; de acordo com o autor, os videogames têm nesse atributo seu apelo mais forte. Além disso, jogos são, intencionalmente, uma representação simplificada de uma realidade emocional. Ele diz que “A fantasia dos jogadores é a chave mestra para fazer com que um jogo se torne psicologicamente real” (CRAWFORD, 1984, Capítulo 1, p. 5)<sup>35</sup>.

Os *games studies* ainda buscam respostas para tentar definir o que é o seu objeto de estudo. Existem abordagens diferentes para serem usadas ao se estudar os jogos digitais e videogames, e Tavinor destaca a Narratologia, a Ludologia e a Ficção Interativa. A Narratologia estuda os jogos dentro da sua dinâmica narrativa, como se eles fossem uma história; a Ludologia estuda os jogos eletrônicos e de videogame como um tipo singular dentro uma rede de objetos culturais chamados de jogos. Existe ainda outra abordagem em estudos de videogames, que é a teoria da Ficção Interativa, com foco nas qualidades ficcionais e interativas dos jogos.

Segundo Jesper Juul (2005) a narratologia começou a ser estudada a partir da *Poética* de Aristóteles e de conceitos de discurso, ideologia e estruturação, uma ideia, segundo Tavinor, altamente criticada por Espen Aarseth (2004).

Já o estudo dos jogos eletrônicos feitos através da Ludologia teve um dos primeiros artigos publicado por Gonzalo Frasca, em 1999.

Os debates entre narratologia e ludologia têm se tornado proeminentes ao longo dos anos (FRASCA, 2002, 2003; AARSETH, 2004, SALEN; ZIMMERMAN, 2004, JULL, 2005). Até então (2009),

---

<sup>35</sup> The player's fantasy is the key agent in making the game psychologically real.



Tavinor afirmava que nenhum dos pesquisadores havia conseguido definir uma única linha de análise dentro da área de estudos dos videogames. A seguir, vamos discutir algumas abordagens e conceitos trazidos pelos estudiosos dos *games studies*, a fim de que possamos traçar um panorama e entender o campo de estudo em questão.

Vamos retornar a Miguel Sicart, com vistas a que possamos explorar a compreensão do que é a ergodicidade, conceito de Espen Aarseth (1997). Esse conceito faz parte dos estudos de ludologia dos videogames. A ludologia considera que os videogames são ontologicamente jogos (TAVINOR, 2011, p. 30); na sua pesquisa, Sicart explora a questão da moralidade na construção dos *games*. Para o autor, através da própria mecânica do jogo é possível avaliar o que é ético<sup>36</sup> dentro do universo do mesmo. Por isso, os jogos têm um poder ético imbricado no discurso que vem embutido no *design*, no texto e nas experiências que vão ser vivenciadas pelos jogadores. Para entender isso, é preciso compreender os videogames como objetos que foram desenhados para produzirem experiências.

Para Sicart, todos os videogames são ergódicos, um termo histórico (SICART, 2011). Um objeto artístico e ergódico “é aquele em que há um senso material que inclui regras pra seu próprio uso, uma ferramenta que tem certos requisitos e que, automaticamente, distingue dentre os usuários aqueles que são bem sucedidos ou não” (AARSETH, 1997, p. 179, apud SICART, 2011, p. 30)<sup>37</sup>. Para que seu conceito fique ainda mais claro, o estudioso explica como um videogame é feito: o código é criado para estabelecer as regras através das quais o jogador deve agir no ambiente do jogo. Dessa maneira, elas restringem a participação e as atitudes da audiência, na maneira em como ela deve se comportar. O código é o que define o jogo *a priori*, antes da existência dele diante da audiência, antes de ele ser rodado no console. Para definir o código, Sicart usa a definição *in potentia* (Aristóteles apud SICART, 2011, p. 3), enquanto a arquitetura do jogo é *in actio*. O código define o comportamento da arquitetura do jogo.

---

36 Ética compreendida aqui como sendo a maneira racional de fundamentar e compreender ações morais.

37 is one that in a material sense includes the rules for its own use, a work that has certain requirements built in that automatically distinguishes between successful and unsuccessful users.

Dessa forma, o artefato ergódico do jogo, a partir do código e do que sejam os critérios para o sucesso, avalia se os jogadores conseguiram atingir as metas propostas ou não. Os artefatos ergódicos encontram-se no código e, quando o jogo é posto em funcionamento, é através de sua arquitetura que o usuário vai experimentar as restrições e possibilidades e o que ficou pré-determinado em relação às escolhas e opções que ele possa tomar. É no código, de acordo com Sicart, que a ética de um jogo começa, porque o jogo só possibilita as experiências que forem determinadas por ele.

Um jogo é criado de maneira que possa aumentar o impacto de certas experiências ao mesmo tempo em que restringe as opções dos jogadores. O jogo age sobre um usuário que o está jogando e consegue criar uma estrutura de poder por meio do código. Quando se aceita fazer parte do jogo e seguir suas regras, o usuário passa a experimentar a ergodicidade, ou seja, as sensações de prazer que são criadas pelo seu sucesso no jogo. Para Sicart, a construção da narrativa do jogo vai se dar no processo em que o usuário se insere nessa experiência ergódica, enquanto realiza as tarefas com sucesso e progride na história. De acordo com essa ideia, a ergodicidade do jogo é o fio condutor da narrativa do videogame.

Resumindo, de acordo com a leitura que fizemos de Sicart, os jogos de computador são criados como objetos que produzem uma certa experiência, experiência já projetada e pré-determinada. Para o autor, criar esses jogos é uma atividade moral, porque consciente ou inconscientemente, esses valores que estão embutidos no código vão orientar as experiências dos jogadores. Os jogos têm questões morais porque estas estão implicadas no código e na arquitetura do jogo, na sua ergodicidade e também no mundo virtual que o jogo abriga.

Mas, de acordo com Tavinor, a Ludologia não responde a todas as perguntas em se tratando de pesquisa de jogo, principalmente porque esse tipo de concepção de videogame como um objeto que compreende objetivos e desafios que precisam ser cumpridos, como ergódicos, é questionável. Esse tipo de estrutura não é exclusiva do videogame e já existem em outras mídias que usam esse sistema ergódico, como

jogos de tabuleiros, brincadeiras, RPGs e livros-jogos. Os jogos de videogames não seriam, segundo o autor, *apenas* Ludológicos.

A abordagem da Narratologia é a base de análise de Gonzalo Frasca (2003). Ele cita o trabalho de Brenda Laurel “*Computer as Theater*”, que na opinião do autor é um clássico, como um norteador de sua pesquisa. Para Laurel e Frasca, os jogos de computadores e videogames podem ser compreendidos através das mesmas regras a partir das quais Aristóteles escreveu sua *Poética*. Essa ideia, que se sustenta no paradigma “drama interativo / contação de estória / narrativa”, auxiliou Frasca na criação de livros didáticos para cursos de design de videogames e encontra suporte na indústria de videogame, que, para o autor, está em paralelo com Hollywood. Videogames, para Frasca, vêm sendo estudados como uma extensão de teorias já existentes que possam explicar fenômenos narrativos, mas, para o autor, ainda há necessidade de estudos que possam ser apenas sobre videogames. Claro, a vantagem desses estudos feitos por analogia, intersemióticos e transmediados, sobre as similaridades do que possa ser chamada “nova” e “antiga” mídia, é a possibilidade de que os videogames possam ser considerados mídias sérias, ainda mais porque, para Frasca, não é possível conceber os videogames como uma manifestação cultural completamente nova; eles são fruto de uma tradição já existente de narrativas. É com tristeza que afirma, porém, que as pesquisas acadêmicas são escassas e que na verdade é mais fácil usar teorias já existentes do que encontrar novas respostas para perguntas pungentes como as feitas pelo autor. “Se os jogos não são narrativas, o que são?” (FRASCA, 2003, p. 1)<sup>38</sup>.

O autor afirma que é bastante claro que um *videogame* tenha narrativa, mas ele explica que, ao contrário do que se possa pensar, essa narrativa é conduzida de forma diferente da que acontece num livro ou num filme. Porque a narrativa é pautada em uma descrição do passado e, num jogo, o que ocorre é uma simulação em tempo presente. O primeiro formato é estático e o segundo pode ser alterado.

Frasca usa o exemplo de simulador *Sim City* de Will Wright para explicar que, em se tratando de entender uma cidade, o valor de

---

38 If videogames are not narratives, what are they?

aprendizado que um usuário tem ao jogar tal jogo não é o mesmo do que ele pode ter ao ler os livros e contos de Ernest Hemingway. O autor acredita que há uma disparidade na compreensão do usuário de um jogo e de um leitor de literatura, que se ocasiona pelas diferenças entre a leitura de fatos que são imutáveis e daqueles que estão sendo simulados no momento da leitura.

Mas nós discordamos, principalmente, porque, mesmo que todos os jogos sejam simulações – e já verificamos que nem todos o são, porque alguns são simulacros, e que nem todos os videogames são histórias que possam ser modificadas enquanto experiências simuladas em tempo real –, a literatura pode ser interpretada ou compreendida, entre outros aspectos, também como uma forma específica de criação estética na tensão entre práticas, representações e apropriações da realidade. É importante que fique claro que a noção de literatura que temos remete ao leitor e suas várias leituras de um mesmo texto, retomando a concepção da Teoria da Recepção que entende o leitor como parte de um contexto que o historiciza e o relativiza diante de uma obra, fazendo de sua leitura, portanto, ato de recriação do sentido do texto.

Os jogos de *Role-Playing Game (RPG)* e de *Survival Horror*, por exemplo, precisam de uma narrativa para que possam se desenvolver enquanto jogos. E não se pode dizer que são simplesmente simuladores, afinal, eles não se pautam pela “realidade”. Jogos como *Silent Hill 2* têm personagens parecidos com humanos, que são simulações de pessoas, mas não são simulações de pessoas reais, como nos jogos de futebol como *Pro Evolution Soccer*. Alguns jogos usam cenários baseados na realidade de avenidas, edifícios e florestas, por exemplo, sem que sejam necessariamente baseados em espaços físicos existentes, eles são simulacros.

Podemos dizer que esses jogos são simuladores da própria narrativa, na verdade, eles foram escritos para narrarem uma história, e seu mundo é constituído em torno da mesma. Sem uma narrativa, tais jogos não teriam ergodicidade. Mas a maioria das narrativas desses jogos já está definida antes do ato de jogo e, mesmo com que o jogador se sinta parte ativa de uma simulação/simulacro em tempo real, o usuário sabe

que os fatos presentes na narrativa são imutáveis, assim como quando assiste a um filme. A audiência sabe que, apesar de todo o suspense e da tensão gerados por um filme de terror durante sua exibição, tudo o que é projetado foi previamente montado, atuado, dirigido, editado, e que seu estado é “estático” – embora a recepção atualize e historicize o objeto cultural, e, desse modo, o torne dinâmico.

O problema com o aspecto da narratologia, segundo Tavinor, é que esta desconsidera a porção de interatividade do jogo e dos próprios mecanismos que nele existem. Pensamos que o problema da narratologia nos estudos dos videogames é a desconsideração do papel do jogador/leitor na construção do sentido (ou seja, da narrativa) que emerge do texto, portanto, a desconsideração do fenômeno da recepção ativa feita através da leitura, das teorias já existentes sobre leitura literária e das considerações feitas anteriormente, quando concordamos com Chartier em afirmar que a materialidade textual forma novas leituras e novo público. Não é possível, entendendo o pensamento de Chartier, pensar a leitura da narrativa do videogame exclusivamente pelo ponto de vista da Narratologia. E não apenas ficções, como afirma Tavinor, já que ficção é um termo que tem um sentido independente de narrativa. “Nem toda ficção tem forma narrativa, e da mesma maneira, nem toda narrativa é ficcional” (TAVINOR, 2009, p. 24)<sup>39</sup>.

De acordo com Tavinor, nem apenas a Narratologia e nem apenas a Ludologia podem explicar e estudar o videogame: Jesper Juul (2005) tem uma pesquisa bem mais clara e segura na investigação do que é esse objeto de estudo.

Para Juul, autores de textos clássicos sobre jogos como *Homo Ludens*, Johan Huizinga (1950), sofrem todos do mesmo problema ao abordar questões mais abrangentes que tratam dos sistemas de regras de jogos e de jogos informais e sem regras, como os jogos de interpretação de papéis.

De acordo com Juuls, Huizinga foca no jogar como parte central e fundamental da nossa cultura, mas oferece apenas discussões rasas sobre os *games* como parte disso. Existem ainda outros autores que

---

39 Not all fictions are narrative in form, and equally, not all narratives are fictional.

discorrem a respeito dos jogos, como Roger Caillois (1961), Bernard Suits (1978) e Brian Sutton-Smith (1997) e, embora a maioria dos livros sejam bons, Juul explica que é necessário um campo de pesquisa que trate das especificidades dos jogos de videogame. No Brasil, as pesquisas estudadas sobre videogames ainda estão tendo uma abordagem ludológica, como visto nos trabalhos de estudiosos na seção de pesquisas. A maioria deles utiliza Huizinga como teórico de jogos, embora suas teorias não se apliquem aos videogames e sim a jogos tradicionais (JUUL, 2005). Como a maioria das pesquisas se pauta no uso dos jogos digitais como ferramentas que podem ser educativas, compreendemos que o foco desses estudos não é o jogo como objeto cultural, mas como ferramenta que possa ser incorporada nos processos pedagógicos, o que, sem dúvida, justifica a abordagem.

Juul afirma que os jogos são *half-real*, ou seja, reais no sentido de terem regras e objetivos sólidos, e imaginários, porque são construídos num mundo ficcional. O processo de jogo, para o autor, passa por questões próprias do universo do videogame, como das regras. As regras dão ao jogador objetivos que precisam ser alcançados, mas esses objetivos são cada vez mais difíceis e é necessário esforço para superá-los, o que torna o jogo uma experiência de aprendizagem. De acordo com ele, existem dois tipos de estruturas de regras para os videogames, os de emergência e os de progressão.

Enquanto nos jogos de emergência os jogadores enfrentam desafios com regras simples, e que produzem variações na forma como esses desafios serão enfrentados pelos jogadores (jogos de cartas, esportes, videogames de estratégia e ação), o modelo de progressão começou a fazer parte estrutural dos videogames desde que foi utilizado nos jogos do gênero *Adventure*. Nesses jogos, o jogador deve executar uma série de passos até conseguir completar o percurso. Por isso, para Juul, nesse tipo de jogo o *designer* tem grande influência, porque é ele quem controla a sequência de eventos, a progressão e, portanto, a construção de uma narrativa. O jogo, para Juul, também é uma ficção, e o jogador tem poder de escolher se quer imaginá-la ou não.

Admitindo que a ficção tenha papéis diferentes em relação a diferentes jogos, é nos jogos de progressão que ela consegue se apresentar melhor, em formatos de narrativas que são estruturadas e vivenciadas em ordem sequencial. Juul afirma que os jogos não são regras nem ficções, mas ambos: uma mistura de regras para se seguir dentro de uma ficção. E afirma também que esteve errado em sua publicação de 1998, quando disse que a ficção não é importante ou que não faz parte do jogo.

Em 1998, o autor imaginava ainda que o jogo fosse um sistema auto-suficiente de regras que se bastava. Nessa publicação de 2005, Juul admite que estava errado, porque entre a estrutura do jogo e o jogador existe a representação de um universo ficcional. Ou seja, recuperando a fala de Crawford em 1984, o jogo é vivenciado pelo jogador numa esfera de leitura de uma ficção: quando ele lê as informações que lhes são apresentadas, é em sua imaginação que o processo ficcional se conduz.

E, num sentido mais amplo, é possível analisar os jogos em perspectivas multidisciplinares que atendam tanto à experiência do jogo, à sua mecânica, quanto ao seu *design*. Numa ideia mais ampliada, ele afirma que a visão de Henry Jenkins (2005), é uma das mais razoáveis. Jenkins percebe o videogame como parte de complexa rede de narrativas que são transmediadas, uma rede que incluiria mídias como os livros e os filmes. Nela, os jogos se aproximam às vezes de brinquedos, às vezes das narrativas.

A questão dos debates em torno do que seja um videogame e de como ele deve ser estudado está, como afirma Tavinor (2009), enraizada na questão de que os gêneros de jogos de videogames não se encaixam nas mesmas categorias e não podem ser classificados dentro de um mesmo modelo de estudo. Admitidamente, alguns jogos são apenas simulações sem narrativas ou enredo (TAVINOR, 2009, p. 23), e outros não são só narrativas, então há mais características que definem jogos de videogames, porém, as teorias até 2009 falham em definir o que seja uma abordagem adequada para o estudo dos mesmos. A partir dessas ideias, Grant Tavinor inicia um diálogo no qual propõe uma nova abordagem, que compreenda as noções de que

Nem todos os videogames envolvem regras e jogo objetivo e, então, a segunda característica através da qual um entretenimento interativo pode ser caracterizado como um videogame é a maneira como esse emprega a ficção interativa. Ficção por si só não é suficiente, porque como dito, isso incluiria na classe de videogames uma série de vídeos da Internet que são ficções e filmes que estão nas mídias digitais. A ideia da interatividade deve ter um papel crucial [...]. Ficção interativa aparece num número de formatos – incluindo simulações, exploração de mundo ou ficções em que mundos são construídos, e narrativas interativas. Essas ficções são, certamente, um dos principais interesses para se ter em videogames, tanto no seu jogar quanto no seu estudo (TAVINOR, *ibid*, p. 29)<sup>40</sup>.

Ou seja,

Minha proposição aqui, então, é que os videogames possam ser mais bem definidos por uma conjunção de duas condições necessárias – como a primeira condição (ser mídia digital), instância segunda (ser entretenimento) – e uma disjunção que resume como a primeira condição suscita a segunda: regras, jogo objetivo e ficção interativa. [...] *Videogaming* é essencialmente a maneira na qual essas formas tradicionais de entretenimento têm sido implementadas, originando uma nova mídia derivada da tecnologia (TAVINOR, 2009, p. 29)<sup>41</sup>.

Mais adiante, o autor afirma que, apesar da dificuldade em definir o campo de estudo, porque é difícil definir o que seja um videogame (e os limites entre o que seja um jogo, uma interação e uma narrativa), não

---

40 Not all videogames involve rule and objective gameplay, and so the second characteristic way in which an interactive entertainment can be a videogame is its employment of interactive fiction. Fiction by itself is not sufficient, because as noted, this would include within the class of videogames many fictional Internet videos and films in a digital medium. The idea of interactivity must hence play a crucial role, and this explanation is to be taken up in a later chapter. Interactive fiction comes in a number of forms – including simulations, world-exploring or world-building fictions, and interactive narratives. These fictions are surely one of the principal interests to be had in videogames, both in their playing and their study.

41 My claim here, then, is that videogames can be best defined by a conjunction of two necessary conditions – the digital/visual medium condition and the entertainment condition – and a disjunction that summarizes how the former necessary condition instantiates the latter: rule and objective gameplay, and interactive fiction. [...] Videogaming is essentially a manner in which these traditional forms of entertainment have been implemented in a new technologically derived medium.



é algo muito absurdo afirmar que videogames são “entretenimentos digitais e visuais que empregam jogos num ambiente fictício” (TAVINOR, 2009, p. 30)<sup>42</sup>, ou, simplesmente, que os videogames são “jogos através da ficção” (TAVINOR, 2009, p. 30)<sup>43</sup>.

Seguindo a leitura que fizemos do filósofo Tavinor, e após analisarmos as outras teorias que já foram discutidas, chegamos à conclusão de que a sua pesquisa é a mais atualizada, no sentido de ser pontual na retomada de discussões já feitas sobre o que é um videogame, e por ser recente, já que o autor, depois do trabalho em 2009, publicou cinco artigos nos anos subsequentes, sendo dois deles datados de 2012.

Nem apenas experiências ergódicas, nem somente ficção, o videogame é uma forma de entretenimento que possibilita que o usuário interaja com uma estrutura de um jogo que está construída e se desenvolve através de uma ficção (TAVINOR, 2009). A ergodicidade do jogo faz com que ele seja construído num sistema de regras que possibilita tanto uma avaliação constante do progresso do jogador, quanto a sistematização do jogo (AARSETH, 1997), na imposição de limites do que seja possível ser feito nesse universo ficcional. Mas esse sistema ergódico não existe só nos videogames, ele também está presente em vários outros tipos de jogos, como os jogos de cartas e os RPGs de mesa (TAVINOR, 2009). Esses limites fazem com que o jogo seja também, além de uma experiência ficcional, uma experiência que está imbuída de conceitos morais e éticos (SICART, 2011).

A orientação de Tavinor é a arte estética no campo da filosofia, e, de acordo com o autor, seu estudo não faz parte do *game studies*, mas oferece uma visão das ciências humanas e filosóficas sobre o videogame. Algumas das questões que o autor busca responder em seu livro e que nos interessam em nosso estudo são: (TAVINOR, 2009, pp. 10-11)<sup>44</sup>

---

42 digital visual entertainments that employ games in a fictive setting (grifos do autor).

43 games through fiction (grifos do autor).

44 How does the digital medium of videogames have an effect on their employment of narratives, fictions, and visual art? How does the player stand in relation to the fictional worlds of videogames?

“Como a mídia digital dos videogames têm efeito no seu emprego de narrativas, ficções e artes visuais? Como o jogador se posiciona em relação aos mundos ficcionais dos videogames?”

E começamos a responder essas questões quando compreendemos, através da leitura de Tavinor, que um jogo se dá num universo ficcional porque desde o princípio ele se calca em elementos e objetivos ficcionais (TAVINOR, 2009, p. 34). Se pensarmos nos rudimentares jogos esportivos de Atari, por exemplo, e tomarmos como exemplo o fato de que uma bola de tênis é representada por um pixel, então temos ficção (TAVINOR, 2009, p. 35).

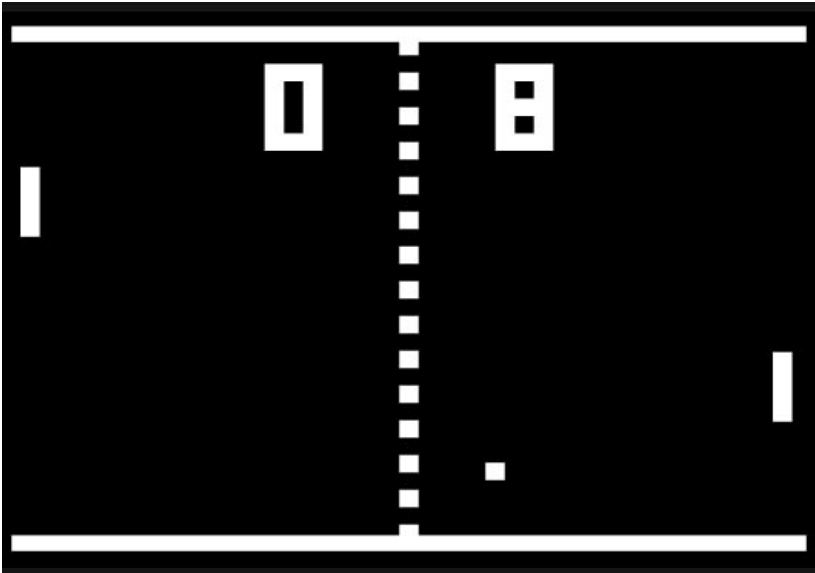


Imagem 5 - Videogame Pong (1974), primeiro jogo desenvolvido para o console Atari. Fonte: Internet.

