

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E NATURAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
MESTRADO EM LETRAS**

ADRIANA FALQUETO LEMOS

**LITERATURA, VIDEOGAMES E LEITURA: INTERSEMIOSE E
MULTIDISCIPLINARIDADE**

**VITÓRIA
2014**

ADRIANA FALQUETO LEMOS

**LITERATURA, VIDEOGAMES E LEITURA: INTERSEMIOSE E
MULTIDISCIPLINARIDADE**

Dissertação apresentada ao Programa em Pós-Graduação em Letras do Centro de Ciências Humanas e Naturais da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Letras, na linha de pesquisa Literatura e Expressões da Alteridade.

Orientadora: Prof^a Dr^a Maria Amélia Dalvi.

**VITÓRIA
2014**

Página da ficha técnica.

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E NATURAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
ADRIANA FALQUETO LEMOS**

**LITERATURA, VIDEOGAMES E LEITURA: INTERSEMIOSE E
MULTIDISCIPLINARIDADE**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras do Centro de Ciências Humanas e Naturais da Universidade Federal do Espírito Santo como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Aprovada em ____ de _____ de 2015.

COMISSÃO EXAMINADORA

Profª. Drª. Maria Amélia Dalvi

Universidade Federal do Espírito Santo – Orientadora

Profª. Drª. Viviana Mónica Vermes

Universidade Federal do Espírito Santo – Membro Titular

Profª. Drª. Clarissa Menezes Jordão

Universidade Federal do Paraná – Membro Titular

Profª. Drª. Paula Regina Siega,

Universidade Estadual de Santa Cruz

Profª. Drª. Rita Jover-Faleiros

Universidade Federal de São Paulo

AGRADECIMENTOS

Agradeço minha mãe, minha irmã, meu noivo, meu cunhado, minha amiga e, por que não, a GVT, que ficou sem funcionar durante 20 dias na minha casa (o que possibilitou com que eu tivesse toda a atenção e tempo disponíveis para terminar a dissertação). Agradeço também ao professor Grant Tavinor, que me tirou muitas dúvidas e me ajudou muito por e-mails. Agradeço ao meu professor Roberto Ferreira, por insistir que eu continuasse a pesquisa de um projeto do 6º período da licenciatura em Letras-Inglês no Trabalho de Conclusão de Curso. Agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Letras da UFES e toda a equipe pelo apoio e ensino. Agradeço imensamente à FAPES, Fundação de Amparo a Pesquisa do Espírito Santo, sem seu incentivo este trabalho não teria sido feito com tanto prazer e disciplina. Por fim, agradeço minha a orientadora, uma pessoa especial em todas as maneiras de ser, por toda a atenção, cuidado, presteza, amizade e toda a sabedoria, inteligência, capacidade e competência no ensino e pesquisa.

Este trabalho é parte da minha vida; nele, estão todas as pessoas que fazem parte dela. Especialmente Maria Célia, Andreia, Nestor, Sandro e Anna Catharina.

Despertar

Cruzando a noite distante,
Vagando pelo mar deserto.
As vozes dos deuses são miragens;
As pessoas esquecidas.
Sombras brilham vagamente, então repousam;
Por um momento, uma ilusão.
Um sonho de herói, queimando em azul,
As pessoas, dormindo para sempre.
(Awakening, Tema da personagem Terra, FFVI).