Hoje, segundo o autor, os jogos comportam uma ficção num nível altamente sofisticado, e ele cita o exemplo do jogo *World of Warcraft*, da produtora Blizzard. Os jogadores se inscrevem *on-line* e jogam, formando grupos ou individualmente, com objetivo de evoluir e conquistar as riquezas que coletam no jogo. O jogo se

passa num universo ficcional chamado Azeroth, com fauna e flora completamente diferentes da que existe no mundo real. Tavinor conclui que, no sentido ficcional, esses jogos de videogame são “um cenário fictício usado numa situação de jogo. O que mudou foi a riqueza e a profundidade das representações, e subsequentemente, a variedade de formas através das quais os jogadores podem interagir com a ficção” (TAVINOR, 2009, p. 37) <sup>45</sup>.



Imagem 6 - Jogo *on-line* *World of Warcraft* (2005), da produtora Blizzard. **Fonte:** *Internet*.

Uma das discussões feitas por Tavinor trata da questão do jogo como “simulação” e como “ficção”.

Alguns teóricos, como Aarseth (2005 apud TAVINOR, 2009), afirmam que o mundo de um jogo de videogame é virtual e não

---

<sup>45</sup> a fictive scenario used to situate a game. What has changed is the richness and depth of the representations, and subsequently, the variety of ways in which players can interact with the fiction.

ficcional, porque existe uma simulação que envolve algum objeto que não é real, ou seja, o jogador toma parte da experiência. Ao mesmo tempo, Tavinor afirma que a experiência do jogo é ficcional, mas que isso não entra em atrito com a ideia de virtual. O jogo funciona dentro de um universo ficcional, como já dito anteriormente e, se os acontecimentos ou as interações que se dão dentro dele são realizados no plano virtual, isso não significa que eles deixam de ser uma ficção, acima de tudo. “Perceba que a principal diferença entre um videogame de tiro e uma arma gerada por computador que está dentro de um filme é *quem* controla os eventos retratados” (TAVINOR, 2009, p. 46, grifo do autor)<sup>46</sup>.

No filme, a audiência não tem controle sobre como a arma é usada, assim, o controle da ficção está nas mãos dos escritores, diretores, atores e do artista de computação gráfica. No entanto, no videogame, o jogador tem controle das representações através de como ele joga. Certamente, nós podemos pensar que aí está a diferença chave entre ficção de videogame a (maioria) da ficção tradicional: em um filme de computação gráfica, a audiência encontra a ficção depois da produção gráfica estar renderizada; nos videogames, o jogador é parte do processo antes desse ponto, tendo uma participação (parcial) no que será mostrado e renderizado na tela. Parte do controle da ficção que é dado ao escritor, diretor ou equipe de produção, é cedida ao jogador (TAVINOR, 2009, p. 46)<sup>47</sup>.

Para Tavinor, os videogames são simplesmente ficções interativas. O autor afirma, por exemplo, que

---

46 Note also that the principal difference that there is between the videogame gun and the computer-generated gun in the movie fiction is who is in control of the events depicted.

47 In the movie the audience has no control over how the gun is used, in that the control of the fiction is in the hands of the writers, directors, actors, and computer graphics artists, whereas in the videogame the player is in control of the representations through their playing of the game. Indeed, we might think this is the location of the key difference between videogame fictions and (most) traditional fictions: whereas in a computer graphics movie the audience encounters the fiction after it has been rendered, in videogames the player joins the process before that point, having a (partial) input into exactly what is rendered on the screen. Some of the fictive control usually allotted to the writer, director, or production crew is ceded to the player.

Toda ficção envolve alguma forma de interação: as páginas de um romance devem ser folheadas de maneira a serem lidas. Mas os videogames parecem prover um senso muito mais robusto de interação física do que outras ficções por causa da natureza distinta de seu equipamento (TAVINOR, 2009, p. 54)<sup>48</sup>.

E essa ficção é posta em funcionamento com a participação do jogador, com o *input* dele. Dessa forma, para Tavinor, os consoles de *videogame* e computadores podem ser pensados como *fiction machines* (TAVINOR, 2009, p. 55), porque produzem conteúdo ficcional atualizado com a interação e participação do jogador. O que ocorre é que o jogo vem estruturado com uma sequência de cenas, e é necessário, segundo Tavinor, que o jogador, além de interpretar essa ficção, se incorpore a ela, e que suas ações sejam atualizações para a estrutura pré-criada, para suas ficcionalidades (TAVINOR, 2009, p. 58).

Parte da interação com essa ficção se estabelece na relação *player-character* (TAVINOR, 2009, pp. 70-72) que compreende o papel do jogador como um ator através de um personagem controlável. Esse personagem interativo é discutido por Tavinor como aquele que por vezes é elicitado de nós ao assistirmos uma peça de teatro que necessita da nossa participação ativa no palco, mas, no videogame, esse personagem ator tem aspectos mais peculiares, pela forma como este se configura dentro da ficção. É através desse personagem que o jogo se torna mais ficcionalmente sólido.

Ainda sobre o aspecto ficcional dos videogames, segundo o autor, um dos componentes incluso nessas representações de novos universos é a língua, o que gera similaridade com a maneira como outras formas tradicionais de ficção, como romance e teatro são expressadas (TAVINOR, 2009, p. 78). Mesmo assim, o texto do videogame, de acordo com Tavinor, não é o único aspecto que auxilia a compreensão dos acontecimentos no jogo: “a maior parte do acesso linguístico aos mundos dos videogames se concentra na conversação e em interações

---

48 All fictions involve some form of this interaction: the pages of a novel must be turned if one is to read it. But videogames do seem to provide a much more robust sense of physical interaction than other fictions because of the distinctive nature of their props.

verbais que o jogador tem com os personagens desses mundos fictícios” (TAVINOR, 2009, p. 78)<sup>49</sup>. Alguns jogos também utilizam textos dentro do jogo como forma de ampliar a ficção dos mesmos, com livros e revistas que podem ser encontrados e lidos pelos jogadores, a fim de compreender melhor alguns acontecimentos ou o passado do universo em que se encontram, ou, paratextos já discutidos anteriormente. É preciso deixar claro, porém, que não só os textos são importantes no processo de leitura dessas *formas tradicionais de ficção* que Tavinor aponta, já que as imagens, a formatação e a impressão do texto também produzem significado.

---

49 Much of the linguistic access to the worlds of videogames is comprised of the conversation and verbal interactions that a player can carry out with the characters of these fictional worlds.

## Processos cognitivos de leitura de jogos de videogame

É preciso retomar esse tópico antes que se adentre à qualquer análise que for feita, pois o processo cognitivo de aceitação dos significados que emergem no ato de jogar é o que nos interessa na aproximação dos jogos de videogame e dos textos literários enquanto mídias textuais. A pesquisa de videogame, quando desenvolvida no âmbito dos estudos de Letras, enfrenta paradigmas relacionados ao que temos tido por texto, sentido e leitura. Estudar os videogames enquanto objetos culturais, à luz dos estudos textuais, é compreendê-los em face da historiografia do texto e da leitura.

Esse estudo de práticas de leitura e da compreensão mais ampla da participação da materialidade dos objetos culturais textuais se vincula ao estudo da história das práticas culturais, da Nova História Cultural, estudada por Roger Chartier, por exemplo. Don Mackenzie foi o primeiro que se preocupou em entender como a materialidade, ou seja, a forma, interfere na compreensão do texto – entendendo, assim, que os textos não produzem significados de forma isolada de seu formato. A preocupação com o objeto textual, para Chartier, reside nesse entendimento de “nunca separar a compreensão histórica dos escritos da descrição morfológica dos objetos que os trazem” (CHARTIER, 2010, p. 8). Dessa forma, a modernização dos suportes e formatos provoca novas práticas e sentidos para as leituras. Foi Armando Petrucci que observou as “múltiplas possibilidades oferecidas pela ‘cultura gráfica’ de determinado tempo” (CHARTIER, 2010, p. 8), sendo sua contribuição valiosa para percepção de que é preciso “associar, numa mesma análise, os papéis atribuídos ao escrito, as formas e suportes da escrita e as maneiras de ler” (CHARTIER, 2010, p. 8). É isso, a princípio, que nos move na pesquisa de videogames enquanto procedimento hermenêutico de leitura.

É urgente, portanto, situar os textos dos videogames no âmbito da crítica que pode ser produzida nos estudos literários, já que nestes tempos digitais, compreendemos, junto com Chartier, que “as mutações de

nosso presente transformam, ao mesmo tempo, os suportes da escrita, a técnica de sua reprodução e disseminação, assim como os modos de ler” (CHARTIER, 2010, p. 8). A ideia de que o videogame representaria mais um suporte na história das materialidades escritas é da ordem natural e se dá, além disso, dentro da concepção de que os suportes promovem diferentes leituras ao mesmo tempo em que correspondem aos anseios da ordem das práticas que envolvem seus usos. Não há rupturas: lê-se livros impressos em formatos múltiplos, assim como versões digitalizadas em diferentes suportes. O que define o uso de um formato ou de outro é (e sempre foi) motivado pela necessidade do usuário.

Acima de tudo, retorna-se à materialidade e por isso a importância de estudá-la como parte importante do sentido de um texto. “Não vamos incorrer no mesmo erro [de velhos historiadores], esquecendo-nos de que o escrito é transmitido a seus leitores ou auditores por objetos ou vozes, cujas lógicas materiais e práticas precisamos entender” (CHARTIER, 2010, p. 14). A forma é tão importante quanto o conteúdo de um texto quando o sentido emergir de sua leitura. A materialidade – a voz, a performance, a imagem – é parcela fundamental no processo cognitivo da emergência do sentido do texto.

Concordamos com Marco Caracciolo, em “L’Interfaccia Testo/Lettore: dal Videogame alla Letteratura” (2011), quando propõe que “a interação de um *gamer* com o mundo do jogo é estruturalmente semelhante ao jogo que cada jogador faz com os significados de um texto literário”<sup>50</sup> (p. 1). Mas, apesar de um videogame ser uma ferramenta que pode ser acessada por um jogador (ou seja, o videogame sendo um aparato onde reside uma narrativa que é acessada pelo jogador), assim como uma ferramenta de busca (como por exemplo o Google) – na qual a tela de entrada é a interface com a qual o usuário tem acesso para realizar as buscas, por exemplo, os videogames:

[...] tem uma função “ontológica”, ou seja, estende o nosso mundo: eles sustentam – nas palavras de Brey – “novas realidades sociais e virtuais” (2005: 397). Em outras palavras, enquanto que um processador

50 “[...] l’interazione di un videogiocatore con il mondo del gioco è strutturalmente analoga al gioco che ogni lettore fa con i significati di un testo letterario” (CARACCILO, 2011, p. 1).



de texto é apenas uma ferramenta, jogos de videogame constroem experiências, e é este caráter experimental que os permite aproximar da narrativa<sup>51</sup> (CARACCILO, 2011, p. 1).

Ou seja: ao usar o videogame, o jogador não tem simplesmente acesso a uma interface que lhe expõe informações em tela; diferente disso, o jogador tem contato com uma narrativa que se desenrola conforme sua interação.

Caracciolo tece, a partir de então, considerações pertinentes sobre a natureza da interação leitor x texto / jogador x videogame. Para ele, as explicações de Aspen Aarseth parecem muito simplistas, principalmente se levarmos em conta a ideia que teóricos diversos de fora dos estudos textuais e de leitura têm do ato de ler – como se fosse possível haver leitura sem interação do leitor com o texto. Caracciolo consegue, por sua vez, compreender que o problema dos teóricos dos *game studies* em entender essa interação está mais no nível de interação do que na natureza das mesmas, já que, para ele, a interação do jogador com o jogo (e o mundo do jogo) se dá num nível hermenêutico, assim como a leitura textual. Para o autor, a virtualidade imprime conotação. Mas a leitura, nesse sentido, não precisa ser explicitamente textual: Caracciolo entende que a interação física do corpo com uma experiência estética precede o sentido puramente linguístico (2011, p. 3).

Eu poderia dizer muito mais, mas por agora basta dizer que qualquer sequência de um videogame ilustra tanto a ideia de uma pequena história tanto no sentido espacial quanto no sentido corporal, e que isso é desenvolvido pela interação entre um sujeito (o personagem controlado pelo jogador) e o ambiente. Por sua vez, esse sentido é projetado sobre a interação entre o jogador e o jogo em si. Simplificando, a morte do personagem controlado pelo jogador (no sentido corporal) se torna um, “eu perdi” (no sentido proposicional). É aqui que a interface assume um papel fundamental<sup>52</sup> (CARACCILO, 2011, p. 1).

---

51 “[...] i videogiochi hanno una funzione “ontica”, cioè estendono il nostro mondo: essi sostengono – nelle parole di Brey – “nuove realtà sociali e virtual” (2005: 397). In altre parole, mentre un word processor è solo uno strumento, i videogiochi costruiscono esperienze, ed è proprio questo carattere esperienziale che consente di avvicinarli alla narrativa” (CARACCILO, 2011, p. 1).

52 “Potrei dire molto di più, ma per ora è sufficiente sottolineare che una qualsiasi sequenza da un videogioco illustra bene sia l’idea di una piccola storia spaziale sia quella di un senso corporeo che si sviluppa dall’interazione tra un soggetto (il personaggio controllato dal giocatore) e un

Observemos a imagem de Caracciolo (2011) para explicar a compreensão do jogador diante da interface do jogo.



Figura 2 Lo spazio ermeneutico come intersezione

Imagem 7 – O espaço hermenêutico como intercessão. **Fonte: Figura 2: “Lo spazio ermeneutico come intersezione” (CARACCIOLO, 2011, p. 5).**

Há, à esquerda, o mundo do jogo e, à direita, o mundo do jogador. Entre eles, surge o espaço hermenêutico e a interface seria o ponto de contato do jogador com o mundo do jogo – e a estrutura através da qual ele pode construir sua compreensão através do mundo do jogo. Caracciolo explica que a interface vai além do mundo do jogo e encontra o mundo do jogador.

Caracciolo também compreende a leitura do videogame como um processo de significação hermenêutica em comparação com a leitura proposta por Wolfgang Iser. Para o pesquisador, “ler um texto narrativo e jogar um jogo de vídeo são atividades hermenêuticas. Isso não significa, é claro, subestimar as diferenças entre eles, mas estamos apenas buscando um terreno comum sobre o qual podemos delimitar essas diferenças”<sup>53</sup> (CARACCIOLO, 2011, p. 6).

---

ambiente. A sua volta, questo senso viene proiettato all’indietro, sull’interazione tra il giocatore e il gioco stesso. Semplificando, la morte del personaggio controllato dal giocatore (senso corporeo) diventa un, ho perso’ (senso proposizionale). È qui che l’interfaccia assume un ruolo-chiave” (CARACCIOLO, 2011, p. 1).

53 “[...] leggere un testo narrativo e giocare a un videogame sono attività ermeneutiche. Ciò non significa, è ovvio, sottovalutare le differenze tra di loro, ma solo cercare un terreno comune su cui possiamo delimitare queste differenze” (CARACCIOLO, 2011, p. 6).

Outro texto pertinente, intitulado “Heavy Rain y Beyond: Dos almas. Dramas Interactivos en la Narración Transmedia”, de Jafet Israek Lara (2014), traz à tona discussões marcantes sobre o que é leitura e texto nos parâmetros de um videogame. De partida, Lara entende que é preciso estudar o videogame, assim como o texto, como um discurso, já que

ambos desempenham um papel substantivo, inseparável e inerente dentro da criação ficcional, se superando entre si, pois o primeiro se configura no nível da composição, dirigindo-se a um usuário; enquanto que o segundo é o resultado do processo discursivo de interpretar o sentido já construído<sup>54</sup> (LARA, 2014, p. 132).

Lara entende o texto do jogo como esta pesquisa, já que entende que o videogame propõe uma sequência narrativa apreendida pelo usuário enquanto ele interage com as estruturas propostas pelo designer. Define-se, portanto, que

[...] a interação discurso-texto dentro do videogame leva a defini-lo como um *cibertexto* audiovisual na perspectiva linear e interativa em que a intervenção do usuário é essencial para que o discurso apareça e possa ser modificado em virtude das próprias regras do jogo, estabelecidas em um mundo narrativo *transmidial* desenhado, e que condicionam a participação do usuário na experiência do jogo<sup>55</sup> (LARA, 2014, p. 134).

Nossa proposição para o esquema é a seguinte:

---

54 “[...] ambos juegan un papel sustantivo, inseparable e inherente dentro de la creación ficcional uperponiéndose se entre sí, pues el primero se configura em el nivel de la composición dirigiéndose a um usuario, mientras que el segundo es el resultado del proceso discursivo de interpretar el sentido ya construído” (LARA, 2014, p. 132).

55 “Así pues, la interacción discurso-texto dentro del videojuego lleva a definirlo como um cibertexto audiovisual no lineal e interactivo em el que la intervención del usuario es esencial

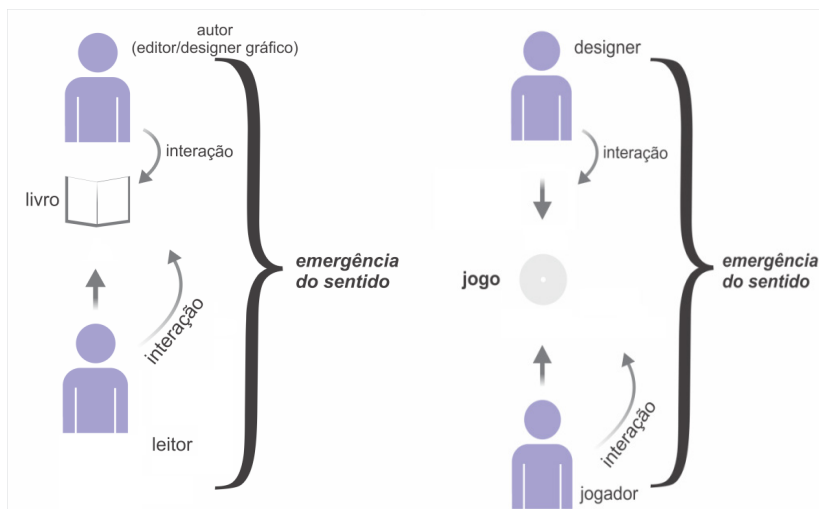


Imagem 8 – Esquema comparativo de leitura de livro e de jogo.

A proposta é a de que há uma equivalência entre as interações autor  $\times$  leitor e designer  $\times$  jogador. Essa ideia parte do pressuposto da Teoria da Recepção e se imiscui com as pesquisas de Roger Chartier: o significado emerge de um jogo amplo.

A situação da autoria, conceito considerado de primazia e definidor do estatuto de obra nos estudos literários, é problematizado por Chartier. O historiador considera a materialidade como parte indissociável na produção do sentido do texto – assim sendo, todos os envolvidos no processo de produção do suporte textual têm participação na autoria do texto. Modificações feitas por editores, revisores, tipógrafos e outros agentes desestabilizam a figura incólume do autor como único responsável pelo conteúdo de uma obra. Para ele, os autores espanhóis do Século de Ouro tiveram essa consciência, porque “o que está em jogo não é somente a produção do livro, mas a

---

para que el discurso aparezca y pueda ser modificado em virtude de las propias reglas de juego, establecidas en el mundo narrativo transmedial diseñado, y que condicionan la participación del usuario en la experiencia de juego” (LARA, 2014, p. 134).

do próprio texto, em suas formas materiais e gráficas” (CHARTIER, 2010, p. 21). Outras questões que estão em voga no momento desta produção se estabelecem, por exemplo, em negociações “entre a ordem do discurso que governa sua escrita, seu gênero, seu estatuto, e as condições materiais de sua publicação” (CHARTIER, 2010, p. 22).

Assim sendo, quem é o mestre do sentido? Será ele o leitor, “esse *alguém* que tem, reunidos num mesmo campo, todos os vestígios do qual o escrito é constituído”, como o queira Roland Barthes? De fato, a mobilidade da significação é a segunda instabilidade que preocupou ou inspirou os autores que nos fazem companhia (CHARTIER, 2010, p. 23).

Depois das considerações sobre o autor, nada mais natural do que as considerações sobre o leitor, figura que passa a ter o dever de revitalizar o sentido do texto a cada leitura. Tais leituras – múltiplas – devem incluir “a validade heurística da apropriação, que remete às categorias intelectuais e estéticas dos diversos públicos, tanto quanto aos gestos, aos hábitos, às convenções que pautam suas relações com os escritos” (CHARTIER, 2010, p. 23). Dessa forma, o processo cognitivo para a emergência do sentido do texto ganha novos ares, ampliando as postulações feitas pela Teoria da Recepção (e que serão mais bem discutidas posteriormente). Apenas para estabelecer qual posicionamento pauta esta pesquisa, concordamos com Chartier quando o autor afirma que “as formas do escrito ou as competências culturais dos leitores estreitam os limites da compreensão. Mas, sempre igualmente, a apropriação é criadora, produção de uma diferença, proposta de um sentido possível, porém inesperado” (CHARTIER, 2010, p. 25). É na interação com a obra que o leitor faz emergir o significado da mesma (atualizado a cada leitura). Isso é possível graças à decodificação, ou seja, uma interação guiada pelos dispositivos contidos no próprio objeto. Entre a interação leitor e autor – intermediada pelo livro – emerge o sentido. O autor do livro (e o editor, designer gráfico, revisor, etc) interage com a obra criando um objeto cultural a ser lido. Esse objeto cultural possui dispositivos de leitura e está codificado; além disso, a própria materialidade e os recursos gráficos que o compõem encerram possíveis leituras. Esse autor, além disso, pertence a um contexto sócio, político, histórico, cultural e econômico

que influenciou o seu fazer. Do outro lado, o leitor, que, assim como o autor, situa-se num contexto e faz parte de uma comunidade cultural.

Comparativamente, o designer do jogo de videogame é um indivíduo (ou grupo de indivíduos) que, assim como o autor literário, não se configura como o único responsável pela autoria da obra. Ele contextualiza tempo, espaço e, culturalmente, interage com o jogo, criando um objeto cultural a ser lido. Esse objeto cultural possui dispositivos próprios de leitura e se encontra decodificado; além disso, o designer trabalha para a produção da forma como o jogo se materializa (o uso de um televisor, de um console e de um *joystick*, por exemplo), desde o equipamento de *hardware* até a interface gráfica multimídia, na qual se incluem texto, imagem, som, vibração e jogabilidade. Chamaremos de jogabilidade a amplitude interativa proposta pelo designer para o jogo. Por exemplo: o jogo proporciona sucesso caso o jogador aperte o botão e faça o personagem pular sempre que necessário, avançando na tela e chegando ao final da narrativa. O jogador, também situado num contexto cultural, econômico, social e histórico, interage com a obra (dentro do escopo permitido) e é o corresponsável pelo sentido do videogame. Tal sentido se atualiza cada vez que o videogame for jogado, e só é possível a partir das contribuições que participam desse vínculo: designer e jogador.

A codificação do jogo projeta, *a priori*, a interação que o jogador poderá ter com a interface do mundo virtual, *a posteriori*. Esse escopo de ações possíveis planejadas pelos designers permite que o jogador interaja de certas formas (que não outras). Assim sendo, cada videogame tem seu modo de jogar (sua jogabilidade) e uma progressão de dificuldade no nível de tarefas possíveis dentro do escopo de possibilidades de interação. Além do avanço do jogo (do sucesso, do desvelar narrativo), a jogabilidade estabelece que tipo de interação que o jogador terá com o mundo virtual e implica uma lente para sua leitura, ou seja, também é um componente a ser levado em conta na análise da compreensão do sentido do jogo (em conjunto com os outros dispositivos da interface já apontados, compostos por texto, imagem, vibração e som).

Videogames, segundo Grant Tavinor (2009), são criados para produzir experiências. Essas experiências, segundo Miguel Sicart (2011) e Espen Aarseth (1997), são ergódicas. Ergodicidade é o que faz o jogo, através do seu código, ter objetivos e avaliar de que modo e quando o jogador os cumpre. Miguel Sicart (2011, p. 3), que incorpora conceitos de Aristóteles para a leitura da mecânica do jogo, explica que o jogo tem dois momentos: *in potentia*, ou “adormecido”, que é quando o código está na mídia, e *in actio*, que é quando ele está em funcionamento. Dessa forma, o artefato ergódico do jogo, a partir do código e do que sejam os critérios para o sucesso, avalia se os jogadores conseguiram atingir as metas propostas ou não. Os artefatos ergódicos são inseridos no código do jogo e são postos em funcionamento quando o jogo está em funcionamento.

Discutamos, neste momento, a questão da ergodicidade e como esse fator interfere na leitura. Ou seja: como o código, o alcance do sucesso dos desafios propostos (fatores ergódicos) e a narrativa (ou o desenrolar) do jogo se imiscuem numa só trama? Proponho o esquema a seguir:

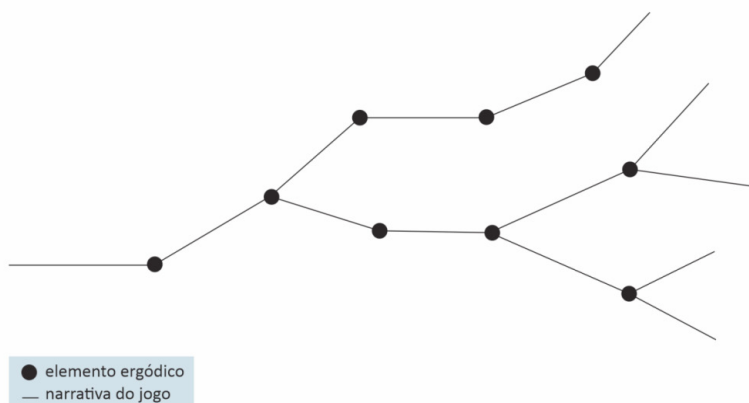


Imagem 9 – Ramificação das possibilidades de avanço narrativo.

Compreendemos narrativa, designada com um traço ( \_ ), como não só o próprio desenrolar do jogo (ou seja, o início, o desenvolvimento, o clímax, etc) – na verdade, a narrativa é o relato do jogador sobre suas ações por meio do avatar, e essa é a compreensão hermenêutica do jogador sobre o que é jogado. Cada ponto (●) indica um elemento ergódico que será encontrado pelo jogador e que receberá seu *input*. Caso o jogador tenha sucesso na interação com o elemento ergódico (por exemplo, deverá abrir uma porta e, para abri-la, terá que utilizar uma chave), ele prossegue no fio narrativo que dá continuidade à trama. Por outro lado, caso não obtenha sucesso, poderá se encaminhar para outro percurso narrativo ou ter o encerramento do jogo (com a morte do avatar).

Percebe-se, portanto, que não há liberdade real de interação do jogador com o mundo do jogo: há possibilidades pré-estabelecidas que geram resultados conforme sucessos ou insucessos no processo interacional. O que é compreendido pelo jogador é o percurso narrativo do qual ele participa. Além disso, compreende-se que o ato de criação de um jogo define o que é moral ou imoral no jogar, por exemplo. O que é definido pelo código é que se tornará, posteriormente, uma narrativa. São os artefatos ergódicos que acionarão a sequência da história, dentre outras coisas. Por exemplo: Se é preciso (ou possível) matar os reféns que estão na tela enquanto você os liberta, pode indiciar o modo como os designers veem essas pessoas. Em *Resident Evil 4*, para Playstation 2, é possível matar os animais que estão no cenário. Quando isso ocorre, uma espécie de pedra preciosa de valor ínfimo cai no chão. Esse elemento ergódico indicia uma premiação para um ato violento, ou seja, o *design* do jogo é moral. Assim sendo, concorda-se com Luís Nogueira, em *Narrativas Fílmicas e Videojogos* (2008), quando ele aponta que

[...] por um lado, todo o jogo é apresentado a um jogador através de um enredo; por outro lado, todo o jogador inscreve as suas ações numa lógica de causa e efeito típica da ideia de história. Essa necessidade causal, que na primeira parte identificamos como condição de inteligibilidade da ação, afigura-se, assim, como condição de possibilidade quer da narratividade



– pelos padrões que permite encontrar ao nível da hermenêutica – quer da jogabilidade – pelos programas que permite delinear ao nível do desempenho –, acabando por unir estes dois domínios. Esta dupla narrativização do jogo teria como intuito final, para o jogador, uma espécie de químera narrativa: o que o jogador persegue e constrói para si próprio à medida que joga é uma espécie de narrativa perfeita que lhe permita ganhar um jogo, um domínio e harmonização absolutos das causas e dos efeitos, dos motivos e das intenções, dos propósitos e das consequências, das decisões e das execuções – que essa narrativa perfeita pareça sempre protelada, em consequência do erro, tal deve-se ao facto de o jogo privilegiar o desafio como princípio. Daí que um jogo esteja, como veremos depois, sempre em risco de ser perdido. E daí que, se o jogador consegue desvelar (e implementar) essa narrativa perfeita, sob a forma de um programa lúdico infalível, o jogo perca para ele qualquer interesse – carente de mistério, dúvida, surpresa, risco ou dificuldade, nenhuma expectativa (e, logo, nenhum desafio) resta ao jogador. Quer isto dizer que, do mesmo modo que acontece na narrativa, também no jogo a previsibilidade de um desfecho inibe qualquer desafio (2008, p. 100-101).

Reafirmamos, portanto, que os estudos da história dos impressos, das leituras e dos escritos nos são caros para a nossa concepção dos objetos a serem pesquisados, porque

O cruzamento inédito de disciplinas durante muito tempo alheias umas às outras (a crítica textual, a história do livro, a sociologia cultural) encerra assim um desafio fundamental: compreender como as apropriações singulares e inventivas dos leitores, dos auditores ou dos espectadores dependem, a uma só vez, dos efeitos de sentido visados pelos textos, dos usos e significações impostos pelas formas de sua publicação, e das competências e expectativas que comandam a relação que cada comunidade de interpretação mantém com a cultura escrita (CHARTIER, 2010, p. 26).

Se hoje o videogame, assim como outras materialidades textuais e culturais, ainda não é um objeto naturalmente abarcado pelos estudos literários (dentro de um horizonte de pesquisa), isso se deve ao fato de que há um sistema de representações sobre o que é texto e seus suportes de leitura. São categorias mentais, esquemas que produzem e fixam imagens da realidade.

Assim sendo,

Várias hipóteses orientaram a pesquisa, fosse ela organizada a partir do estudo de uma classe particular de objetos impressos [...], ou a partir do exame das práticas de leitura, em sua diversidade, ou ainda a partir da história de um texto particular, proposto a públicos diferentes em formas muito contrastadas. A primeira hipótese sustenta a operação de construção de sentido efetuada na leitura (ou na escuta) como um processo historicamente determinado cujos modos e modelos variam de acordo com os tempos, os lugares, as comunidades. A segunda considera que as significações múltiplas e móveis de um texto dependem das formas por meio das quais é recebido por seus leitores (ou ouvintes) (CHARTIER, 1991, p. 178).

Tais caminhos para estudos críticos nos interessam porque por meio deles podemos entender os processos que tratam da leitura dos videogames como prática historicamente determinada. Mas, além disso, somos forçados a perceber que o estudo dos videogames no âmbito das Letras é parte do pensamento pós-moderno, assim como o próprio objeto o é. À medida que nos aprofundamos nas possibilidades discursivas dessa mídia, encaminhamo-nos para a compreensão das suas armadilhas.

O suposto esvaziamento expressivo do texto, provocado pelo tipo de interação que essa mídia propicia, precisa ser urgentemente revisado e duvidado. Parte da cultura midiática globalizada, o videogame expandiu o poder da imagem, já supostamente extrapolado na pós-modernidade em outros canais como a televisão e a fotografia. Silenciosamente, parece falar às várias comunidades globais, de países na Europa Continental e América do Norte às populações periféricas de países emergentes e culturalmente marginalizados da Ásia e África. Porém, diferentemente de outras mídias de consumo, o videogame é produzido também fora do eixo da cultura ocidental que prevaleceu como modelo de revolução industrial e de colonização. Prossigamos para os estudos da pós-modernidade para que possamos discutir tais conceitos de maneira mais intensa.

## Discussões sobre pesquisas na área

Alguns estudiosos sentem a necessidade de que se abra um novo campo de estudos em face aos atributos dos videogames. Exemplos dessa retórica são perceptíveis em trabalhos como a dissertação de Carlos Baum, intitulada “Sobre Videogame e Cognição inventiva” (2012), e sua ideia de que o videogame:

institui um tipo de relação distinto de tecnologias ligadas à lógica escrita e gera um conhecimento mais operativo, um saber fazer que se deixa ver em operações concretas ou corporais, de modo que o jogo não adquire sentido em sua leitura ou observação, mas sim na sua operação. Mas que operação é essa? Diferente do cinema, que tem como sem produto o filme, que pode ser repetido e analisado a partir de uma concretude, o jogo eletrônico só acontece enquanto agência de sua programação e do jogador. Cabe lembrar ao leitor que o jogo não pode ser reduzido ao seu código de programação, tampouco essa camada de interação com o usuário. O jogo só existe enquanto ação, como processo; na ausência da ação, o que resta é um código guardado em um disco magnético (p. 43).

Ou seja, o pesquisador afasta o videogame de outras mídias *ligadas à lógica escrita*; Baum (2012) entende que o exercício da leitura se separa do exercício do jogar um videogame e que, além disso, filmes e textos literários (inserção nossa) são produtos *prontos e concretos*, diferentes, portanto, dos jogos de videogames que necessitam de uma interação vívida do jogador, para que o processo da ação seja conduzido.

Outra voz em razão de uma seção entre os *game studies* e outras áreas de conhecimento é a de João Pereira Lemos Costa no artigo “Começo, Meio e Fim: Uma análise dos elementos de narrativa nos videogames” (2012), publicado nos Anais do SBGames, estudioso defensor de que o sentido dos jogos advém da imersão e de conceitos estudados por Marie-Laure Ryan (2011), teórica frequentemente referenciada nos trabalhos apreciados nesta revisão. O recorte feito por Costa (2012) do trabalho de Ryan aborda conceitos para narrativas em jogos que geram a *imersão* – termo que Ryan conceitua como uma

“suspensão de descrença”, podendo ser separado em categorias como a imersão espacial (identificação com o espaço); imersão temporal (curiosidade, suspense e surpresa); imersão epistêmica (compreensão e interesse pela história anterior ao jogo) e imersão emocional. Uma das conclusões de Costa é de que

Como apontado por Thomas Grip (2011b) ainda há muito a se explorar nas pesquisas sobre narrativas nos videogames, mas primeiro precisamos amadurecer no desenvolvimento: “Os videogames precisam encontrar sua própria voz”. Enquanto outras mídias mais antigas evoluíram e já foram alvo de maior experimentação em técnicas narrativas por parte dos artistas que exploram estes meios, os videogames ainda engatinham neste processo (p. 60).

Tomando as falas de Baum (2012) e Costa (2012), questionamos, então, sobre o perigo em tentar estabelecer parâmetros singulares para a teorização do papel do jogador na apreensão do significado do jogo de videogame. Ponderemos sobre dois riscos: a falta de diálogo com teorias da leitura e teorias textuais já existentes, em primeiro lugar, produzem discussões que requerem aprofundamento (porque já foram feitas anteriormente e já produziram respostas); em segundo lugar, fazem parecer que o videogame é um objeto completamente descolado da história dos textos e da leitura.

Por exemplo, não há qualquer menção aos estudos da Teoria da Recepção ou de comparações do jogar o jogo com os processos de decodificação que ocorrem na leitura. Ignorar discussões que se iniciaram na década de 1960 pelo teórico Hans Robert Jauss leva a rasas assumpções de que, por exemplo, um livro ou um filme é um objeto estético *acabado*, pronto para que o leitor/espectador o frua sem qualquer participação ativa – o que coloca o videogame num outro extremo, como objeto capaz de suscitar no jogador uma interação jamais vislumbrada dentro de qualquer área de estudos.

O videogame se difere de um livro e de um filme porque requer que o jogador controle, na maior parte das vezes, um avatar, e que, através do *joystick*, interaja com o universo ficcional de simulação ou

simulacro criado pelo designer do jogo – mas os processos cognitivos de interpretação do significado do jogo não se afastam dos processos da recepção do leitor a partir do contato com o livro. A ideia da leitura da narrativa literária como a apreensão de um significado pronto e ao qual o leitor tem acesso sem qualquer *interação* (grosso modo, já que se pesquisadores dos *game studies* ressaltam a parcela interativa do videogame com intensidade) já não faz mais parte dos estudos literários desde que estudos como os da Teoria da Recepção começaram a questionar o papel do leitor e de sua interpretação.

A estética da recepção e efeito precisamente não tem mais como seus objetivos traçar o texto até o que ele “quis dizer”, até um significado escondido por trás dele, ou o seu “significado objetivo”. Mais do que isso, essas propostas definem o significado de um texto como a convergência da estrutura de um trabalho e a estrutura da interpretação que estará sempre por ser construída. Seus instrumentos não são outros senão a reflexão hermenêutica, empregada conscientemente e controladamente, o que deve acompanhar qualquer interpretação<sup>56</sup> (JAUSS, 1979, p. 84).

Três processos acompanham a leitura na perspectiva da estética da recepção: *a interpretação*, que é a compreensão da mensagem do texto, apreciando o prazer que ele proporciona durante a leitura; *a compreensão* do texto, das estruturas e condições dispostas nele; e *a aplicação*, que implica na compreensão do leitor através de sua experiência e condições sociais, temporais, econômicas e políticas, o que finda a leitura no julgamento do texto e no levantamento de questões emanadas por ela (JAUSS, 1979, p. 85). Importante salientar, ainda, que o ato de leitura do texto não é subjetivo – ao contrário, embasa-se na própria disposição física do mesmo.

Outra perspectiva norteadora para o estudo da interação jogador x videogame (no sentido que focalizamos nosso trabalho, ou seja, da

---

56 “The aesthetics of reception and effect precisely do not any longer have as their goal the tracing of a text back to its ‘statement,’ to a significance hidden behind it, or to its ‘objective meaning.’ Rather, they define the meaning of a text as a convergence of the structure of the work and the structure of the interpretation which is ever to be achieved anew. Their instrument is nothing other than the hermeneutic reflection, consciously and controllably employed, which must accompany all interpretation” (JAUSS, 1979, p. 84).

emergência da compreensão do *texto* – narrativa, história, enredo, personagens, compreensão etc.), calca-se nos estudos textuais. Tal perspectiva parte dos seguintes pressupostos:

a) O videogame é um objeto cultural e tem sua história, assim como todos os objetos que fazem parte do nosso cotidiano cultural. Historiadores como Vera Lúcia Paiva (2006), Sandra Jatahy Pesavento (2004) e Roger Chartier (2002), dentre muitos outros, entendem que a cultura e o que a permeia (as práticas, os hábitos, os modos como as pessoas se relacionam com os objetos e como os produzem etc.) têm uma história, e o estudo dela se intitula História Cultural;

b) O estudo da História Cultural se desvela através da compreensão de uma espécie de “ciclo contínuo” de práticas e de representações que constituem a vida social, o modo como as pessoas enxergam o mundo e como se relacionam com a cultura, por exemplo. Como dito por Chartier, em *A História Cultural entre práticas e representações*, “a historia cultural, tal como a entendemos, tem por principal objeto identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é construída, pensada, dada a ler” (2002, p. 16-17), ou, como diz Pesavento, a História Cultural pesquisa como “indivíduos e grupos dão sentido ao mundo por meio das representações que constroem sobre a realidade” (2004, p. 39). Ou seja, a forma como lidamos com a realidade é a forma como ela é constituída através dos contatos culturais que desenvolvemos através dos tempos. A leitura, por exemplo, tem sua própria história cultural, investigando como nos relacionamos com a leitura, como nos posicionamos fisicamente em relação aos objetos de leitura, que objetos são esses, qual a mentalidade que está por trás desse ato (cultural), etc;

c) O livro é um objeto cultural tecnológico, em paralelo a outras formas materiais de textualidade. Segundo Chartier (1994) e Paiva (2006), o que define qual formato será utilizado para a disseminação de informações se baseia no uso que será feito dele. Quando Júlio César precisou de um

papiro que pudesse manusear com mais facilidade, ele contribuiu para a criação do códice. A diferença entre as duas formas materiais de leitura era o fato de que uma era mais user friendly<sup>57</sup> do que a outra:

É, enfim, inegável que o códex permita uma localização mais fácil e uma manipulação mais agradável do texto: ele torna possível a paginação, o estabelecimento do índice e de correspondências, a comparação de uma passagem com outra, ou ainda o exame do livro em sua integridade pelo leitor que o folheia (CHARTIER, 1994, p. 102).

O formato material do livro mudou com o tempo para se adequar ao mercado, aos leitores (aos modos, lugares e preferências de leitura) – em suma, às necessidades culturais, sociais, econômicas e políticas que surgiam à medida que o tempo passou. O avanço tecnológico do livro (tamanho, formato, tipo de papel, de tipografia, capa etc.) também causou impacto na maneira como ele foi recepcionado pelo leitor (e vice-versa, as exigências dos leitores descartavam formatos menos simples ou fáceis de usar). Segundo Cilza Carla Bignotto (1998, p. 5),

Ler um rolo de papiro, que precisa ser seguro com as duas mãos para se manter aberto, é diferente de ler um códex, que pode ser apoiado em uma mesa, deixando as mãos livres para anotar ou consultar outros livros; o que por sua vez é diferente da leitura de um livro impresso de bolso, que pode ser manuseado em qualquer lugar – e que se for perdido, não causará grande prejuízo ao dono.

d) O videogame também é um objeto de leitura. Ele não exclui outros formatos de acesso a textos que convivem harmonicamente e em paralelo, como o livro, os jornais, as revistas, os filmes, os e-books, os celulares, as telas de computador, etc; o que ocorre é que cada formato tem um uso e sua função e materialidade correspondem às necessidades dos usuários. Os textual studies focalizam na pesquisa dos formatos de escrita e tecnologia de impressão de materiais de leitura e nas diferentes recepções e apropriações que eles proporcionam. Um dos escopos dos textual studies são os estudos dos formatos digitais, que incluem,

---

<sup>57</sup> Termo que denota uma ferramenta que seja de fácil uso, para o português usabilidade.

assim como demonstra a descrição do curso de doutorado em Textual Studies do Departamento de Literatura Comparada, Cinema e Mídia da Universidade de Washington, “[...] um estudo da textualidade digital desde o advento e queda do ‘hipertexto’ até a convergência e transmediação contemporânea em gêneros híbridos visuais-verbais: jogos de computadores, vídeos digitais e poesia digital”<sup>58</sup>. Para Alan Galey et al. (2011), é fundamental para os textual studies que não se estabeleçam limites entre as materialidades de leitura e escrita, porque, quando se compreende que os diferentes formatos se inscrevem numa história de práticas de produção e apropriação de textos, é possível que se estude a história do avanço tecnológico da leitura (do tradicional ao inovador) e que, ao mesmo tempo, se possa incorporar metodologias e técnicas de estudo já estabelecidas à análise e pesquisa dessas novas materialidades textuais.

A narrativa na qual uma tecnologia faz com que outra desapareça (pro bem ou mal dessa), não mais se sustenta nos estudos textuais contemporâneos; ao contrário, historiadores de livros como Roger Chartier (1995), Peter Stallybrass (2002), e Adrian Johns (1998; e Apud Grafton, Eisenstein, e Johns 2002), e historiadores de mídia como Lisa Gitelman (2006), tem nos levado a considerar como as tecnologias escritas se intercalam e se modificam, e como essas tecnologias estão implicadas em práticas de leitura que têm suas próprias histórias<sup>59</sup> (GALEY et al., 2011, p. 39).

Portanto, a partir da leitura dos teóricos expostos até o momento, entendemos que os estudos dos textos dos videogames (das narrativas sincréticas, das leituras feitas pelo jogador, do modo de ler, etc) se incorporam aos *textual studies*, aos estudos de leitura e de apreensão de texto e à história cultural dos textos e da leitura. A separação dos estudos de leitura dos videogames e de outras materialidades textuais provoca o desenvolvimento de pesquisas que não dialogam com conhecimentos já produzidos, o que, de certa forma, só aumenta o

---

58 “[...] an examination of digital textuality from the rise and fall of ‘hypertext’ to contemporary convergence and transmediation in hybrid visual-verbal genres: computer games, digital video, and e-poetry”. Disponível em: <<https://complit.washington.edu/textual-studies-program#requirements>> Acesso em: 12 mar. 2016.