RESUMO

Este é um trabalho com enfoque no *videogame* como objeto cultural em interface com a literatura. Esta pesquisa se deu como continuidade ao trabalho de conclusão de curso de 2012. Nesta ocasião, buscou-se ampliar a pesquisa bibliográfica sobre teorias de estudos de *videogames* que pudessem responder às seguintes perguntas: a) O que a pesquisa contemporânea tem elaborado e proposto como possibilidades teórico-metodológicas para os estudos de *videogames* em sua especificidade como objeto cultural, para além dos estudos de narratologia?; b) Os *videogames* podem ser utilizados como fonte e objeto de apreciação e formação crítica?; c) É possível “ler” o *videogame*, dialogando com noções teóricas como representação, prática, apropriações, objeto cultural e comunidade cultural, estudadas por Roger Chartier? Depois de pesquisa bibliográfico-documental e sistemática análise do *corpus* formado por três jogos, *Final Fantasy VII* (1997), *Grand Theft Auto San Andreas* (2004) e *God of War I* (2005), verificou-se que os estudos humanísticos sobre o objeto cultural *videogame* têm se ampliado, mas que a contribuição dos estudos literários para o campo do *game studies* ocorre de forma escassa. Desse modo, propomos, em interface com as discussões histórico-culturais, novas chaves de leitura para esse objeto cultural.

ABSTRACT

This work focuses on the videogame as a cultural object in interface with literature. This research is the development of a final project from 2012. On this occasion, we sought to extend the literature review on theories of videogame studies to answer the following questions: a) Which contemporary research has been developed and proposed as theoretical and methodological possibilities for videogame studies in its specificity as a cultural object, in addition to narratology studies?; b) Can videogames be used as source and object for studies and critical constitution of oneself?; c) Can one “read” the game, establishing links with theoretical notions as representation, practice, appropriations, cultural object and cultural community as studied by Roger Chartier? After bibliographic and documentary research and systematic corpus analysis consisted of three videogames, *Final Fantasy VII* (1997), *Grand Theft Auto San Andreas* (2004) and *God of War I* (2005), it was verified that the humanistic studies of this object cultural have expanded, but the contribution of literary studies for the game studies field is modest. Thus, we propose, in interface with the historical and cultural discussions, new ways for reading this cultural object.

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1: Lista de profissionais nas equipes dos jogos da série Silent Hill, da Konami.....	31
---	----

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Pesquisadores e suas áreas de estudo.....	50
Tabela 2: Número de artigos e teses sobre <i>computer games</i> e <i>videogames</i> publicados no Portal da Capes entre 2001 e 2010.....	53
Tabela 3: Aproximações entre o videogame e a literatura.....	94

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 - Jogo <i>Grand Theft Auto IV</i> (2008).....	16
Imagem 2 - <i>Bust a Groove</i> (1998).....	20
Imagem 3 - Os jogadores simulam pessoas reais, como Cristiano Ronaldo e Leonel Messi, no jogo <i>Pro Evolution Soccer 2012</i> (2011).....	22
Imagem 4 - Personagens do videogame <i>Final Fantasy X</i> (2001). Os personagens têm proporções humanas reais, mas são fantásticos e fazem parte de um universo ficcional.....	22
Imagem 5 - Conjunto de manuais, mapas e guias do jogo <i>Ultima Underworld: The Stygian Abyss</i> (1992).....	23
Imagem 6 - Os personagens Kain Highwind, Rydia e Cecil Harvey, <i>Final Fantasy IV</i> (1991), Yoshitaka Amano.....	32
Imagem 7 - Os personagens Cloud e Aerith, <i>Final Fantasy VII</i> (1997), Yoshitaka Amano.....	33
Imagem 8 - Jogo <i>The Sims</i> (2000).....	36
Imagem 9 - Número de artigos e teses sobre <i>Computer Games</i> e <i>Videogames</i> publicados no portal da <i>ISI Web of Knowledge</i> 1995 e 2004.....	53
Imagem 10 - Jogo <i>Adventure</i> (1979) para o console Atari 2600, considerado o	