59 “The narrative in which one technology drives out another (for better or worse) no longer



abismo entre mentalidades “tradicionais” sobre o formato dos textos e as novas emergências no campo dos estudos – o que dificulta, além disso, o surgimento de novas teorias sobre como a leitura dessas (novas) materialidades híbridas se dão.

A ideia que permeia toda a pesquisa que estamos desenvolvendo nos últimos anos é a de que os videogames são objetos culturais sincréticos/policódices, que têm textos escritos em códigos e textos que são sentidos que emergem da leitura, seja de imagens ou de sons – seriam estes as narrativas apreendidas pelo jogador. Há outros elementos que envolvem a atividade de *jogar o jogo*, e eles também influenciam na composição do significado do texto que emergirá do jogo jogado. Em última análise, uma narrativa é o que subjaz a estruturação do que o jogador conta da sua experiência de jogo.

Se o videogame é um objeto cultural estudado pelos *textual studies* e faz parte da cultura escrita (composta por uma história de estudos textuais e literários), por que criar novas teorias para o estudo das narrativas dos videogames? Ou, por que ignorar as correntes teóricas já estudadas, sem usá-las como norte ou ponto de partida? Exemplo disso são pesquisas feitas tanto dentro como fora do Brasil que insistem em usar teóricos como Johan Huizinga – embora suas teorias não se apliquem aos videogames e sim a jogos tradicionais (JUUL, 2005), ou aspectos antiquados para os estudos literários, como, por exemplo, análise estrutural de narrativas.

Correntes de pensamento e de estudo, as teorias e as críticas (retóricas, formalistas, estruturalistas, semióticas, teoria da recepção, da desconstrução e psicanalítica; crítica política etc.) se diversificam nos estudos literários. A crítica literária “seleciona, processa, corrige e reescreve os textos de acordo com certas formas institucionalizadas do ‘literário’” (EAGLETON, 2003, p. 279), com normas que são justificadas em seu uso e que variam conforme o momento em que a crítica acontece. A crítica, em suma, produz e articula ideias e discursos. Entendemos que

---

holds much force in contemporary textual studies; rather, book historians like Roger Chartier (1995), Peter Stallybrass (2002), and Adrian Johns (1998; and in Grafton, Eisenstein, and Johns 2002), and media historians like Lisa Gitelman (2006), have prompted us to consider how writing technologies overlap and change each other, and how those technologies are implicated in reading practices that have their own histories” (GALEY et al., 2011, p. 39).

o videogame, sumariamente, não seja classificado como literatura, mas seu texto admite o uso de ferramentas formais dos estudos literários – já que ele é *também* um objeto textual (além de oferecer uma interface que proporciona impacto físico e sonoro ao jogador).

Sobre o problema da visão do videogame como texto dramático, debruçamo-nos em outro ponto: o da interação objeto  $x$  usuário. O que certos autores (LAUREL, 1993; MURRAY, 1997; FRASCA, 2003) vêm chamando de performance (que seria o ato de jogar o jogo) levaria à interpretação de que o jogo de videogame seria, para a análise da narrativa, um texto dramático. Norteia essas discussões a ideia de que os jogadores seriam *atores* enquanto jogam, e que o videogame seria um texto dramático, uma *peça*. Para Victor de Moraes Cayres, em sua dissertação de mestrado em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia “Jogando com o drama: Análise das possibilidades dramatúrgicas em videogames diante do desenvolvimento tecnológico dos consoles”, isso se justifica,

Pois, qualquer que seja o drama encenado, a ação depende de que atores emprestem seus corpos e vozes à cena (ainda que sejam corpos desenhados e vozes gravadas como nas animações). O jogador, tal como o ator no drama, ao mesmo tempo em que é espectador da ação (pois ambos veem os acontecimentos do ponto de vista de seu personagem), tem o poder de interferir no modo como a ação se desenrola por meio de um roteiro prévio ou improvisação (2010, p. 118).

Cayres acredita que a interação jogador  $x$  jogo está para ator  $x$  texto dramático; ou seja, o jogo de videogame se compara ao texto dramático e a emersão de significado acontece na interação performática. Cayres ainda afirma que a sublimação da autoria do texto *dramático* do videogame é tão intensa que faz com que a autoria do drama seja do jogador (2010, p. 119), e que este, o jogador, tem a ilusão de agenciamento da narrativa. Reitera-se, ainda, a similaridade do texto dramático com o videogame na relação que ambos têm com o tempo: o tempo do drama é o agora, assim como o do videogame (2010, p. 122-123). O elo entre videogame e drama seria, de acordo com Laurel (2003) e Cayres (2010), o fato de que ambos são miméticos – seguindo a lógica aristotélica da

função primordial do drama. Em suma, a ideia de Laurel (2003) e a ancoragem de Cayres (2010) é de que o jogador é um *ator* enquanto joga, e que o videogame seria a *peça*. Nós tendemos, porém, a não entender o fenômeno da recepção do videogame dessa forma.

Entendemos que esse tipo de processo de identificação jogador x avatar como algo que também pode acontecer durante a leitura de um livro<sup>60</sup>, por exemplo. Alguns leitores tendem a fantasiar, criando uma identificação intensa com os personagens ou mesmo duplicarem suas emoções enquanto leem um romance (especialmente os romances mais comerciais). Para o pesquisador Remo Cesarini, em *O fantástico* (2006), o leitor é capaz de vivenciar emoções através de eventos narrados e isso o leva a descobrir ou a redescobrir, dentro de si, sensações esquecidas no cotidiano. Essa ideia se coaduna com a fala de Noël Carroll em *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*: “nós somos movidos pela ficção de maneira tão vívida que nos sentimos como se fôssemos parte dela, especificamente, somos levados a pensar como se fôssemos o protagonista”<sup>61</sup> (1990, p. 90). Efetivamente, esse tipo de fenômeno é chamado, por Coleridge, de *suspensão de descrença*.

Finalmente, poderia ser considerado um fato a capacidade que a natureza humana tem para se emocionar com as personalidades e situações de outras pessoas... E me refiro às pessoas e personagens sobrenaturais, ou pelo menos românticos; ao mesmo tempo, enquanto fazemos transferência da nossa natureza interior, um interesse humano e uma semelhança com a verdade são suficientes para que possamos procurar nessas sombras de imaginação aquele desejo pela suspensão do descrédito, por um momento, constituindo a fé poética<sup>62</sup> (COLERIDGE, apud CARROLL, 1990, p. 65).

---

60 Essa comparação pode equivaler também ao momento em que o espectador assiste à encenação de uma peça de teatro, ou a um filme, ou o momento em que um ouvinte escuta uma música, por exemplo.

61 “We are moved by the fiction in such a vivid way that we feel as though we are participants in it; specifically, we are thought to feel as though we were the protagonist” (CARROLL, 1990, p. 90).

62 “After all, it would seem to be a fact of human nature that we are emotionally moved by the personalities and situations of other people... in which it was agreed, that my endeavors should be directed to persons and characters supernatural, or at least romantic; yet so as to transfer from our inward nature a human interest and semblance of truth sufficient to procure for these shadows of imagination that willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith” (COLERIDGE, apud CARROLL, 1990, p. 65).

Alguns leitores tendem a fantasiar as situações vivenciadas pelos personagens dos livros que estão lendo. Eles não agem como os personagens do livro enquanto leem, apenas imaginam isso – porque sabem que o curso da ação da narrativa já está estabelecido antes do ato da leitura. Ao mesmo tempo, percebe-se que os teóricos da apreensão das narrativas dos videogames tendem a pensar que os videogames são simulações em tempo real de mundos ficcionais e que, por isso, enquanto joga, o jogador interpreta o personagem. Nossa leitura é de que o envolvimento do jogador na emergência da interpretação da narrativa (e de sua compreensão a respeito dela) ocorre de forma similar ao ato da leitura.

Quando se lê, tem-se a sensação de que a narrativa vai sendo desvendada página a página, dando a impressão de que os acontecimentos estão se desenvolvendo ou se concretizando no ato da interação que se tem com o texto. De fato, todos os acontecimentos já estão escritos (como códigos dos jogos de videogame) para as pessoas interpretarem. Em certo sentido, o texto é como um código que, *a priori*, pode ser simulado a cada leitura. Parece complexo que se possa concordar, a partir dessa ideia de emergência de sentido no ato da leitura, com a ideia de que um videogame, por exemplo, é “um drama a ser performado” pelo jogador. O jogador sabe que o videogame é um produto pronto com o qual ele interage de forma controlada: cada *mudança* promovida por ele dentro do universo do jogo já está, de antemão, projetada dentro do código; então, não há interação ou performance real e o jogador sabe disso. A diferença de interação jogador x videogame e leitor x livro se dá, de fato, porque as possibilidades de ação do jogador dentro do universo virtual do jogo são ampliadas – o que não ocorre é uma ampliação da ação do jogador no universo ficcional ou narrativo.

Em seu artigo “Videogames e Consciência Histórica: A experiência narrativa das ficções históricas em ‘Bioshock’” (2015), Mariano de Azevedo Júnior tece uma discussão acerca da questão da emersão do sentido do jogo. Ele acredita que

a quantidade de operações realizadas por um jogador de videogames é bastante diversificada e a natureza interativa dos jogos propõem experiências narrativas diferentes daquelas realizadas com outros tipos de mídias. Existe no game um verdadeiro intercâmbio midiático que permite ao jogador ler, ouvir, escrever, agir, planejar, elaborar e muitas vezes até falar com o próprio jogo. Desse modo, consideramos que as narrativas dos jogos eletrônicos são construídas juntamente com as ações dos jogadores. Essas narrativas interativas dos games, segundo Janet Murray, causam o efeito de uma “experiência dramática” que envolve o jogador no universo praticado por ele. Para a autora, as narrativas digitais dos games estão imersas nos ambientes visuais elaborados para os jogos, proporcionando ao usuário uma quebra com o formato linear de recepção da narrativa que existe nos romances convencionais (p. 12).

Azevedo analisa a capacidade de absorção de fatos históricos através da narrativa *sedutora* que se apresenta diante do jogador de videogame, já que a *subjetivação* do relato é ampliada pela dramatização e imersão provocadas pelas características do jogo, o que torna a *cognição* do jogador facilitada e aprazível. Há algumas afirmações problemáticas, das quais destacamos, em primeiro lugar, o conceito de que o videogame seria um meio mais sedutor de engajar um estudante (há ótimos livros e filmes que cumprem também esta função); em segundo lugar, a ideia de que o videogame é o único objeto cultural que promove imersão e interação – algo completamente equivocado, já que a leitura é um ato de imersão e que seu sentido só se concretiza com a interação do leitor. A narrativa de um livro se concretiza e somente acontece com a participação do leitor. A concepção de que o livro está pronto e que o leitor apenas *surve* seu conteúdo de forma passiva é ultrapassada; em terceiro lugar, destacamos que é um argumento raso dizer que os ambientes criados pelos designers provocam uma ruptura na linearidade da compreensão da história do jogo, e propor que isso não existe nas narrativas “convencionais”, como os romances. Ambientes (mundos ficcionais/ simulacros) são criados em qualquer mídia, provocam imersão e isso não se relaciona com a ideia de perda de linearidade. O efeito de quebra da linearidade é provocado por fatores ligados à estruturação de narrativas e se manifesta na recepção

dessas obras.

A dissertação de mestrado de André Filipe Amaral Loureiro, intitulada “Narrativas Digitais e Cibertextos de Influência Histórica: Um Ensaio de Game Design” (2014), traz uma discussão sobre as teorias que concernem os estudos dos jogos de videogames, as correntes Ludológica e Narratológica – discussão pertinente, mas também já feita à exaustão por outros teóricos (inclusive por nós, na dissertação). O autor sai do debate e transita para a adoção do termo *interatividade*. Loureiro afirma que procura

apresentar três teorias de design de videogames: a visão ludológica e a visão narratologista, e uma outra que reúne aspectos das duas. Escolhemos analisar estas duas primeiras visões focando no seu ponto de vista relativo à narrativa, como meio de construção de um videogame (2014, p. 4).

Loureiro inicia com um engano, porém, já que essas visões não são utilizadas para criar os jogos – a ludologia e a narratologia são teorias para análise de jogos. Debatendo as correntes teóricas de estudiosos como Aspen Aarseth, Jesper Juul, Eric Zimmerman e Janet Murray, Loureiro delinea sua ideia sobre o estudo da narrativa do videogame. Ele contesta, por exemplo, a fala de Murray sobre a ideia de que, diferente de quando um leitor lê um livro, o jogador de videogame age sobre a história para que ela continue. Ou seja, diferentemente da narrativa do videogame, a narrativa literária requer

[...] apenas que o leitor, neste caso, desfrute a viagem, ou observe as imagens que estão a passar numa tela, ou o desenrolar da peça num teatro, criando assim a ilusão de que existe uma separação entre videogames e os supra referidos meios” (MURRAY,1997, p. 140, apud LOUREIRO, 2014, p. 36).

Murray retoma novamente o conceito de agência, a ideia de supressão da figura de *autoria* do videogame, num sentido de que o jogador estaria sendo o próprio autor da narrativa (p. 42); e parte do

entendimento de que,

Contudo, para Zimmerman a interatividade é a globalidade dos conceitos anteriores e ao mesmo tempo nenhum deles. A sua perspectiva é bastante fácil de compreender: a interação consiste em todo relacionamento que existe entre o agente (utilizador) e o meio (jogo). Podemos afirmar que o simples ato de leitura é uma interação, no sentido em que o leitor está a interagir e a receber informação dessa fonte. O mesmo autor informa que existem diversas formas de interatividade e é nessas formas que reside a especificidade do conceito (LOUREIRO, 2014, p. 42).

Loureiro chega a tocar no que compreendemos como leitura e emersão de sentido quando utilizamos os conceitos em diálogo com a perspectiva de Roger Chartier, de dispositivos de leitura e materialidade, assim como da Teoria da Recepção e dos *textual studies*. A especificidade da leitura incide na formatação do texto – porque a materialidade implica certa interatividade (condicionada dentro de códigos, sinais, etc). Em *Escutar os mortos com os olhos* (2010), Roger Chartier nos lembra da voz de Don Mackenzie, crítico textual norte-americano, e da sua proposta do estudo da leitura, compreendendo que

o sentido de qualquer texto, seja ele conforme aos cânones ou sem qualidades, depende das formas que o oferecem à leitura, dos dispositivos próprios da materialidade do escrito. Assim, por exemplo, no caso dos objetos impressos, o formato do livro, a construção da página, a divisão do texto, a presença ou ausência das imagens, as convenções tipográficas e a pontuação (CHARTIER, 2010, p. 8).

A partir, então, da instalação de uma *nova* discussão para estabelecer outras formas de interação – separando, novamente, o videogame como objeto cultural de todos os outros que coexistem numa só história e cultura textual –, Loureiro investe em parâmetros categóricos como “Interatividade Cognitiva”, “Interatividade Funcional”, “Interatividade Explícita” e, por fim, “Meta Interatividade” (2014, p. 42), explicando a última como “conceito que abrange toda a

cultura, logo torna essa interatividade dependente do passado cultural e social do utilizador que, por sua vez engloba outros jogadores com passados culturais semelhantes criando assim uma rede” (LOUREIRO, 2014). Observamos que essa ideia já perpassa solidamente a Teoria da Recepção e o próprio conceito de comunidade de leitores no seio das apropriações e práticas culturais de Roger Chartier. Em *O mundo como representação* (1991), ele nos chama a atenção para polos importantes nos estudos textuais, do texto e do leitor:

A primeira hipótese sustenta a operação de construção de sentido efetuada na leitura (ou na escuta) como um processo historicamente determinado cujos modos e modelos variam de acordo com os tempos, os lugares, as comunidades. A segunda considera que as significações múltiplas e móveis de um texto dependem das formas por meio das quais é recebido por seus leitores (ou ouvintes). [...] Contra uma definição puramente semântica do texto, é preciso considerar que as formas produzem sentido, e que um texto estável na sua literalidade investe-se de uma significação e de um estatuto inéditos quando mudam os dispositivos do objeto tipográfico que o propõem à leitura. É preciso considerar também que a leitura é sempre uma prática encarnada em gestos, espaços, hábitos. Longe de uma fenomenologia da leitura que apague todas as modalidades concretas do ato de ler e o caracterize por seus efeitos, postulados como universais, uma história das maneiras de ler deve identificar as disposições específicas que distinguem as comunidades de leitores e as tradições de leitura (CHARTIER, 1991, p. 178).

Ou seja, a *criação* de novos esquemas para explicar conceitos que já foram estudados anteriormente no campo de estudos textuais e literários é problemática, porque fragiliza as análises levadas a termo e, ao mesmo tempo, descola e marginaliza ainda mais os estudos das narrativas dos videogames. Loureiro (2014) não chega a explicar o que seriam interatividade cognitiva, interatividade funcional e interatividade explícita, conceitos criados por Murray (1997, apud Loureiro, 2014); tais conceitos tampouco fazem parte ou são utilizados em sua análise.

O último trecho que debateremos do trabalho de Loureiro discorre sobre o papel do jogador em relação à narrativa e a compreensão que se tem da mesma. O pesquisador afirma que o jogador



torna-se, assim, um criador da narrativa. Essa criação ocorre não do vazio, mas porque existem conceitos criados pelos autores do jogo que servem como base para a criação narrativa e é de ressaltar que essa criação é livre de jogador para jogador. Utilizadores distintos irão criar uma narrativa diferente para cada jogo, tendo em conta as suas bases sociais e culturais, criando graças aos jogadores uma enorme possibilidade de re-jogabilidade (2014, p. 37).

Nota-se que Loureiro evidencia a participação do jogador no processo de compreensão da narrativa, no ato de preencher as lacunas e concatenar as informações codificadas pelos designers (chamados de autores do jogo); novamente colocam-se, de imediato, as questões estudadas pela Teoria da Recepção e as noções de leitura e texto estudadas por Roger Chartier – tão imprescindíveis para a construção de uma discussão sólida sobre apreensão textual e interação texto  $\times$  leitor / videogame  $\times$  jogador. O jogador não seria o criador da narrativa – mas o co-criador, assim como o leitor é um dos colaboradores no processo de concretização do significado da leitura – já que o texto carrega marcas, códigos e dispositivos de leitura que circunscrevem possíveis sentidos. Livros também podem ser relidos, tendo um novo sentido a cada leitura.

O último trabalho a ser discutido nesta seção é o artigo de Henrique Sobral e Fernanda Nardy Bellicieri, intitulado “Influências dos meios digitais na narrativa” (2005), que também parte de definições de narrativa desenvolvidas por Janey Murray (1997). Os autores tecem apontamentos para criação de uma nova crítica estética que possibilite o estudo de narrativas de novas mídias assim como sustentado, no artigo em questão, através da leitura de Lev Manovich (2001). O problema, principalmente, desse estilo de abordagem do estudo de apreensão da narrativa do jogo pelo jogador é estabelecido no momento em que, assim como outros pesquisadores, Sobral e Bellicieri desejam estabelecer parâmetros completamente novos de estudo.

No que diz respeito à linguagem, Lev Manovich (2001) aborda a necessidade da criação de uma teoria estética ao uso da Nova Mídia. Uma estética capaz de basear-se em elementos ainda não descobertos, a estética de uma estrutura que ainda não é considerada, segundo ele,

uma linguagem (SOBRAL; BELLICIERI, 2005, p. 4).

Tal desejo, por sinal, é posto na contramão dos estudos textuais já referidos, que propõem um estudo que, se por um lado entende que novas mídias requerem novas abordagens, por outro acredita que os estudos textuais se constituem como um campo de pesquisa que se desenvolve e se expande historicamente.

Mais adiante, o texto de Sobral e Bellicieri propõe um estudo da narrativa diante dos estudos de Manovich. O que explicam, a partir de suas leituras, é que em narrativas há uma relação entre o que seria *sintagma*, a narrativa explícita, e *paradigma*, a ligação dos fatos da narrativa feita de forma implícita. O que ilustram, através das teorias de Manovich (SOBRAL; BELLICIERI, 2005, p. 10), seria uma ideia complexificada da teoria desenvolvida por Jauss na estética da recepção.

Encerra-se a discussão desenvolvida até aqui com a reafirmação, justificada, da abordagem escolhida: não há ruptura na história da materialização de textos e narrativas. Com o aparecimento de variadas formas de circulação de textos, importa a compreensão de que são os suportes que indiciam novas formas de ler, novos dispositivos de leitura, novas comunidades, novas representações e apropriações culturais. Ressaltamos que o ato da leitura (a interação do usuário com o suporte de texto) é uma construção histórica. É preciso que o estudo de mídias com narrativas que se materializam em suportes como o videogame se constitua a partir das pesquisas sobre leitura e suporte textual. Caso os estudos de narrativas e da significação que usuários constroem a partir da interação com as *novas mídias* ignorem os estudos textuais e literários, reinventar-se-ão rodas cada vez mais tortas, confusas e ineficazes.

O último debate que faremos aborda as pesquisas encontradas e selecionadas que estudam as narrativas de videogame sob uma perspectiva de similaridade com outros objetos de leitura. A dissertação de Clarissa Marquezepi Picolo, intitulada “Games contando histórias: uma discussão sobre a narrativa nos JRPGs” (2013), tem como foco o estudo de aspectos literários em *Chrono Trigger* (2008), *Tales of*

*Symphonia* (2004) e *Eternal Sonata* (2009), jogos de *Role Playing Game* japoneses. Picolo desenvolve o estudo da narrativa utilizando noções como *leitura e preenchimento de lacunas*, sem que, para tal, haja uma formalização ou metodologia que dialogue com a Teoria da Recepção. Observemos que, na conclusão, Picolo aponta para o fato de que

A discussão da ludonarrativa, inclusive, não se esgota nos jogos eletrônicos: a ideia de uma narrativa que se entrelaça com os elementos fundamentais constituintes de uma mídia, e que requer um interagente para que se atinja a sua potencialidade pode ser encontrada em outros suportes. Se dialogarmos a ideia de ludonarrativa com outras variedades de objetos, é possível que se encontrem narrativas que desafiam o interagente em livros, filmes e pinturas, que apresentem opções de percurso e que retribuam o esforço desse leitor/jogador (2013, p. 136).

A pesquisadora chega a conclusões que apontam para similaridades no ato da leitura de narrativas em diferentes materialidades, no tocante à interatividade e à noção de preenchimento de lacunas, se referindo a estudos formais feitos anteriormente. Ao final da dissertação, Picolo tece considerações que convergem com aquelas por nós também apontadas, já que a pesquisadora entende que os estudos das narrativas de videogames podem ser feitos à luz dos estudos literários (dadas as semelhanças entre os aspectos de ambos – personagens, narrativa, enredo, gênero, etc), e que ambas as materialidades podem se beneficiar dessas pesquisas.

Em “Narrativa de Suspense: O *Game Silent Hill*”, artigo publicado em 2015, os pesquisadores André S. Silva, Fernando R. Stahnke, Marta R. Bez e Vitor C. S. Valadares estudam a maneira como as narrativas de obras literárias e de filmes de horror contribuem com ou podem se comparar a jogos de videogame do mesmo gênero (no caso, o jogo *Silent Hill*, de 1999). Tanto a exposição da discussão quanto a análise empreendida são prejudicadas pela brevidade do texto, já que o empreendimento, bastante ambicioso, requer uma leitura mais intensa de teóricos mais apropriados. Ao final da breve análise, que se calca em parâmetros estruturais de identificação de enredo e o modo

de ação, os pesquisadores declaram que os videogames guardam semelhanças com modelos narrativos de outras materialidades como a literatura e o cinema. Assim como outros, diferenciam os videogames de todas as outras materialidades, já que esses “potencializam estes aspectos e buscaram entregar uma experiência em que o usuário é muito mais ativo, tendo uma importante participação na construção do universo virtual. Isso se deve ao fato de que os games adicionam no seu âmago a interação e o feedback” (STAHNKE et al., 2015, p. 357). Nesse aspecto, é possível rever o sempre presente desejo dos pesquisadores de videogame em considerar as narrativas da mídia talvez mais *relevantes* ou *potentes* em relação à literatura ou ao cinema (considerados menos *interativos*).

No artigo “A narrativa lúdica dos videogames: espaços possíveis de produção de sentidos” (2012), Cremilson Oliveira Ramos e Jussara Bitencourt de Sá se debruçam, brevemente, sobre os jogos *Fable 2* e *Alice: Madness Returns* para responder às perguntas instigantes apontadas no resumo:

que elementos presentes nesses jogos permitem concebê-los como uma forma de narrativa? De que forma essa mídia eletrônica põe em contato sujeitos de diferentes locais, culturas, crenças e ideologias, constituindo, assim, um território político de partilha do sensível? (p. 1).

São inquietações que fazem parte do bojo das que regem nossa própria pesquisa, embora seja possível identificar que a característica extensão do formato de publicação tenha prejudicado a discussão, já que essa não se desenvolve de maneira apropriada.

O conceito de narrativa que sustenta a argumentação teórica parte de uma leitura de Luís Nogueira (2008 apud RAMOS; SÁ, 2012). De acordo com o recorte feito por Ramos e Sá, textualizar uma informação seria tirá-la do plano cotidiano e abstraí-la numa sequência narrativa.

Outro conceito, elaborado por Nogueira e discutido por Ramos e Sá, trata da diferenciação entre a narrativa do videogame e de outras mídias, como a literatura. Para Ramos e Sá,

no mundo fenomênico o espaço e os objetos nele presentes são passíveis de transformações, enquanto os espaços diégetico e lúdico se encontram em latência. Eles só se atualizam por meio de ações dos leitores, espectadores e jogadores. No caso do espaço no jogo eletrônico, o jogador pode transformar os cenários e objetos num dado momento da ação, porém tal interferência representa uma das múltiplas atualizações que o virtual permite (RAMOS; SÁ, 2012, p. 4).

O que ambos autores dizem se vincula aos pressupostos levantados por Jauss na teoria da estética de recepção. Adiante, os autores estabelecem um ponto de diferença entre a narrativa dos videogames e as literárias e filmicas, já que “a temporalidade nos jogos aproxima-se das narrativas em vários aspectos. No entanto, as narrativas tendem a recuperar eventos do passado enquanto os jogos encerram em sua configuração ações que, por parte do jogador, determinam o futuro” (RAMOS; SÁ, 2012, p. 4).

Há um problema, porém, quando Ramos e Sá discutem a parcela interativa do jogador e o seu efeito na emergência do sentido da narrativa – ou mesmo na autoria da mesma. Os autores afirmam que o videogame promove maior sensação de interação com o espaço de simulação que apresenta, e que, por isso, o jogador interfere de maneira mais acentuada do que o faz quando lê um livro ou assiste a um filme. Retorna, contudo, ao eixo comparativo quando comenta que “isso só acontece de acordo com o que o autor do jogo permite previamente” (RAMOS; SÁ, 2012, p. 8). O que nos parece mais apropriado seria afirmar que o jogador de fato interage de forma mais pungente no universo do jogo – mas não na sua narrativa. Assim como em uma narrativa literária ou filmica, os fatos estão pré-estabelecidos e não há alterações no curso estabelecido pelo autor. O sentido pode ser desvelado pelo leitor/espectador/jogador conforme seu contato com a narrativa e seus elementos (assim como todo o mundo e a materialidade física da obra), mas o texto de base está pronto antes que sua interação ocorra. Ao recortar a fala de Nogueira (2008, p. 216), Ramos e Sá acreditam que

“[...] à medida que nos afastamos da narrativa e nos aproximamos do jogo –, a soberania do autor vai diminuindo e uma partilha de autoridade sobre o texto vai-se acentuando”. Por isso consideramos que em um jogo eletrônico o jogador, ao contribuir para o desenvolvimento do enredo, também assume a autoria do texto lúdico (RAMOS; SÁ, 2012, p. 9).

O que ocorre seria não uma transferência ou um compartilhamento de autoria, mas, novamente, a dimensão participativa do leitor como o corresponsável pela emergência do sentido do texto.

A dissertação de mestrado em Comunicação de Erick Santos Cardoso (2009), orientada pelo professor Vicente Gosciola e intitulada “A evolução narrativa e audiovisual do videogame em ‘*Final Fantasy*’”, trata do estudo da evolução dessa série de jogos como uma emancipação dos modelos narrativos pré-existentes para se tornar um modelo de nova narrativa. Cardoso entende os videogames como “nova forma de narrativa audiovisual” e tece um texto que se inicia nessa discussão. Desenvolvendo a ideia de que os jogos de videogames são compostos por narrativas e que elas emergem em contato como jogador, já que os diálogos e *cutsscenes*<sup>63</sup> vão sendo apresentados à medida que os jogadores avançam e cumprem tarefas, Cardoso conclui que há uma confusão entre o papel do jogador (espectador) e do autor da obra (designer) (p. 13). Encontra-se novamente a mesma questão abordada por Ramos e Sá (2012) e Nogueira (2008) sobre tal *confusão* de papéis.

Parece haver um conflito entre o que seja a narrativa e o que seja o sentido da mesma. A construção da narrativa não se dá efetivamente com a inserção de elementos por parte do jogador, o que ocorre é um desvelamento da narrativa. O que emerge, de fato, como parte da produção criativa e da interação do jogador com o jogo (coadunando o projeto do designer/autor) é o sentido da narrativa e do jogo. Mesmo em jogos que ofereçam escolhas e tais escolhas modifiquem o curso narrativo, como, por exemplo, *Deus-Ex* (2000) e *Indigo Prophecy* (2005), não há uma interação real do jogador no sentido de modificar algo que esteja pré-programado ou antecipado pelo designer. O que há é apenas *escolha*, em vez de *criação* (e o jogador o sabe). O que se cria é o sentido

---

63 Cenas, como pequenos filmes, que são mostradas na tela durante o curso dos jogos.

do jogo. De maneira interessante, resgatamos uma fala de Roland Barthes, quando afirma que “o objetivo da obra literária (da literatura como uma obra) é fazer com que o leitor não seja mais um consumidor, mas um produtor do texto”<sup>64</sup> (1975, p. 4, apud BELSEY, 2006, p. 126).

A interação se torna importante como um fator que modifica a emergência do sentido no que diz respeito à própria criação dos designers. Por exemplo, a ordem em que o jogador interage com certos elementos modifica o sentido da narrativa no todo, e isso é possível perceber, por exemplo, em jogos como *Fatal Frame* (2001), no qual os desafios surgem em sequência, de acordo com a narrativa. Quando se coloca um inimigo como último obstáculo (chamado de chefe/*boss*), entende-se que ele é a ameaça maior, o causador dos conflitos e desafios enfrentados pelo jogador. Quando se elege um e não outro (ou se muda a ordem de aparição deles), modifica-se a percepção de quem é o responsável pelos conflitos. Por isso, em *Fatal Frame* (2001), quando se coloca o pai como um subchefe que antecede a filha como chefe final, compreende-se que a interação (e a escolha dos designers) provoca um encadeamento narrativo causal, além da compreensão de que a filha é pior/mais difícil/mais responsável do que o pai em todos os acontecimentos ocorridos no jogo.

Concordamos com a conclusão de Cardoso no subcapítulo “Um retorno à leitura”, quando esse explica que

através da comparação com outras formas audiovisuais, tentamos compreender a relação entre o espectador e o ato de jogar videogame. Sendo um meio cuja participação e modificação da mensagem é fundamental para que seja realizada a sua função completa, acreditamos que o videogame é um meio que permitirá uma nova vivência audiovisual (CARDOSO, 2009, p. 52).

Mas a afirmação se problematiza quanto o autor diz, logo em seguida, que “o videogame sedimenta a sua presença como um meio que propõe lazer, interatividade e, apesar do conteúdo de qualidade questionável, um retorno ao hábito de ler – ainda que uma maior quantidade de

---

64 “[...] the goal of literary work (of literature as a work) is to make the reader no longer a consumer, but a producer of the text” (BARTHES, 1975, p. 4, apud BELSEY, 2006, p. 126)

texto esteja restrita a certos gêneros de jogos” (CARDOSO, 2009, p. 53) – ou seja, compreende a leitura do videogame como *stricto-sensu*. Em seguida, o autor parece confundir conceitos de literatura, estudo literário, elementos literários e leitura, além de uma compreensão bastante antiquada do que sejam os estudos literários ou as análises literárias desenvolvidas na contemporaneidade. Por exemplo, adiante, as afirmações comparativas entre a interação videogame  $x$  jogador e livro  $x$  leitor são rasas, já que o pesquisador não considera os estudos da recepção, por exemplo.

O princípio do funcionamento, nos jogos, está na interatividade. Sem a atuação dos jogadores, um game não se completa. É claro que meios como os livros exigem que o usuário vire as folhas para continuar a leitura, ou pode até pular certas páginas ou capítulos, por exemplo, mas o que diferencia um videogame de outros meios é que a atuação do usuário é obrigatória, não opcional (CARDOSO, 2009, p. 68).

Outros conceitos abordados pelo autor parecem problemáticos, se tomados em conjunto com estudos de leitura e de texto. Por exemplo, a virtualidade dos objetos num jogo de computador se transforma em potencialidades que serão interpretadas pelo usuário. Compara-se a isso, por exemplo, o sistema de signos e significado.

A análise que Cardoso desenvolve da narrativa se dá como um processo de identificação quase estrutural entre as similaridades de enredo e personagens entre os jogos da franquia *Final Fantasy*, além da análise de elementos que compõem o mundo. Tal opção nos parece uma condução que se constrói de uma escolha metodológica e que não enriquece o sentido do jogo como deveria. Na conclusão, Cardoso faz considerações comparativas ingênuas, como quando diz que “o videogame, nesse momento tecnológico, não precisa mais ser cinema, literatura ou teatro, pode ser finalmente pura e simplesmente um jogo. E para isso é influenciado por todas essas formas, como a mídia híbrida que é” (CARDOSO, 2009, p. 156). O videogame nunca foi cinema e nem literatura ou teatro, ele é uma mídia independente que se configura como objeto cultural/textual dentro de um sistema



de outros tantos objetos que contêm elementos narrativos e que fazem parte da cultura escrita e oral.

A monografia de Luiz Filipe Ribeiro dos Santos, intitulada “*Assassin’s Creed*: literatura e videogame” (2013), oferece uma argumentação fugaz sobre narrativa e interação. Falta embasamento teórico para o desenvolvimento da maioria das discussões sobre narrativa e a participação do jogador/leitor no processo de compreensão do jogo. De qualquer forma, o trabalho de Santos (2013) é interessante do ponto de vista de que estuda a narrativa e o desenvolvimento do personagem principal, entendendo que *Assassin’s Creed* poderia ser enquadrado no gênero de romance de formação (*Bildungsroman*).

A monografia de especialização em Mídias Interativas, de Luis Claudio de Oliveira Tocchio, intitulada “*Vídeo Game Design, uma análise da estética conceitual do entretenimento digital*” (2008), aborda a narrativa como orientação da condução do jogo. As citações selecionadas por Tocchio para a condução da discussão sobre o papel do videogame designer são interessantes, principalmente porque paralelizam com o conceito de autoria. Observa-se que:

O game design determina quais escolhas o jogador será capaz de fazer no mundo do jogo e que ramificações estas escolhas terão no restante do jogo. O game design determina qual o critério de ganho ou perda o jogo deverá incluir, como o usuário será capaz de controlar o jogo e que informações o jogo comunicará a ele, e isto estabelece o quão difícil o jogo será. Resumidamente, o game design determina todos os detalhes de como a jogabilidade funcionará (ROUSE, 2001, p. xix, apud TOCCHIO, 2008, p. 4).

‘Design’ é metade do game design. Como conceito e como prática a ideia de design reside no centro da exploração dos games e de um jogar significativo... Assim como o termo game, design é um conceito com muitos significados. Sua definição depende do fato de o design ser considerado uma ideia, um conhecimento, uma prática, um processo, um produto... Mas e o game design? Haverá uma definição que indique um território particular para o game design?... Como resposta, oferecemos a seguinte definição geral: Design é o processo pelo qual o designer cria um contexto a ser encontrado por um participante, a partir do qual o significado emerge (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, p. 46, apud TOCCHIO, 2008, p. 4-5).

Outro ponto de similaridade interessante se encontra no paradigma de escolhas feitas por essa autoria. Assim como se apregoa popularmente nos estudos literários, uma boa obra literária é aquela através da qual o autor expressa a si mesmo em contraponto com o mundo e a sociedade. Diz-se que uma obra feita *por encomenda* ou com vistas comerciais é uma obra vazia. Observemos o que Crawford (apud TOCCHIO) orienta aos futuros designers de jogos: “Escolha um objetivo em que você acredita, que expresse seu senso de estética e sua visão de mundo... escolher um objetivo que satisfaça o público, mas que não é de seu agrado, certamente produzirá um jogo anêmico” (CRAWFORD, 1984, p. 50, apud TOCCHIO, 2008, p. 7).

Tocchio desenvolve seu texto se pautando pela análise dos procedimentos para criação de jogos digitais. Observa, então, que aspectos narrativos são importantes no desenvolvimento dos jogos desde as fases iniciais de *brainstorming*<sup>65</sup> até a escolha de ferramentas para a confecção do mesmo, já que a tecnologia será responsável para criar os efeitos e proporcionar o impacto que a história necessita. Sobre isso, o designer de jogos Takashi Tezuka comenta:

A tecnologia de hardware é muito importante, mas se você se fiar demais no hardware e não nas ideias, você não fará games. Você terá uma demonstração de software. A nova tecnologia pode tornar as coisas mais interessantes. Por exemplo, o Nintendo 64 pode produzir imagens avançadas, mas se isto é tudo o que iremos enfatizar, o game se tornará chato. O problema que encaramos é como utilizar a tecnologia avançada para intensificar a jogabilidade. *A tecnologia é apenas uma ferramenta para a expressão das ideias* (TEZUKA, 1996, apud TOCCHIO, 2008, p. 23, grifo nosso).

O que a princípio parece um discurso sobre a comercialização da mídia se configura, finalmente, como um apontamento sobre a parcela criativa, artística e autoral dos jogos digitais.

Outro ponto de interesse no trabalho de Tocchio está na atenção que ele dá para o aspecto sonoro dos jogos digitais. Som e música são citados como elementos que enriquecem o significado da narrativa. A música

---

65 Momento em que uma pessoa ou um grupo de pessoas envolvidas num processo de criação começa a listar quaisquer ideias que vêm à mente sobre o tema que desejam desenvolver. Isso se chama, literalmente, “tempestade cerebral” ou “chuva de ideias”.

ambienta a narrativa, ao mesmo tempo em que promove sensações que convergem para sua participação no jogo.

Qualquer um que tenha jogado *Super Mario Bros* deve se lembrar da vigorosa sequência de acordes “cartunescos” que tocava quando o temporizador ia caindo abaixo de um minuto e o tema familiar tocava afritivamente. Nada mudava na jogabilidade, mas o ‘tempo’ [da música] impingia uma necessidade quase palpável de uma velocidade galopante para vencer o cronômetro. Podia ser cruel, mas era muito funcional (BARRETT, 2001, apud TOCCHIO, 2008, p. 45).

Assim como afirmado por Tocchio (2008), a trilha sonora de muitos jogos tem se mostrado longeva. Mesmo que os jogadores não continuem jogando os jogos, as *original soundtracks* (OSTs) encontradas no Youtube, por exemplo, têm milhares de visualizações. As músicas são parte importante na cognição dos jogos, na compreensão de suas narrativas, na jogabilidade e na empatia que o jogador tem com esses objetos digitais.

Ao final da monografia, Tocchio (2008) debate sobre o futuro da mídia. Há opiniões divergentes sobre qual deve ser o foco na melhoria do trabalho dos designers e produtores para que os jogos se tornem cada vez melhores. O foco de intensificação deve ser a exploração do uso tecnologia ou a criatividade para criar novas histórias? Pensamos que seria fundamental se histórias e narrativas criativas pudessem ser projetadas de forma que utilizassem da maneira mais adequada possível as tecnologias a disposição dos designers. A prova disso é que os jogos mais memoráveis e interessantes não têm gráficos ou possibilidades tecnológicas tão surpreendentes. O que fica na recordação do jogador é a história interessante e o relacionamento que ele teve com ela.

Para Daniel do Amaral Denardi, na dissertação de mestrado “Considerações Sobre Alucinação No Jogo Eletrônico ‘*Silent Hill 2*’: Da Plataforma Pc Num Viés Semiótico-Psicanalítico” (2010), o jogador preenche um espaço que lhe é devido, assim como o faz o leitor e a audiência de um filme, para que possa decodificar tudo aquilo que é deixado como simbólico na narrativa e na persona do protagonista,

por exemplo, do jogo *Silent Hill 2* (Denardi, 2010, p. 58). Assim sendo, posteriormente e após discorrer sobre o jogo e o referencial teórico, Denardi afirma que “o game, assim como o filme, representaria, assim, uma expressão cultural de uma realização de desejo consciente, ou seja, um tipo de pulsão que já foi elaborada de forma que pôde ser concebida conscientemente” (2010, p. 83). Denardi observa que existem similaridades entre os recursos narrativos utilizados por videogames e literatura, por isso, o pesquisador utiliza tipologias de Norman Friedman para sua análise. Denardi analisa o tipo de narração e de narrador – onisciente, testemunha, protagonista, até chegar numa ideia de fluxo de consciência.

O pesquisador encerra seu trabalho concluindo que

Observou-se que *Silent Hill 2* é um survival horror o que seria um subgênero da aventura. Neste gênero estão presentes os elementos essenciais da narrativa: personagens, tempo, espaço, enredo e foco narrativo. Só então foi possível aplicar a teoria da narrativa já consolidada em filmes e literatura ao universo gâmico. [...] Como resultado, pode-se constatar que é possível aplicar a teoria narrativa da literatura aos games, com algumas alterações, em especial no que se refere ao tempo (existe pelo menos uma dimensão extra de tempo nos games), espaço e foco narrativo. Estes elementos são indissociavelmente atrelados aos quatro elementos essenciais dos games. Em um game de survival horror como *Silent Hill*, a atividade do jogador é influenciada de forma determinante pela maneira com que o foco narrativo é trabalhado, por exemplo. Conclui-se, portanto, que o game *Silent Hill 2* e muito provavelmente outros games deste mesmo gênero estão estruturados como uma narrativa, com aspectos muito similares aos dos filmes (neste tipo de game existem cenas com planos, trilha sonora, diálogos falados o que demanda atuação) (DENARDI, 2010, p. 85).

Mesmo que não tenha abordado teorias que versem sobre leitura e a interação texto x leitor ou se o videogame se configura como objeto cultural em parte textual, Denardi entende que o jogador *lê* o jogo (DENARDI, 2010). Dessa maneira, as discussões desenvolvidas pelo pesquisador coadunam com as nossas, no sentido de que enxergam o videogame como um objeto que demanda leituras.

As leituras empreendidas nesta seção foram basilares para que se pudessem realizar revisões teóricas importantes para o desenvolvimento

da fundamentação deste livro. É perceptível que os estudos literários podem agregar conhecimentos aprofundados no que diz respeito às concepções sobre o papel do leitor, o papel do texto, as dinâmicas envolvidas nas apreciações críticas e as diversas vertentes analíticas. As análises que podem ser abordadas nos processos de discussão literária convergem em mais acepções acerca dos objetos narrativos do que as já arraigadas percepções debatidas por teóricos como Forster (1969), por exemplo<sup>66</sup>. Compreende-se que o campo de estudos dos videogames enquanto ficções e narrativas está em plena consolidação e que os métodos de análise ainda não se estabeleceram. Acredita-se, porém, que seja improdutivo que, a cada pesquisa que se interesse pelo estudo de narrativa, o pesquisador retome textos já debatidos e conceitos sobre leitura e literatura que já não correspondem aos defendidos pelos estudos literários. É verdade que cada pesquisa tem seu próprio caminho e que as revisões de estudos já produzidos fomentam discussões que podem ser frutíferas, mas sigo defendendo fortemente a ideia de que as teorias críticas dos estudos de leitura e literatura estão deixando de ser circulados em meios que precisariam deles pela falta de pesquisa apropriada na área de videogames. Acredita-se piamente que fazer análise cartesiana num mundo multidisciplinar é ser um sujeito pesquisador que não consegue articular os próprios sentidos.

É justamente esta a proposta deste estudo: a de explorar nossa hermenêutica de maneira multidisciplinar, de forma a tentar compreender os sentidos que emanam da leitura desse objeto de pesquisa em seus aspectos audiovisuais.

---

66 Desenvolvo essa crítica especialmente a respeito do meu próprio trabalho desenvolvido no Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em 2012, intitulado "Silent Hill 2 – Understanding and analyzing the narrative of a Playstation 2 game using the literary theory of novel by E. M. Forster", do curso de Letras-Ingês da Ufes. À época, desejava estudar a ficção de videogames através dos estudos literários, justificando a semelhança de aspectos concernentes às narrativas de ambas as mídias (textos literários e jogos de videogame). Devido à clara limitação teórica que tinha naquele momento, me prendi à análise comparativa dos Aspectos do Romance do balizado E. M. Foster (1969), sem me propor a, de fato, mergulhar nos indícios apontados pela leitura do jogo. Posteriormente, ainda inconformada pela falta de capacidade de outrora, revisei o TCC e escrevi um artigo que se aproximava mais do que pode ser chamada de uma análise literária de um jogo de videogame. O texto pode ser lido em FALQUETO-LEMOS, A.. "Transitoriedade, identidade e alteridade em Silent Hill 2 (1999)". Revista Z Cultural (UFRJ), v. 1, p. 1-8, 2017. Disponível em: <<http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/transitoriedade-identidade-e-alteridade-em-silent-hill-2-1999/>>. Acesso em: 21 mar. 2018.