primeiro <i>videogame</i> de gênero <i>Action-adventure</i> (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.....	73
Imagem 11 - Jogo <i>The Legend of Zelda: Skyward Sword</i> (2011) para o console Nintendo Wii, <i>videogame</i> de gênero <i>Action-adventure</i> . Na imagem, o personagem Link é facilmente identificável, assim como suas roupas, sua espada e o cenário.....	73
Imagem 12 - <i>Videogame Pong</i> (1974), primeiro jogo desenvolvido para o console Atari.....	82
Imagem 13 - Jogo <i>on-line World of Warcraft</i> (2005), da produtora Blizzard.....	83
Imagem 14 - Mapa do mundo de Gaia, de <i>Final Fantasy VII</i>	101
Imagem 15 - Cloud, Tifa e Aeris enfrentam um monstro.....	102
Imagem 16 - Cloud faz o funeral de Aeris.....	103
Imagem 17 - Midgar vista de cima. São seis reatores de energia Mako e o prédio da Shin-ra no centro.....	105
Imagem 18 - Mapa de <i>GTA San Andreas</i>	114
Imagem 19 - Membros da gangue Groove Street Families na rua de CJ.....	122
Imagem 20 - O deus Ares, de <i>God of War I</i>	131

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1.1 O <i>VIDEOGAME</i> E SEU PÚBLICO	17
1.2 UMA ARTE VIVA	24
1.3 HÁ UM AUTOR PARA <i>VIDEOGAME</i> ?.....	28
1.4 <i>DESIGN</i> DE JOGOS E MORALIDADE.....	34
1.5 VIDEOGAMES E ARTE.....	37
2. A PESQUISA DE VIDEOGAMES COMO ESTUDO MULTI/TRANSDISCIPLINAR	39
2.1 PRIMEIRAS PESQUISAS	39
2.2 AS PESQUISAS INTER/MULTIDISCIPLINARES FORA DO BRASIL.....	40
2.3 AS PESQUISAS INTER/MULTIDISCIPLINARES NO BRASIL.....	44
2.4 IMPRESSÕES SOBRE AS PESQUISAS.....	49
3 O VIDEOGAME COMO OBJETO CULTURAL	56
3.1 A PERSPECTIVA DA HISTÓRIA CULTURAL	57
3.2 O LIVRO COMO TECNOLOGIA	58
3.3 ROGER CHARTIER E ALGUMAS NOTAS CONCEITUAIS	61
3.4 POSSIBILIDADES DE LEITURA LITERÁRIA E DE <i>VIDEOGAMES</i>	64
3.5 O <i>VIDEOGAME</i> COMO MATERIALIDADE TEXTUAL.....	65
3.6 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES	69
4. O VIDEOGAME E O JOGO	70
4.2 A LEITURA DO <i>VIDEOGAME</i>	84
4.3 LENDO O <i>VIDEOGAME</i> , UM EXEMPLO: <i>CASTLEVÂNIA SOTN</i>	87
4.5 LENDO O <i>VIDEOGAME</i> : EXISTE UM MÉTODO?	90
5 LENDO O VIDEOGAME: O CORPUS DA PESQUISA	98

5.1 UMA ANÁLISE DE UM JOGO DE RPG – FINAL FANTASY VII (1997) E O HERÓI POLÍTICO	98
5.1.1 JOGOS DE <i>ROLEPLAYING GAME</i> EM CONSOLES DE <i>VIDEOGAME</i>	98
5.1.2 <i>FINAL FANTASY VII</i> – O “SÍTIO EVENTUAL”	102
5.1.3 APRESENTAÇÃO SEM REPRESENTAÇÃO – O HERÓI MARGINAL	107
5.1.4 SALVAÇÃO DO MUNDO – UM EVENTO POLÍTICO.....	109
5.2 UMA ANÁLISE DE UM JOGO DE <i>OPEN-WORLD / SANDBOX</i> – <i>GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS</i> (2004) – A MARGINALIDADE TEM COR, ENDEREÇO, GÊNERO E ESCUTA MÚSICA.....	112
5.2.1 A PESQUISA EM MÚSICA.....	114
5.2.2 O ESTUDO SOCIAL DA MÚSICA	115
5.2.3 CULTURA, IDENTIDADE E <i>HIP HOP</i>	117
5.2.4 <i>GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS</i>	120
5.2.5 A TRILHA SONORA	122
5.2.6 A MÚSICA DO NEGRO NORTE-AMERICANO MARGINALIZADO	126
5.3 UMA ANÁLISE DE UM JOGO DE <i>ACTION-ADVENTURE</i> – <i>GOD OF WAR I</i> (2005) – UMA RELEITURA DOS MITOS E A TRAGÉDIA	128
5.3.1 O JOGO.....	128
5.3.2 A NARRATIVA DO JOGO E SEUS SENTIDOS – A TRAGÉDIA	131
6 O <i>VIDEOGAME</i> COMO OBJETO DE ESTUDO LITERÁRIO: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS	136
6.1 CENÁRIO ATUAL.....	136
6.2 LEITURA DA CULTURA MASSIFICADA	136
6.4 A ANÁLISE DAS ANÁLISES: UM RELATO PESSOAL	141
REFERÊNCIAS	148