### 3

---

## METODOLOGIAS E CAMINHOS DE PESQUISA

O esforço para apreender o objeto em seus vários aspectos estéticos está fundamentado no entendimento de que só é possível compreender sua expressividade no todo, fazendo-se uma leitura de suas várias camadas discursivas. Assim sendo, este capítulo se orienta na perspectiva de que, ao jogarmos um videogame, estaremos sob efeito de diferentes códigos comunicativos. Ouvimos, lemos, apreendemos as imagens e, portanto, compreendemos a mensagem de forma sincretizada.

Em contrapartida, existe um enredo que permeia todos esses processos e que dá sentido a eles, e é esse o tecido que aglutina esses vários elementos ergódicos, tecendo um fio condutor. É o conceito que o filósofo Tavinor desenvolve ao responder à pergunta: jogos digitais devem ser estudados como apenas jogos ou apenas narrativas? Tavinor enxerga uma brecha na discussão entre ludologistas e narratologistas ao afirmar que jogos digitais são “jogo através de ficção” (*game through fiction*) (TAVINOR, 2009). Portanto, o jogo se desenvolve e existe através de uma ficção. Sem a ficção, não seria possível que os elementos ergódicos nem mesmo existissem: precisa-se de um nível, mesmo que rudimentar, de ficção para que regras abstratas que delimitam o sucesso e o fracasso de um jogo possam existir. Dessa forma, mesmo em jogos de narrativa quase que inexistente, como *Tetris*, há um nível de abstração ficcional que propõe ao jogador que ele manipule blocos coloridos a fim de formar fileiras completas e fazer pontos. Os elementos ergódicos limitam as possibilidades de ação do jogador

e lhes dizem os padrões de sucesso e falha. Ao ser bem-sucedido, o jogador acumula pontos e o jogo fica mais difícil. A ficção do jogo do *Tetris* é muito simples, mas de qualquer forma existe como forma de unificar os elementos ergódicos, ao mesmo tempo, esses elementos ergódicos fazem com que a ficção do *Tetris* se torne um jogo.

Enquanto joga, a audiência tem acesso à informação que será utilizada para solucionar os problemas que aparecem no jogo. Como já discutido, Crawford argumentou que os jogos são, intencionalmente, uma representação simplificada de uma realidade emocional. Foi com base nessa afirmação que pudemos concluir que o jogador não tem uma participação passiva diante da história do jogo, mas que ele interage física e mentalmente com essa mídia, assim como o leitor na Teoria da Recepção o faz com o texto. Crawford já dizia em seu trabalho que, assim como o escritor deixa para o leitor o texto para ser decifrado, o mesmo ocorre com um designer de videogame, que cria um caminho complexo e uma série de percursos que o jogador desvenda enquanto joga. Em ambos os casos, percebe-se a leitura, na qual a interpretação é que impulsiona o leitor no processo em que ele apreende a história/narrativa do livro/videogame, deixada em formato textual/visual pelo escritor/*designer*.

Nossa conclusão era de que através da Teoria da Recepção era possível enxergar o jogador como um leitor de ficção, de narrativa, que conforme joga o jogo preenche as lacunas necessárias para obtenção do significado do texto implícito fruto da interação jogador x mundo ficcional. Depois da leitura de Chartier, compreendemos que o significado do texto é produto não somente da interação leitor x texto, mas também da interação desse leitor com o texto e do texto com o suporte e demais protocolos de leitura (disposição textual, etc.), e essa materialidade produzirá leituras que serão apropriadas de maneira diferente por novas comunidades, e que, por isso, produzirão novos significados. Se pensarmos que o texto do videogame está numa materialidade diferente do texto do livro, então o suporte é a chave da diferença entre a leitura do livro e a leitura do videogame. Mais do que a recepção, a diferenciação e a aproximação da leitura do livro e da leitura do videogame se dá na apropriação dessa materialidade.

Dando continuidade a esse mesmo raciocínio, pensamos que a concepção de Tavinor para o videogame, que para o autor não pode ser estudado apenas através da narratologia nem da ludologia, amplia nossa certeza sobre a concepção do videogame como objeto cultural de leitura na perspectiva da história cultural de Chartier. Se pensarmos que o videogame é um novo objeto cultural, que, segundo Tavinor, é *fiction through play*, ou seja, um jogo através da ficção, e que o tanto a interação (*input*) quanto a ficção são pontos-chaves na construção do significado do jogo, que começa no momento da criação da estrutura do jogo pelo *videogame designer* e que tem sua narrativa efetivamente atualizada no momento em que o jogador se insere no universo virtual, então entendemos que esse texto do videogame requer outra leitura, outra apropriação, ou seja, um novo modo de ler graças justamente à capacidade tanto gráfica quanto interativa que o videogame proporciona à audiência. A leitura do texto desse objeto cultural se efetiva numa apropriação que se dará de uma maneira completamente diversificada do texto do livro, porque todo o aparato tecnológico no qual se configura o videogame, ou seja, sua materialidade, faz com que através dele sejam oferecidos novos modos de ler ficção e por isso novos modos de compreender, decodificar, e participar da ficção.

Pensamos que as ideias da Teoria da Recepção nos são muito válidas para aproximar o videogame da leitura, no sentido de compreendermos o texto não apenas como configuração escrita deixada pelo autor, mas como vivo e significativo a partir da leitura ativa do leitor. Esse processo se assemelha ao processo do jogar videogame, quando o jogador lê o jogo e participa da criação ativa dos seus significados. Percebemos, porém, essa ideia falha em dar conta do potencial do videogame enquanto materialidade, e das diferentes leituras que podem surgir por causa desse potencial. Assim, a leitura que fazemos de Chartier e de seus modos de leitura de textos que se configuram em outras materialidades dialoga com as ideias de Tavinor, na maneira como podemos ler os jogos de videogames. É através dessa materialidade moderna e composta de aditivos que aumentam a imersão do jogador que esse texto ganha uma leitura diferenciada da leitura dos livros. Argumentamos aqui que a leitura do



videogame não é então a mesma que é produzida pela leitura de um livro, porque pensamos que, diferentemente da Teoria da Recepção, que alude à compreensão do que foi lido pelo recurso à privilegiada subjetividade do leitor, a materialidade do videogame produz uma leitura que contempla a interatividade do jogador além da leitura visual que ele faz da tela.

No Capítulo 6 de seu livro, Grant Tavinor (2006) começa a tratar da narrativa dos videogames; nesta pesquisa, vista como ponto de contato com a literatura. Tavinor afirma que, dentre todas as similaridades que possam existir com as narrativas, literárias ou de cinema, o diferencial do videogame, como já dito anteriormente, está no fator de interação, quando o jogador assume um papel de protagonista. Tavinor diz que esse campo de estudo suscita algumas questões, algumas delas, segundo ele, são:

Que tipo de narrativas os jogos exibem? Que diferenças elas têm para as que existem em mídias tradicionais como romances e filmes? Em particular, como a natureza dos jogos como jogos e ficção interativa afetam a capacidade do videogame em veicular narrativas? Os jogos de videogame podem produzir algo que as narrativas tradicionais não podem? (TAVINOR, 2006, p. 110)<sup>67</sup>.

Não é intenção nossa, neste trabalho, responder a essas perguntas, mas queremos saber principalmente como ler essas narrativas. Tavinor afirma que há uma tensão entre o que acontece de maneira interativa, ou seja, entre o *gameplay* e as *cut-scenes*, que são veiculadas nos momentos em que alguma parte da história é exibida. Para o filósofo, onde não há interatividade o jogo não acontece, e, nesses momentos, a narrativa entra em atrito com interatividade. Em contrapartida, argumentamos que a narrativa do jogo, aqui entendida como a história, ou como a sequência de acontecimentos que coloca o enredo em ação, justifica o jogar em alguns gêneros de jogos. A narrativa do jogo, argumentamos, não se concentra apenas nas *cut-scenes* com as cenas, ou nos momentos em que o jogador lê algum texto da história do jogo, mas no ponto de vista que

---

<sup>67</sup> What kinds of narratives do videogames exhibit? What differences do they bear to traditional ways of depicting narratives such as novels and films? In particular, how does their nature as games and interactive fictions have an effect on the ability of videogames to convey narratives? Can game narratives do anything that traditional narratives cannot?

temos a narrativa existe num todo, do início ao fim do processo em que o jogador está jogando. Quando o jogador inicia o jogo, ele é apresentado à narrativa da história que está jogando, e novos fatos e acontecimentos ocorrem de maneira gradual. Pode ser que ele tenha liberdade, em alguns jogos, para escolher este ou aquele percurso, mas a narrativa se dará de maneira linear na recepção do jogador. Neste trabalho, a narrativa do jogo é entendida pela apropriação do jogador, como leitura que se dá no seu jogar, nas atitudes do seu *avatar* e em como as situações se desencadeiam até o desfecho. Não dizemos que todos os jogos são compostos de narrativas, neste estudo estamos tomando como *corpus* jogos de alguns gêneros específicos.

Se uma nova configuração para o texto, ou seja, uma nova materialização produz outra leitura (CHARTIER, 2002, 2004, 2012), implica-se aqui outro método de análise dessa leitura quando se toma o videogame como objeto/texto a ser lido.

Pensamos que o videogame pode ser lido apenas na medida em que possamos pensar nele enquanto uma continuação da leitura textual dentro dos parâmetros da história cultural escrita e de sua apreensão. Não podemos nos dar a lê-lo, simplesmente, sem pensar no que estamos fazendo e no porque fazemos; damo-nos a ler, como pesquisadores no campo da leitura (e aqui, também, da literatura), porque reconhecemos que o videogame é tanto uma mídia com propriedades exclusivas, ou particulares, quanto uma evolução na forma de comunicação, e que por isso se dá a ler. O videogame se dá a ler quando associado à ideia que temos de livro enquanto inter-relação texto (sentido) e materialidade, por isso, comparado com a ideia que temos do videogame (sentido) e a mídia de CD ou DVD. Para efeito de aproximação entre o videogame e a literatura, organizamos a tabela abaixo:

**TABELA 1: APROXIMAÇÕES ENTRE  
O VIDEOGAME E A LITERATURA**

<b>Videogame</b>	<b>Literatura</b>
Arte (objeto estético)	Arte (objeto estético)
Usuário / Jogo (software)	Leitor / Texto
Texto verbal e visual (sincrético)	Texto verbal e visual (sincrético)
Forma / Conteúdo	Forma / conteúdo
Obra videogame	Obra literária
Estilos de séries de jogos	Estilo autoral (de série de livros)
Contribuição de múltiplos agentes (designer, programador, compositor, etc)	Contribuição de múltiplos agentes (editor, revisor, editorador, etc.)
Gênero	Gênero

**Fonte: Compilação própria da pesquisa.**

Esses pontos de contato que se dão entre videogame e literatura se estabelecem, inicialmente, numa discussão no âmbito das questões que envolvem os objetos culturais, afinal, mesmo de caráter popular e de cultura de massa, o videogame vem se estabelecendo como criação estética que se aperfeiçoa, não apenas na sua função mercadológica, mas, na contemporaneidade, como objeto por meio do qual os designers desenvolvem e proporcionam experiências estéticas (JENKINS, 2005, RETTBERG, 2008).

Diante da questão material, entendemos o aparato físico do videogame e seus aspectos singulares (TAVINOR, 2009, 2011), ou seja, seu controle, seu console e a própria mídia do videogame (hardware) em CD ou DVD, em relação com o livro de literatura. Percebemos que ao mesmo tempo em que um livro de literatura, conforme estudado por Roger Chartier (2002, 2004, 2012), é uma obra produzida por várias mãos, assim o é a construção do jogo de videogame, em sua porção física. E da mesma maneira com que nos relacionamos com o aparato físico do livro de literatura, nos apropriando de acordo com práticas de leitura e leituras por ele viabilizadas, através do processo de feita,

nos relacionamos com o videogame. Relacionamo-nos com o aparato físico do videogame através da prática que se imprime através dele.

Na nossa leitura de Chartier, o objeto livro se dá a ler em todas as possibilidades que existem para sua apreensão através da sua materialidade, do seu papel, da maneira como foi editado, prensado, selecionado, pensado, qualificado, quer dizer: o livro envolve uma produção que passa por várias mãos, e, na sua materialização, vemos um resultado que leva à leitura de toda uma história, de toda uma cultura. Esse material encerra leituras, engendra hábitos, transmite posturas. O leitor tem com esse material um relacionamento físico que é fruto de uma construção social, histórica e cultural. O livro não é um objeto natural, dado: ele é uma construção tanto subjetiva quanto física.

O videogame (hardware) mídia, em CD ou DVD, é um objeto material que constrói um texto, uma mensagem. Assim como o livro, ele é cunhado por pessoas as mais variadas, e, através dessa cunhagem, se dá um conjunto de práticas e de representações que serão apropriadas e que se tornarão novas representações (que por sua vez, engendrarão novas práticas). Por isso, os jogos eguem um percurso baseado em gêneros<sup>68</sup>: porque eles se circunscrevem em representações e práticas de jogos, que vão, assim como outros objetos culturais, sendo legitimados. Essas são práticas que se inscrevem tanto no jogar o jogo (comandos, gestos, posturas corporais, etc.), quanto da própria ideologia circunscrita no texto do jogo/universo ficcional.

Além disso, propomos que a análise da interação se dá entre o usuário e o jogo de videogame (software) em paralelo com o tipo/modo de interação que se dá entre o leitor e o texto. O videogame, sendo composto por um texto verbal e visual, portanto, sincrético, e que reúne forma e

---

68 Apenas para que fique claro, a noção de gênero que temos aqui não se relaciona diretamente com a de Bakhtin em Os gêneros do discurso, na qual há a ideia de que a comunicação é regida por formatos desenvolvidos histórica e socialmente, ou seja, fala-se e escreve-se através de gêneros discursivos. Gênero, no sentido do texto, é relacionado com a ideia de uma espécie de “tipologia / nomenclatura mercadológica” que separa os jogos (e também longa-metragens) de acordo com seu conteúdo, por exemplo: ação, comédia, drama etc. Os gêneros de jogos de videogames também, de alguma maneira, são regidos por formatos que são modelados histórica e socialmente e são produzidos seguindo esses padrões. Talvez, seus gêneros possam estar relacionados às formas discursivas pelas quais os designers estabelecem essa comunicação com seu público, mas isso não é o tema dessa pesquisa.

conteúdo pode ser comparado com o texto literário narrativo, também forma e conteúdo como instâncias indistintas. Aqui, percebemos o texto como o conjunto de significados, que vai ser concretizado e atualizado no ato da apropriação, ou seja, da leitura, assim como ocorre nos livros e em qualquer tipo de texto a ser lido. Além disso, a atualização que se dá no momento da leitura tem tanto um caráter abordado por Tavinor (2009) quanto por Chartier, que compreende que o texto do livro deve ser entendido não apenas na sua abstração, mas tendo seu sentido vincado por sua materialidade, já que o suporte se imiscui no processo de construção de leituras.

Se desconsiderarmos o videogame como um objeto cultural próprio, situado histórico-socialmente e singular na maneira como engendra seu texto, o estudo do videogame enquanto leitura não acontecerá de maneira transdisciplinar, entre o game studies e o campo de estudos literários, correndo o risco de se tornar superficial, ultrapassado e sem sentido. Frisamos que os jogos de videogame devem ser tomados em sua especificidade, através de uma leitura que leve em conta, além da narrativa em si, a interatividade do jogador com a mesma e com o aparato tecnológico, além de pensar em como o jogar influencia na leitura.

Essas relações, que envolvem os objetos culturais e a sociedade, se fazem aqui então no videogame enquanto obra. Esta, que pode ser composta pelos estilos nos quais as séries de jogos se instauram, no estilo do compositor da trilha musical, no estilo do jogo em relação ao gênero, dentre outros; estando em paralelo à obra literária, composta pela autoria, estilo e contexto, dentre outros. Problematicamos que essa organização não é estanque.

Haverá um método que viabilizará a análise crítica, no sentido dos estudos literários, da narrativa e de personagens de videogame? Se nos voltarmos para as pesquisas feitas na área de jogos e de videogames nos depararemos com teóricos polarizados em questões estruturais. A crítica literária já fez esse percurso antes, e aqui tomo o trabalho de Terry Eagleton (2003) em seu *Teoria da Literatura: Uma Introdução* como referência para pensarmos esse panorama histórico.

Hoje, podemos afirmar que existem várias teorias válidas para a análise crítica de um jogo de videogame, assim como há várias para a análise de um texto literário. Cada texto tem sua especificidade e cada leitura pede uma análise diferente. Não podemos excluir leituras e nem métodos, ao mesmo tempo em que não podemos eleger aqueles, únicos, que serão satisfatórios. Não estabelecemos que a crítica se oriente por este ou aquele viés, por exemplo, que seja feminista, que seja estruturalista, que seja pós-estruturalista, que seja pós-colonialista etc. Esta leitura crítica não deve estar limitada entre este ou aquele referencial teórico.

Porém, pensarmos que, dada a nossa compreensão do videogame enquanto objeto cultural em aproximação com a literatura, ou seja, a noção de que o jogo é apreendido através de uma leitura, faz-se necessário um método para a apreensão e análise do *corpus* desta pesquisa.

Constituirão, assim, pontos de análise na leitura do *corpus* de pesquisa, primordialmente:

- a) O manual do jogador, que serve de um para-texto;
- b) A narrativa de base, que organiza e conduz a ação do jogador;
- c) O texto verbal / instrucional, que é transmitido ao jogador, bem como as falas dos personagens;
- d) Fatores de intertextualidade que se dão durante a leitura do jogo;
- e) Elementos que fazem parte da ficcionalidade do texto do jogo, como efeitos visuais e sonoros e a trilha sonora do jogo;
- f) O texto verbal e visual apreendido pelo jogador, organizado através de sua apropriação.

Complementarmente, e quando necessário, levaremos em conta aspectos da visualidade, do manejo e da interação do jogador que se dá em relação com o aparato físico do videogame, o *console*, bem como leitura de artigos já escritos, e quaisquer outras fontes que se fizerem pertinentes.

Podem ser estabelecidas as seguintes etapas como método para análise do *corpus*:

1) O estudo do manual, que pode revelar: a) as informações que o jogador recebe *a priori*; b) o público alvo do jogo; c) o gênero do jogo; d) informações sobre os personagens; e) um guia da história.

2) Jogar o videogame, para através disso entender: a) como as informações da história são apresentadas para o jogador (em que sequência, velocidade, por quais mecanismos – se por contato com personagens ou por conquista de objetivos), ou seja, como se estrutura e acontece a narrativa; b) como os personagens se comportam; c) como os textos e informações se apresentam (por acesso à objetos, por personagens, por instrução do jogo); d) como o protagonista se desenvolve (com o auxílio do jogador ou à revelia); e) como o jogo termina.

Essas possibilidades foram expandidas ou contraídas conforme especificidades dos jogos que foram escolhidos para estudo.

Concluimos este capítulo com a certeza de que tanto o conjunto de informações formado pelo *corpus* de pesquisa aqui pontuado, quanto o método pelo qual se dá o acesso ao jogo e ao *corpus* são primordiais para a leitura que desejamos fazer dos videogames.

## 4

---

# LEITURAS DE VIDEOGAMES, ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Falaremos, neste momento, de algumas pesquisas contemporâneas e como os pesquisadores discutem temas pertinentes, tendo como *corpus* o videogame. Entre os dias 25 e 27 de setembro de 2015 foi realizada a conferência *Mechademia* de cultura popular asiática, sobre videogame e gênero, pelo Minneapolis College of Art and Design, em Mineápolis (Minnesota), nos Estados Unidos. Aberta a pesquisadores interessados em discutir questões de gênero em videogames e animações japonesas, a conferência recebeu inscrições enviadas pelo mundo inteiro com a possibilidade de participação por videoconferência. Na falta de publicação formal dos resumos ou de anais das comunicações realizadas, e diante da relevância dos estudos apresentados, optou-se pela divulgação dos mesmos através deste texto, já que os referidos trabalhos podem oferecer novos olhares e possibilidades para os pesquisadores do campo de estudos de videogames, ou *game studies*, no Brasil. A nossa participação foi importante para conhecer as pesquisas que estão utilizando o videogame como objeto que oferece leituras pontuais sobre a produção cultural e seus significados.

O trabalho apresentado por Marc Ricard, “The Berserk Healer: The Gender Politics of Sword Art Online”<sup>69</sup>, por exemplo, discutiu sobre a protagonista Yuuki Asuna do jogo *Sword Art Online* e como

---

69 RICARD, Marc. *The Berserk Healer: The Gender Politics of Sword Art Online*. Comunicação oral apresentada no *Mechademia*, evento acadêmico realizado pela Minneapolis College of Art and Design, em Mineápolis, Estados Unidos, em setembro de 2015.



ela parece se dividir em duas posições paradoxais, que seriam as de oscilações de gênero: revolucionária e conservadora. A princípio, Asuna é forte e assertiva, o que a torna um exemplo de personagem feminina independente; durante a história, no entanto, ela é reduzida a vítima, o que, para Ricard, parece apaziguar o ego masculino ferido da audiência. O resultado, que é a adoção de uma classe autointitulada por Asuna e traduzida livremente como *curadora assassina*, uma categoria que une o papel tradicional secundário da mulher (curadora não-violenta) com o masculino (assassino violento). A pergunta de Ricard nos remete tanto ao jogo quanto a muitos outros produtos culturais que fazem parte do nosso dia a dia: Essa forma de se autodeterminar simboliza a representação das mulheres nos jogos, como se elas pudessem ser *tudo ao mesmo tempo*, ou essa classe esquizofrênica é um sintoma de um debate que se tornou inegociável?

A apresentação de Andrew Ferguson, “Final Fantasy VI: Breaking Narrative, Glitching Gender”<sup>70</sup>, tratou de como *glitches* podem influenciar em novas leituras por parte dos jogadores. *Final Fantasy VI* (1994), um dos últimos jogos produzidos para Super Famicom/Nintendo, explora toda a tecnologia do videogame, inclusive, de acordo com Ferguson, as limitações de memória. Segundo o pesquisador, a quantidade de atalhos na programação necessários para que a história pudesse caber no cartucho, além da bateria dos backups, deixou buracos no código do jogo – buracos que os jogadores mais espertos começaram a explorar. Esses *buracos* se chamam *glitches*. A questão abordada por Ferguson emerge nos maiores *glitches* do jogo, capazes de redimensionar a estrutura narrativa, negando, segundo ele, a sequência “derrote o mal, salve o mundo”. Esses *glitches* abrem espaço para que o jogador possa provocar (e ler) o jogo de forma reconfigurada, já que reorganizam os fatos que se apresentarão como narrativa de forma diferente de como foram programados pelos designers. Concentrando-se no *airship glitch*, que faz com que o jogador tenha acesso à nave desde o

---

70 FERGUSON, Andrew. *Final Fantasy VI: Breaking Narrative, Glitching Gender*. Comunicação oral apresentada no Mechademia, evento acadêmico realizado pela Minneapolis College of Art and Design, em Mineápolis, Estados Unidos, em setembro de 2015.

começo do jogo, Ferguson percebe que é possível acessar todo o mapa do mundo bem à frente do arco narrativo, quebrando a sequência programada. Os *glitches* permitem que o jogador explore outros atalhos na programação, produzindo situações bizarras como, por exemplo, o caso de um personagem visitar ele mesmo no túmulo, tornar-se seu próprio pai, etc. Para Ferguson, procedimentos que alteram o desempenho do jogo por meio de *glitches* são formas de resistência ao texto, ao espaço, ao sistema binário, à máquina, à lógica, etc. É possível perceber que o trabalho desse autor aponta para subversões que podem ser criadas de dentro do sistema para fora, a partir de buracos e falhas não percebidas – ou, quem sabe, deixadas de propósito.

Outro trabalho pertinente foi apresentado por Se Young Kim, intitulado “Getting over The Fear of Murder: The Last of Us and the Ethics of Empowerment”<sup>71</sup>. A pesquisadora analisou o jogo *The Last of Us* (2013), pensando no que já havia sido divulgado sobre *Rise of the Tomb Raider* (2015). De acordo com o blog de notícias de jogos Kotaku, nesse jogo, a protagonista Lara Croft “superou o medo de matar”. Em entrevista de 2012, Noah Hughes, produtor criativo da franquia, comentou: “na verdade o nosso jogo é sobre empoderamento, é sobre se tornar um herói”. Colocando as duas frases lado a lado, Kim começa a se perguntar sobre o que é empoderamento e o que é se tornar um herói em relação ao jogo *The Last of Us* (2013). Para a pesquisadora, como é evidente na narrativa de Ellie, tal *empoderamento* simplesmente se parece com a aquisição de uma postura violenta, ou seja, com a mudança de agentes políticos (mulheres ao invés de homens) como perpetradores de atos violentos e não com a abolição de diferenças de gênero. De acordo com Kim, ao invés de uma resistência, esse *empoderamento* parece simplesmente se alinhar com ideologias opressivas.

Destacam-se apenas duas publicações entre muitas que chamaram a atenção neste ano. A primeira é um artigo publicado na *Sage*, intitulado “*Video Game Visions of Climate Futures: ARMA 3 and Implications for*

---

71 KIM, Se Young. *Getting over The Fear of Murder: The Last of Us and the Ethics of Empowerment*. Comunicação oral apresentada no Mechademia, evento acadêmico realizado pela Minneapolis College of Art and Design, em Mineápolis, Estados Unidos, em setembro de 2015.

*Games and Persuasion*”, de Benjamin Abraham (2015); e a segunda é uma dissertação de mestrado intitulada *SimCity: Text, Space and Culture*, de Eli J. Boulton (2015). O acesso a ambas se deu graças à ferramenta do Academia.edu, que permite incluir no perfil suas áreas de interesse, avisando constantemente sobre novas publicações na área de videogames e narrativa, por exemplo.

O artigo de Abraham trata do jogo de simulação militar *ARMA 3* (2013), da Bohemia Interactive. Abraham focaliza nas representações visuais que o jogo comporta; uma ficção de um mundo futuro no qual a energia é renovável. Para o autor, essa visão futurista desafia a imaginação e pode provocar no jogador uma adesão às políticas ideologicamente contestadas sobre mudanças climáticas. Dessa maneira, Abraham teoriza sobre a habilidade dos games em persuadir ou influenciar jogadores.



Imagem 10 – *ARMA 3* (2013). Fonte: Internet.

A dissertação de Boulton entra no debate sobre a crítica que os jogadores podem fazer ao jogarem *SimCity*: mesmo quando eles têm sérias críticas ao modo como a gestão pública trabalha no plano do

*real*, o jogo tem em seu código uma mecânica tal que não permite que o jogador fuja dos padrões de governança; o jogador acaba se adequando ao sistema do jogo, ou seja, às ideias políticas que subjazem o que os produtores entendem por política de gestão pública. Ao final da dissertação, Boulton intenta observar os limites do jogo *SimCity*, tentando determinar se eles são maleáveis ou não.



Imagem 11 – *Sim City 5* (2013). Fonte: Internet.

O artigo “Turning Around to the Affordances of Digital Games: English Curriculum and Students Lifeworlds”, de Thomas Apperley et al (2015), pode representar um parâmetro importante para a utilização de videogames como instrumentos para o desenvolvimento de trabalhos pedagógicos que auxiliem os alunos a aprimorarem sua capacidade de leitura e escrita. Os estudiosos propõem, a partir da perspectiva de que o mundo dos educandos está intimamente ligado aos videogames, que se utilizem jogos como parte do currículo de Inglês e Alfabetização. A saída proposta pelos pesquisadores foi a incorporação de leitura dos jogos – entendendo os jogos como “game as text” e “games as action” – jogo como texto e jogo como ação – e a leitura de paratextos pelos alunos.

O texto apresentado discute apenas alguns trabalhos que foram divulgados durante o ano de 2015, mas o assunto não se exaure, já que novos estudos são feitos, publicados e apresentados todos os dias. Importa, porém, ressaltar a importância da divulgação dos mesmos, especialmente dentro do Brasil, cenário em que os *game studies* ainda estão por se estabelecer dentro das academias de maneira multidisciplinar. Encerra-se entendendo que as pesquisas apresentadas fazem da narrativa o ponto de partida para pensar o mundo e a cultura na qual vivemos e que, por isso, são importantes para a nossa formação, para a nossa compreensão dos jogos e para a nossa vida.

No artigo intitulado “The Rhetoric of Video Games” (2008), Ian Bogost discute aspectos culturais dos e nos videogames e como os jogadores se relacionam com isso. De acordo com o estudioso, os jogadores de videogames formam comunidades de práticas de jogo e de vivência, mas isso, na verdade, é de menor importância. O mais interessante é que se observe que os videogames, assim como outros objetos culturais, contêm ideologias, textos, políticas e visões de mundo.

Esta é uma distinção importante: videogames não são apenas etapas que facilitam práticas políticas, culturais ou sociais; eles são também meios de cultura onde valores culturais podem ser representados – para crítica, sátira, educação, ou comentário. Quando entendidos dessa forma, podemos aprender a ler jogos como expressões deliberadas de perspectivas individuais. Em outras palavras, jogos de videogame fazem afirmações sobre o mundo, que os jogadores podem compreender, avaliar e deliberar. Os desenvolvedores de jogos criam jogos que constroem expressões deliberadas sobre o mundo. Os jogadores podem aprender a ler e criticar estes modelos, deliberando sobre as implicações de tais verdades<sup>72</sup> (BOGOST, 2008, p. 119).

---

72 “This is an important distinction: videogames are not just stages that facilitate cultural, social, or political practices; they are also media where cultural values themselves can be represented—for critique, satire, education, or commentary. When understood in this way, we can learn to read games as deliberate expressions of particular perspectives. In other words, video games make claims about the world, which players can understand, evaluate, and deliberate. Game developers can learn to create games that make deliberate expressions about the world. Players can learn to read and critique these models, deliberating the implications of such claims. Teachers can learn to help students address real-world issues by playing and critiquing the video games they play. And educators can also help students imagine and design games based on their own opinions of the world. When games are used in this fashion, they can become part of a whole range of subjects” (BOGOST, 2008, p. 119).

Bogost entende que o espaço virtual dos jogos também implica significado, já que constrange ações e demarca modos de ação. Isso ocorre tanto para os desenvolvedores, que criam segundo restrições, quanto para os jogadores, que se ressignificam e consolidam sua compreensão dos jogos a cada vivência nos mundos virtuais. Por consequência, os designers criam jogos baseados nas experiências que proporcionarão através deles, e as restrições impostas pelos espaços dos jogos também implicarão leituras. Nesse processo, os designers criam – intencionalmente ou não – mecanismos retóricos. Segundo o autor, os videogames não seriam apenas recursos retóricos visuais, mas sim procedurais, já que é nos processos de jogo (implicados no código e em funcionamento no jogo) que os jogadores entram em contato com os significados e os discursos dos designers. Citaremos o exemplo de uma experiência de jogo de *Sim City* (2013) para que isso possa ficar mais claro.

O jogo, para computador, é um simulador de cidades. Há mecanismos para que o jogador possa criar um espaço urbanizado da forma como ele desejar. A interface do jogo oferece a oportunidade de escolha do terreno e diversas ferramentas que se multiplicam em outras mil, por exemplo: ruas que podem ser estradas com diversas faixas de trânsito ou pequenas alamedas, etc. As opções de zoneamento de espaço também delimitam que tipo de edificações poderão ser construídas em determinados espaços, entre zonas habitacionais, comerciais ou industriais, podendo se dividir entre baixa, média e alta densidade. Há modos diferentes de suprir a cidade, todos à escolha do jogador: a água pode ser retirada dos rios e tratada para consumo, pode ser mantida em caixas ou comprada de municípios vizinhos. Da mesma forma, a energia pode ser gerada por hidrelétrica, fábrica a carvão, óleo, energia atômica, solar ou eólica.

Todas as vezes que joguei *Sim City*, em qualquer uma de suas edições, esforcei-me muito desde o princípio para construir uma cidade da forma como eu esperava que fosse a minha própria. Eu desejava que a minha cidade fosse repleta de árvores, parques, que a energia fosse eólica ou solar e que não houvesse poluição (pelo menos não de forma institucionalizada). Não houve uma vez sequer em que consegui atingir

meus objetivos, já que o jogo começa com uma restrição orçamentária que delimita as escolhas que podemos tomar: indústrias energéticas solares são caríssimas, parques eólicos ocupam muito espaço e não geram energia suficiente para que a cidade possa prosperar. Resta usar a de carvão ou a atômica, em virtude do custo-benefício: escolhe-se a atômica por não gerar impactos imediatos de poluição.

Conforme o tempo passa e a cidade progride, observa-se que a preocupação energética deixa de ser importante: a indústria de energia atômica parece ser limpa e eficaz. Enquanto isso, outros problemas surgem: não há empregos para os moradores e os espaços para parques e árvores acabam ficando escassos: as pessoas querem trabalhar perto de onde moram, querem transporte público de qualidade, querem impostos baratos. É preciso enxugar a folha, os serviços públicos caem de qualidade e a população protesta. Pega-se um empréstimo para se construir mais zonas habitacionais, mas os impostos gerados pelos pagamentos das taxas não são suficientes para pagar a devolução do montante. Em meio ao caos, a indústria de energia atômica tem uma pane e grande parte da área fica envenenada pelo derrame tóxico. A população reclama porque adocece. A pessoa que ficou cerca de 20 horas jogando e que, no início, estava preocupada em criar um ambiente limpo e harmônico, agora deseja que a população vá embora da cidade poluída, porque os impostos gerados pela indústria são mais lucrativos e já não importa se a população está satisfeita ou não: os impostos que ela paga são baixos demais e todos os serviços que ela demanda são onerosos.

Percebe-se que o jogo cria condições para que ocorra uma mudança no pensamento do jogador; *Sim City* transforma uma pessoa bem-intencionada em um político ávido por controle e poder. Por um lado, o jogo é um simulador de cidades que contém elementos do real. Por outro, restrições, ferramentas e demandas compartmentam as intenções do jogador, fazendo com que ele entre num sistema de governança cruel. A retórica procedural, ou seja, o que se quer dizer através do código e implicado no jogar, imprime um texto com significados múltiplos. O jogador é aquele que poderá, através da sua compreensão do texto, dar a palavra final.

Como todos os artefatos culturais, nenhum videogame é produzido em um vácuo cultural. Todos os videogames carregam os vieses culturais de seus criadores. Jogos de videogame podem ajudar a lançar luz sobre esses princípios ideológicos. Estes vieses estão, às vezes, profundamente e inadvertidamente escondidos. Outras vezes, os artefatos podem expor, por eles mesmos, os vieses dos criadores como valores positivos, mas eles podem ser lidos em apoio ou oposição<sup>73</sup> (BOGOST, 2008, p. 128).

Além das questões ideológicas contidas nas retóricas procedurais dos jogos (mas também nas imagens, sons e narrativas deles), há que se perceber outros pontos que convergem para novas discussões: esses objetos culturais sincréticos e policódices são produzidos, distribuídos e recebidos em espaços múltiplos. Criados por designers que expressam um texto ideológico (próprio de seu contexto, cultura, vivência, universo), os jogos de videogame atravessam continentes. Grupos variados de indivíduos negociam significados através desses jogos de videogame, e são os significados – tanto da produção quanto da recepção – desse objeto cultural globalizado que nos interessa entender nesta pesquisa.

Algumas perguntas que emergem são: até que ponto esses mundos ficcionais têm relações com o mundo real? Quais impressões do real são transportadas para mundos ficcionais? Como essas impressões são configuradas (ou como a realidade é reconfigurada)? Como cultura, folclore, pessoas, nações, religiões, etc, são reorganizadas em ficções interativas? Quais identidades culturais são essas? Essas perguntas se vinculam à necessidade de investigação exposta na página anterior. Destaco o trecho, reafirmando que “é preciso tentar entender quem faz esses objetos culturais, sob quais pretextos, ótica, questões, moral, ideologias (quais representações de mundo eles encerram)” (FALQUETO-LEMO, 2015, p. 148). A problematização gira em torno de como se vê e como se reproduz a cultura, principalmente

---

73 “Like all cultural artifacts, no video game is produced in a cultural vacuum. All bear the biases of their creators. Video games can help shed light on these ideological biases. Sometimes these biases are inadvertent and deeply hidden. Other times, the artifacts themselves hope to expose their creators’ biases as positive ones, but which of course can then be read in support or opposition” (BOGOST, 2008, p. 128).



levando-se em conta palavras de teóricos como Roger Chartier, que entende que “as estruturas do mundo social não são um dado objetivo, tal como não o são as categorias intelectuais e psicológicas: todas elas são historicamente produzidas pelas práticas articuladas (políticas, sociais, discursivas) que constroem as suas figuras” (2002, p. 27). O que se vê nos videogames são representações não-objetivas do mundo sensível. Essas representações são produções históricas, fazem parte de uma rede de práticas que circulam culturalmente e que se consolidam ou se apagam – em sua aceitação ou esquecimento.

Há, aparentemente, um abismo estético e teórico entre o objeto textual e um jogo eletrônico, e nesse bátrio percebe-se a existência de várias pontes que tentam conectar os estudos literários e os estudos dos videogames. Apenas como parênteses, os jogos eletrônicos ou videogames referidos no texto se configuram em vários suportes diferentes, ou seja, são jogos de celular ou de consoles (aparelhos que são conectados a televisores), de plataformas portáteis, computadores, ou máquinas de *arcade* (máquinas grandes que se encontram, por exemplo, em fliperamas). Assim sendo, é possível perceber como esse objeto cultural vem sendo visto por pesquisadores. O espetáculo inclui os “jogos de computador” (ANDERSON, 1999, p. 141).

Vamos tomar como exemplo um jogo antigo, o *Castlevania: Symphony of the Night* (SoTN, KCE Tokyo, 1997) da Konami. Poderíamos dizer que, segundo o esquema ludológico, ou ergódico, a objetividade do jogo se concentra no fato do jogador passar horas apenas coletando itens, evoluindo e procurando por passagens secretas a fim de derrotar o último inimigo e terminar o jogo; em contrapartida, existe um enredo que permeia todos esses processos e dá sentido a eles, em interação com a audiência. A partir desse enredo e da apropriação que o jogador faz do jogo, dá-se uma leitura, que pode ser crítica. E, se pensarmos na ideia de Chartier de práticas e representações, em relação com o que foi dito por Sicart e a programação do jogo, circunscreve-se na prática do jogo uma série de vivências que são provocadas por representações criadas pelos *designers*. Ou seja, se nos dermos a ler um jogo nesse nível, podemos perceber o que Sicart disse sobre o jogo *The Sims*: através de uma

estrutura programada para o jogo, circunscrevem-se representações que gerarão novas práticas. O *designer* cria um jogo – projeta um código que implica suas representações de mundo – e, conseqüentemente, o produto videogame terá em si um conjunto de representações de mundo que gerarão práticas de jogar, de comportamento etc. Retomando os teóricos que já nos alertaram para o poder midiático do videogame, acreditamos que não é mais preciso justificar esse estudo.

Dando continuidade à questão do exemplo que propusemos, o jogo *Castlevania* tem um castelo, homônimo, que é o castelo do Conde Drácula. *Castlevania* também é o nome dessa série de jogos que se passa num universo fictício, no qual o ponto chave é o conflito eterno entre o clã dos caçadores de vampiro Belmont e o vampiro imortal, Conde Drácula. *Castlevania* tem até mesmo uma linha do tempo própria<sup>74</sup>, desenvolvida e disponibilizada pela empresa Konami, que cobre a seqüência dos jogos em anos; além do ano dos acontecimentos de cada jogo no universo ficcional. Nesse universo ficcional, a cada jogo a família Belmont deve encontrar e derrotar o Conde Drácula, que ressuscita de 100 em 100 anos.

*Castlevania: Symphony of the Night* (1997) começa com cenas do final do jogo *Castlevania: Rondo of Blood* (1993). O personagem Richter Belmont luta e consegue derrotar o vilão Drácula. Drácula é derrotado, mas Richter desaparece. Ao invés de demorar 100 anos, o castelo *Castlevania* ressurge em cinco anos, e, sem qualquer descendente do clã dos Belmont para destruir o mal, Alucard, filho de Drácula com uma humana, acorda de seu sono auto-induzido e decide investigar o que aconteceu enquanto ele dormia. De acordo com o manual da Konami que vem junto do jogo, Lisa, sua mãe, era uma pessoa “boa, de bom coração e alma, que foi erroneamente executada como uma bruxa” (KONAMI, 1997, p. 12, Apud MARTIN, 2011, p. 72)<sup>75</sup>. Durante o jogo, ficamos sabendo que, em seu leito de morte, ela implorou que o filho vivesse em paz com a humanidade.

---

74 Konami Castlevania timeline 2007. (em japonês). Konami. Disponível em: <<http://www.konami.jp/gs/game/dracula/product/data.html>> Acesso em: 18 abr 2013

75 good, kind-hearted soul who was mistakenly executed as a witch.

Maria Renard, cunhada de Richter, também entra no castelo para procurar pelo parente. Quando Alucard encontra Richter pela primeira vez, pensa que o caçador de vampiros é agora o senhor do castelo, mas Maria conta que o cunhado está hipnotizado e que havia sido raptado por Shaft, um dos magos de Drácula, de forma que este não atrapalhasse os planos de ressurreição de seu mestre. Quando Alucard quebra o feitiço, ele é capaz de abrir as portas para outra dimensão, onde um segundo castelo *Castlevania*, invertido, está.

Existem quatro finais diferentes para o jogo, mas apenas um é aquele em que é possível entender que existe um relacionamento romântico entre Alucard e Maria. Este final pode ser ativado se o jogador explorar inteiramente ambos os castelos antes de destruir Drácula.

*Castlevania SoTN* é um jogo classificado como *Action-adventure* ou *Action-roleplaying-game* e, como alguns jogos já citados neste trabalho, vem com um manual de jogo dentro do próprio pacote. O manual auxilia o jogador a compreender os personagens e a narrativa antes que este, efetivamente, jogue o videogame. Veja esse trecho do manual do jogador:

Você é Alucard. Dentro de você está a fome e a sede de sangue de seu pai vampiro, e a gentil e empática compaixão da sua mãe humana. Assim como você tem tentado aceitar essa constante luta interna, você reconhece em uma luta exterior a necessidade de destruir o *Castlevania* e enterrar os demônios que estão tanto dentro do castelo quanto dentro de sua alma (KONAMI, 1997, p. 14, Apud MARTIN, 2011, p. 72)<sup>76</sup>.

De acordo com o que se discutiu até agora nesse trabalho e com o que já concluímos, e apesar da simplicidade do jogo de 1997, é possível, através de uma leitura crítica da narrativa de um jogo, da sua textualidade sincrética, do suporte oferecido pelo manual, pensar em aspectos outros que não são, nem concernentes às questões técnicas de como o videogame é jogado (o *gameplay* em si, e as questões que

---

<sup>76</sup> You are Alucard. Raging through you is the hunger and bloodlust of your vampire father, and the gentle, empathetic compassion of your human mother. As you have tried to come to terms with that constant internal struggle, you have recognized an outer struggle as well—the need to destroy Castlevania and bury the demons both within the castle and within your soul.

lhe são inerentes), e nem ao como o videogame é programado, em seu design. Mesmo sem o uso do recurso da leitura de para-textos, como o que pode ser feito através do manual do jogo, é possível interpretar as nuances dos diálogos entre os personagens, os silêncios deles e sentidos outros que extrapolam o que foi programado no jogo e que está na recepção e na apropriação do jogo pelo jogador. Pontuamos o trabalho de Paul Martin (2011), “Ambivalence and Recursion in Castlevania: Symphony of the Night”, como um ótimo exemplo de leitura interpretativa e crítica da narrativa de um jogo.

Martin (2011) analisa a ambivalência de Alucard em relação ao castelo *Castlevania*, que se divide em duas partes idênticas e que estão conectadas por um relógio central, de maneira espelhada. Para Martin, essa ambivalência denota uma leitura da própria natureza do filho de Drácula, que tem sangue humano e vampiro, que é tanto mortal quanto imortal, e que, ao final do jogo, vive um dilema entre viver um amor com Maria e se afastar, por causa de sua essência. Martin analisa o castelo, essencialmente um labirinto, e que, sob seu escrutínio, permite uma leitura que alude à confusão, ou seja, ao retorno constante aos mesmos espaços. O jogo é analisado diante dessa perspectiva, lendo personagens encontrados e como Alucard se relaciona com eles.

Ao comparar Alucard com Teseu, Martin (2011) afirma que, apesar de idas e vindas, é no centro do labirinto que a resolução do conflito está. Apesar de ter como objetivo a destruição de seu pai, é por meio do labirinto e do percurso de ir e vir por ele que se percebe, segundo Martin, os momentos de indecisão e conflito entre o bem e o mal dentro de Alucard, tanto física quanto psicologicamente. O trabalho de Paul Martin é um exemplo do estudo dos jogos de videogame em consonância com a leitura literária. Ler o videogame além de jogá-lo é isso, perceber as nuances, os silêncios e as lacunas e preenchê-las, produzindo outros significados.

Há possibilidades de apropriação, que tomem o videogame, por exemplo, como objeto a ser lido. Se, por um lado, os videogames são muito atrativos dentro de uma perspectiva de interação, por outro, segundo educadores e a sociedade em geral (ALVES, 2004; MOITA,

2006), são vistos como uma atividade maléfica, porque toma tempo excessivo dos usuários e são infantis – além de serem violentos. Não pretendemos levantar bandeiras, visto que os trabalhos referidos já respondem a essas questões de maneira eficaz; entendemos, porém, que essas problemáticas se tornam prementes no momento em que nos colocamos em relação ao videogame como objeto de estudo. Não que a questão pedagógica, do letramento ou mesmo da educação através do texto não seja interessante, mas o que pensamos é que o videogame é, principalmente, um objeto de estudo instigante porque é algo popular. O que é importante, ao final da leitura de toda a bibliografia e exposição de debates neste trabalho, é que o videogame possa ser compreendido e agregado como objeto de estudo interdisciplinar, para além do que já está publicado e que esses trabalhos escritos até agora possam ser configurados como ponto de partida para ampliação dos *games studies*.

É possível que se estabeleçam outros diálogos com esse objeto cultural como aqueles que são desenvolvidos pelo estudo da literatura em relação a outros objetos que não apenas os textos em livros, mas também as revistas em quadrinhos, os filmes etc. O estudo textual do videogame é importante para ampliação dos *games studies* e das possibilidades de leitura que podem ser feitas (com quais ferramentas, teorias, metodologias etc.) desse objeto multimidiático. Esses diálogos interdisciplinares foram feitos, neste trabalho, com a filosofia, a musicologia e a literatura, mas podem contemplar outros campos de saberes, já que o videogame é um objeto cultural policódice. Por meio da análise do *corpus*, puderam ser vislumbrados espaços e agentes culturais e visões de mundo, além do levantamento de debates sobre questões sociais, políticas e econômicas de ordem mundial. Assim como qualquer objeto cunhado pelas mãos do homem, o videogame merece investigação – é preciso tentar entender quem faz esses objetos culturais, sob quais pretextos, ótica, questões, moral, ideologias (quais representações de mundo eles encerram).

Essa perspectiva parece ampliar a própria noção de leitura e apreensão de mundo; essa “habilidade” parece ganhar contornos cada vez menos “burocráticos”, como se a atividade de leitura fosse se

descolando cada vez mais da decodificação, atravessando a noção de leitura de mundo de Paulo Freire e se liquefazendo diante do olhar que duvida do que entende por mundo. Considero que o empreendimento das revisões de literatura e das análises das discussões empreendidas pavimentaram a estrada por onde andamos agora – mas ela não nos parece levar a um “lugar”, senão a uma pletora, uma miríade de outros caminhos; caminhos esses que não passam de capoeiras esperando para serem percorridas. É possível que as pesquisas em videogames continuem, ao longo dos próximos anos, com análises nas quais as teorias literárias não serão abarcadas, e é possível que se tente criar algo novo para o que se entende como sendo uma “nova” forma de interação com ficções. A não ser que se apropriem de ideias e discussões como as desenvolvidas por Jauss, Iser e Chartier, dentre outros, não haverá forma de construção de um saber sólido sobre o que é a leitura de videogames: as revisões de literatura nas quais nos calcamos nos permitem dizê-lo.

Advogamos, além disso, pelo desenvolvimento multidisciplinar de pesquisas. A fragmentação disciplinar da vida não nos parece possível diante do aprofundamento que as análises científicas podem produzir. A categorização das pesquisas em áreas pode suprimir cientistas, fazendo-os adotarem perspectivas que reduzem a riqueza dos objetos pesquisados.

## REFERÊNCIAS

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

ALVES, Lynn Rosalina Gama. *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência*. Tese de doutoramento em Educação pela Universidade Federal da Bahia, 2004. Orientador: Edvaldo Souza Couto.

ANDERSON, Perry. *As Origens da Pós-Modernidade*. Tradução: Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 1999.

APPERLEY, Thomas et al. 'Turning Around' to the Affordances of Digital Games: English Curriculum and Students Lifeworlds. *English in Australia*, v. 50, n. 2, 2015. Disponível em: <<https://www.aate.org.au/documents/item/1054>>. Acesso em: 28 nov. 2016.

AZEVEDO JÚNIOR, Mariano de. Videogames e Consciência Histórica: a experiência narrativa das ficções históricas em Bioshock. In: XXVIII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 2015, Florianópolis. *Anais Eletrônicos do XXVIII Simpósio Nacional de História – Lugares dos Historiadores: velhos e novos desafios*. 2015.

BAUM, Carlos. *Sobre videogame e cognição inventiva*. 2012. 87 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social) – Programa de Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

BELSEY, Catherine. *Critical Practice*. Nova Iorque: Routledge, 2006.

FORSTER, E. M. *Aspectos do romance*. Trad. Maria Helena Martins. Porto Alegre: Globo, 1969.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Disponível em: <[http://ideafixa.com/wp-content/uploads/2008/10/texto\\_wbenjamim\\_a\\_arte\\_na\\_era\\_da\\_reprodutibilidade\\_tecnica.pdf](http://ideafixa.com/wp-content/uploads/2008/10/texto_wbenjamim_a_arte_na_era_da_reprodutibilidade_tecnica.pdf)>. Acesso em: 30/01/2013.

BIGNOTTO, Cilza Carla. O computador e a leitura “natural”. *Leitura. Teoria & Prática*, v. 32, p. 3-10, 1998.

BOGOST, Ian; MONTFORT, Nick. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge; London: The MIT Press. 2009.

BURKE, Peter. ¿Que és *la historia cultural?*. Trad. Pablo Hermida Lazcano. Barcelona: Paidós Ibérica, 2006.

CARACCIOLO, Marco. The Text/Reader Interface: From Videogames to Literature. *Between*, v. 1, n. 1. Cagliari: Università di Cagliari, 2011.

CARDOSO, E. S. *A evolução narrativa e audiovisual do videogame em Final Fantasy*. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Anhembi Morumbi: São Paulo, 2009.

CARROLL, Noël. *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*. Nova Iorque: Routledge, 1990.

CAYRES, V. *Jogando com o drama: análise das possibilidades dramáticas em video games diante do desenvolvimento tecnológico dos consoles*. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Artes Cênicas) – Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Escola de Teatro e Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, 2010.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 5, n. 11, p. 173-191, 1991. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-40141991000100010&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141991000100010&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 28 nov. 2016.



\_\_\_\_\_. *A ordem dos livros. Leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII*. Trad. Mary Del Priore. Brasília: Editora da UnB, 1994.

\_\_\_\_\_. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Tradução Reginaldo de Moraes. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1999. Disponível em: <<http://74.54.97.18/~lorem401/erica/arquivoserica/livro/ericamioloADL.pdf>> Acesso em: 12 de março de 2013.

\_\_\_\_\_. *A História Cultural entre práticas e representações*. Tradução Maria Manoela Galhardo. 2. ed. Portugal: Difel, 2002.

\_\_\_\_\_. A construção estética da realidade – vagabundos e pícaros na idade moderna. *Tempo*, Rio de Janeiro, nº 17, 2004a, pp. 33-51.

\_\_\_\_\_. Languages, books, and reading from the printed word to the digital text. In: *Critical Inquiry*, n. 31, The University of Chicago Press, 2004b. pp. 133-152.

\_\_\_\_\_. Escutar os mortos com os olhos. *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 24, n. 69, p. 6-30, 2010. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-40142010000200002&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40142010000200002&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 28 nov. 2016.

\_\_\_\_\_. Literatura e cultura escrita: estabilidade das obras, mobilidade dos textos, pluralidade das leituras. *Escola São Paulo de Estudos Avançados*. 2012. Disponível em: <[http://www.espea.iel.unicamp.br/textos/IDtextos\\_138\\_pt.pdf](http://www.espea.iel.unicamp.br/textos/IDtextos_138_pt.pdf)>. Acesso em 18 de janeiro de 2013.

CESARANI, Remo. *O fantástico*. Tradução: Nilton Tripadalli. Curitiba: Ed. UFPR, 2006.

COLERIDGE, Samuel Taylor. *Biographia Literaria*. In: STAUFFER, Donald (Org.). *Selected Poetry and Prose of Coleridge*. Nova Iorque: The Modern Library e Random House, 1951, p. 264.

CONSALVO, Mia. The Future of Game Studies. In GATES, Kelly (Ed.). *The International Encyclopedia of Media Studies*. Malden: Wiley-Blackwell, 2012, p. 117–139.

COSTA, João P.L. Começo, meio e fim: uma análise dos elementos de narrativa nos videogames. In: SBGAMES – SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, v. 11, Brasília, 2012. *Anais eletrônicos*. Disponível em: <[http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD\\_Full7.pdf](http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full7.pdf)>. Acesso em: 10 jul. 2018.

CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Mcgraw-Hill Osborne Media, 1984. Disponível em: <[https://www.digitpress.com/library/books/book\\_art\\_of\\_computer\\_game\\_design.pdf](https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf)>. Acesso em 22 de novembro de 2019.

DENARDI, Daniel do Amaral. Considerações sobre alucinação no jogo eletrônico *Silent Hill 2* da plataforma PC num viés semiótico-psicanalítico. 2010. Monografia de Mestrado (Ciências da Linguagem) - Universidade do Sul de Santa Catarina. Orientadora: Profa. Dra. Jussara Bittencourt de Sá. Disponível em: <[http://aplicacoes.unisul.br/pergamum/pdf/102508\\_Daniel.pdf](http://aplicacoes.unisul.br/pergamum/pdf/102508_Daniel.pdf)> Acesso em: 25 de março de 2013.

DI MARCO, Francesca. Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. *Autonomous University of Barcelona*, n1, nov. 2007. Disponível em: <<http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a6.pdf>>. Acesso em 05 de dezembro de 2012.

EAGLETON, Terry. *Teoria da Literatura: Uma Introdução*. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ESA's 2012 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Disponível em: <[http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2012.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf)>. Acesso em 03 de dezembro de 2012.

EISENSTEIN, Sergei. *A Forma do filme*. Tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

ESKELINEN, Markku. Towards computer game studies. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. (Org.). *First person: New media as story, performance, and game*. Cambridge: MIT Press, 2004, p. 36-44.

FALQUETO-LEMOS, A.; DALVI, Maria Amélia . O videogame como materialidade de texto em uma perspectiva histórico-cultural. *Desenredo* (PPGL/UPF), v. 10, p. 355-369, 2014.

FALQUETO-LEMOS, Adriana. *Literatura, Videogames e Leitura: intersemiose e multidisciplinaridade*. 2015. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Espírito Santo.

FALQUETO-LEMOS, A.. “Transitoriedade, identidade e alteridade em Silent Hill 2 (1999)”. *Revista Z Cultural* (UFRJ), v. 1, p. 1-8, 2017. Disponível em: <<http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/transitoriedade-identidade-e-alteridade-em-silent-hill-2-1999/>>. Acesso em: 21 mar. 2018.

FALQUETO-LEMOS, Adriana. “*Castlevânia: Symphony of the Night e a Invenção do Gótico*”. 2018. Tese (Doutorado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Espírito Santo.

FRASCA, Gonzalo. Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance and Other Trivial Issues. In: Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. (org) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (MIT Press, 2002), pp. 85-94.

\_\_\_\_\_. Simulation versus Narrative. In: Mark J. P. Wolf e Bernard Perron (org). *The Video Game Theory Reader*. Routledge, New York. 2003, pp. 221-235.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler*. Editora Cortez, São Paulo, 1981.

GALEY, Alan; CUNNINGHAM, Richard; NELSON, Brent; SIEMENS, Ray; WERSTINE, Paul. Beyond Remediation: The Role of Textual Studies in Implementing New Knowledge Environments. In: *New Technologies in Medieval and Renaissance Studies* 3. 2011, pp. 21-48.

JENKINS, Henry. Games, the New Lively Art. In: John Hartley (org). *Creative Industries*. Blackwell Publishing, London. 2005, pp. 312-327.

JUUL, Jesper. *A casual revolution: reinventing video games and their players*. MIT Press. Cambridge, Massachusetts. 2010. pp. 3-25

KIRKLAND, Ewan. Masculinity in videogames: the gendered gameplay of 'Silent Hill'. *Camera Obscura*. 2009, vol. 24 (2), pp. 161-183.

\_\_\_\_\_. Racial Whiteness in Silent Hill. *Videogame Studies: Concepts, Cultures and Communications*, 2011, pp. 1-9. Disponível em: <<http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2010/06/kirklandpaper.pdf>> Acesso em: 25 de março de 2013.

KONZACK, Lars. Rhetoric of Computer and Video Game Research. Williams, P. J.; Smith, J. H.. (org). *The players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming*. Jefferson, NC: McFarland, 2007.

LARA, Jafet Israel. *Heavy Rain y Beyond: Dos almas – dramas interactivos en la narración transmedia. Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, v. 3, n. 1, Salamanca: Delírio, 2014, p. 129-152. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4719625>>. Acesso em: 10 jul. 2018.

LAUREL, Brenda. *Computer as Theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing, 1993.

LIMA, Wanderson. Cinema de massa e cinema de autor sob o ângulo da autoria. *E-COM* (Belo Horizonte), v. 5, p. 1-9, 2012.

LOUREIRO, André Filipe Amaral. *Narrativas Digitais e Cibertextos de Influência Histórica: Um Ensaio de Game Design*. 2014. Dissertação (Mestrado em Património Europeu, Multimédia e Sociedade de Informação) – Departamento de História, Estudos Europeus, Arqueologia e Artes, Universidade de Coimbra.

MARTIN, Paul. Ambivalence and Recursion in ‘Castlevania: Symphony of the Night’. *Eludamos*, Journal for Computer Game Culture, Vol. 5, No. 1, 2011. Disponível em: <<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/vol5no1-6/html6>> Acesso em 06 de maio de 2013.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. *Games: contexto cultural e curricular juvenil*. Tese de Doutorado, Universidade Federal da Paraíba, 2006.

MORENO, Patricia Ferreira. Partes do mesmo: o cinema de autor na América Latina ou O Terceiro Cinema latino americano. *Cadernos de Pesquisa do CDHIS* (Online), v. 23, p. 65-88, 2010.

MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1997.

NOGUEIRA, Luís. *Narrativas fílmicas e videogames*. 2008. Tese (Doutorado em Estudos de Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Estudos de Comunicação, Universidade da Beira Interior, Covilhã, Portugal.

PAIVA, Vera Lucia Menezes de Oliveira e. O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica. In: *7º Encontro do CELSUL* (Centro de Estudos Linguísticos do Sul), 2006, Pelotas. Santa Maria: Gráfica Editora Pallotti, 2006. p. 68-68.

PERANI, Letícia. Game Studies Brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos. In: *XII Colóquio Internacional sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação* - Celacom, 2008, São Bernardo do Campo. Anais do XII Colóquio Internacional sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação. São Bernardo do Campo, Universidade Metodista de São Paulo, 2008.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. *História & História Cultural*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

PICCOLO, C. M. Games contando histórias: uma discussão sobre a narrativa nos JRPGs. 148f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, São José do Rio Preto, 2013.

STAHNKE, F. R. et al. Narrativa de Suspense: O Game Silent Hill. In: XIV SBGAMES, 2015, Teresina. *SBC – Proceedings of SBGames 2015*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2015. v. 1. p. 352-358. Disponível em: < <http://sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147355.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2018.

NIEDENTHAL, Simon. Shadowplay: Simulated Illumination in Game Worlds. *DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play*, 2005 International Conference. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.16497.pdf>> Acesso em: 25 de março de 2013.

RAMOS, C. O.; SÁ, J. B. A narrativa lúdica dos videogames: espaços possíveis de produção de sentidos. *Revista Vozes dos Vales: Publicações*

*Acadêmicas*, Minas Gerais, n. 2, ano 1, outubro. 2012. Disponível em: <[http://site.ufvjm.edu.br/revistamultidisciplinar/files/2011/09/A-narrativa-1%C3%BA dica-dos-videogames-esp%C3%A7os-poss%C3%ADveis-de-produ%C3%A7%C3%A3o-de-sentidos\\_cremilson\\_jussara.pdf](http://site.ufvjm.edu.br/revistamultidisciplinar/files/2011/09/A-narrativa-1%C3%BA dica-dos-videogames-esp%C3%A7os-poss%C3%ADveis-de-produ%C3%A7%C3%A3o-de-sentidos_cremilson_jussara.pdf)>. Acesso em: 10 jul. 2018.

RETTBERG, Scott. Games/Gaming/Simulation in a New Media (Literature) Classroom. In: Drew Davidson (org). *Beyond Fun: Serious Games and Media*. ETC Press, 2008, p. 110-117.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2003.

SANTOS, Luiz Filipe Ribeiro dos. *Assassin's creed: literatura e videogame*. 2013. 48 f. Monografia (Graduação em Letras) – Universidade Católica de Brasília, Brasília, 2013.

SICART, Miguel. *The Ethics of Computer Games*. The MIT Press, 2011.

SEGERS, Rien Theodorus; HANS JAUSS, Robert; BAHTI Timothy. An interview with Hans Robert Jauss. *New Literary History*. Charlottesville: The Johns Hopkins University Press, v. 11, n. 1, p. 83-95, outono. 1979. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/468872>>. Acesso em: 21 mar. 2018.

TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Malden MA: Wiley Blackwell, 2009.

\_\_\_\_\_. Virtual Worlds and Interactive Fictions. In: Franck Lihoreau (org). *Truth in Fiction*, Ontos Verlag, 2011.

TOCCHIO, Luis C. O. Video game design: uma análise da estética conceitual do entretenimento digital. 2008. Monografia (Aperfeiçoamento/Especialização em Mídias Interativas) – Centro Universitário Senac, Orientadora: Renata Correia Lima Ferreira Gomes.

TRUFFAUT, François. *O Prazer dos Olhos: escritos sobre cinema*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

RYAN, Marie-Laure. From Narrative Games to Playable Stories Toward a Poetics of Interactive Narrative. Disponível na internet: <<http://muse.jhu.edu/journals/storyworlds/v001/1.ryan.html>>. Acesso em: 17/05/2011.

SELDES, Gilbert. *The Seven Lively Arts*. Harper & brothers, 1924.

SIEGA, Paula Regina. Glauber Rocha e a abertura de novos horizontes. *Confluenze* (Bologna), v. 1, p. 158-177, 2009.

SOBRAL, H.; BELLICIERI, F. N. Influências dos meios digitais na narrativa. *Cadernos de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura*. V. 5, 2005. Disponível em: <[http://www.mackenzie.com.br/fileadmin/Pos\\_Graduacao/Mestrado/Educacao\\_Arte\\_e\\_Historia\\_da\\_Cultura/Publicacoes/Volume5/Influencias\\_dos\\_meios\\_digitais\\_na\\_narrativa.pdf](http://www.mackenzie.com.br/fileadmin/Pos_Graduacao/Mestrado/Educacao_Arte_e_Historia_da_Cultura/Publicacoes/Volume5/Influencias_dos_meios_digitais_na_narrativa.pdf)> Acesso em: 21 mar. 2018.

YONG-HEE, Seong; JUNG HWAM, Kim. . A Psychoanalysis of the Horror Game 'Silent Hill 2'. *Asia CultureForum*. 2006. Disponível em: <[http://www.cct.go.kr/data/acf2006/aycc/aycc\\_1204\\_Yong-Hee%20Seong%20Jung%20Hwan%20Kim.pdf](http://www.cct.go.kr/data/acf2006/aycc/aycc_1204_Yong-Hee%20Seong%20Jung%20Hwan%20Kim.pdf)> Acesso em: 25 de março de 2013>. Acesso em: 20 de abril de 2013.

### **Videogames:**

EA. *The sims*, 2000.

ENIX. *Bust a Groove*, 1998.

KCE Tokyo. *Castlevania: Symphony of the Night*. Konami, PlayStation, 1997.



KONAMI. *Pro Evolution Soccer 2012*, 2011.

KONAMI. *Silent Hill 2*, 2001.

KONAMI. *Silent Hill 3*, 2003.

KONAMI. *Silent Hill 4*, 2004.

KONAMI. *Silent Hill*, 1999.

MAXIS. *Sim City*, 2013.

ROCKSTAR. *Grand Theft Auto IV*, 2008.

ROCKSTAR. *Grand Theft Auto San Andreas*, 2004.

SONY. *God of War*, 2005.

SQUARE. *Final Fantasy*, 1987.

SQUARE. *Final Fantasy II*, 1988.

SQUARE. *Final Fantasy III*, 1990.

SQUARE. *Final Fantasy IV*, 1991.

SQUARE. *Final Fantasy V*, 1992.

SQUARE. *Final Fantasy VI*, 1994.

SQUARE. *Final Fantasy VII*, 1997.

SQUARE. *Final Fantasy VIII*, 1999.

SQUARE. *Final Fantasy X*, 2001.

WARREN ROBINETT; ATARI. *Adventure*, 1979.

NINTENDO; MONOLITH SOFT. *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, Wii, 2011.

ATARI. *Pong*, 1974.

BLIZZARD. *World of Warcraft*, 2005.

### **Algumas pesquisas desenvolvidas com a metodologia**

FALQUETO-LEMOS, A.. Efeitos da narrativa epistolar em histórias de horror: de *Drácula* aos videogames de Survival Horror. *ENTRELACES* (UFC), v. 1, p. 47-62, 2019.

FALQUETO-LEMOS, A.; CLEMENTE, B. G. R. ; DIAS, E. L.; COLOMBO, J. N. . Desafios éticos e metodológicos na criação de Farming games. *REVISTA IFES CIÊNCIA*, v. 4, p. 1-18, 2018.

FALQUETO-LEMOS, A.. Transitoriedade, identidade e alteridade em *Silent Hill 2* (1999). *Revista Z Cultural* (UFRJ), v. 1, p. 1-8, 2017.

FALQUETO-LEMOS, A.. Livros e Leitura em *Resident Evil 4* (2005). *TRAVESSIAS*, v. 11, p. 284-294, 2017.

FALQUETO-LEMOS, A.; HERKENHOFF, J. D. B. ; CRUZ, C. E. F. . A violência e a tragédia em *God of War*. *Revista SOLETRAS*, v. 2, p. 105-118, 2016.

FALQUETO-LEMOS, A.. Performance oral e Videogame enquanto suporte de texto narrativo. *Boitatá*, v. 18, p. 300-312, 2014.