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa dá continuidade ao trabalho de conclusão de curso de 2012. O objetivo do antigo trabalho era verificar se haveria similaridades entre um romance e um *videogame*, utilizando como referencial teórico o livro *Aspectos do Romance* (1969) de Edward Morgan Forster e a análise do *corpus* composto da transcrição das falas do jogo *Silent Hill 2* (1999) de *Playstation 2*. Na época, a conclusão a que chegamos foi a de que o jogo tinha aspectos de romance, como enredo, personagens e história, e que por isso poderia ser estudado dentro do campo de pesquisa de literatura.

Verificou-se, porém, com a entrada no programa de Pós-Graduação, que o referencial teórico utilizado na pesquisa anterior era datado e que seria necessária a leitura de outras perspectivas que embasassem nossas análises do *videogame* no campo dos estudos literários. Nesta ocasião, portanto, busca-se ampliar a pesquisa bibliográfica sobre teorias de estudos de *videogames* que possam responder às seguintes perguntas: a) O que a pesquisa contemporânea tem elaborado e proposto como possibilidades teórico-metodológicas para os estudos de *videogames* em sua especificidade como objeto cultural, para além dos estudos de narratologia?; b) Os *videogames* podem ser utilizados como fonte e objeto de apreciação e formação crítica?; c) É possível “ler” o *videogame*, dialogando com noções teóricas como representação, prática, apropriações, objeto cultural e comunidade cultural, estudadas por Roger Chartier? Que outros diálogos é possível constituir?.

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*¹, 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 de gráficos e enredo interessante” (ESA, 2012, p. 3², tradução nossa³). Os jogadores que têm jogado mais nos últimos anos deixaram

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. (Ver capítulo 3).

² Game graphics, an interesting storyline.

de jogar jogos de 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 inovativos da economia dos Estados Unidos (GALLAGHER, 2012, p. 2⁴).

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. 116⁵).

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

³ Todas as traduções contidas nesta dissertação são de nossa responsabilidade, salvo indicação explícita.

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

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.



Imagem 1 - Jogo *Grand Theft Auto IV* (2008).

Fonte: *Internet*.

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.

1.1 O VIDEOGAME E SEU PÚBLICO

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, puxa 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. 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 transmitido⁶. Esses aspectos reforçam a concepção do *videogame* como uma mídia influente.

Jesper Juul (2010) tem um artigo relatando a mudança na forma como os *videogames* são vistos. Desde que passou um verão com a família, 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

⁶ O conceito de texto usado nesta pesquisa será discutido posteriormente no capítulo 4, mas, em adiantamento, considera-se aqui texto qualquer mensagem veiculada através de um suporte físico.

pessoa possa ser um jogador em potencial. Esta afirmação se encaixa com a realidade social 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 recente do Globo⁷, 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 do ano passado (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 o ano passado, 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 apontando 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 casuais⁸ que existem hoje, já que esse tipo de jogo não requer alta habilidade do jogador e tampouco dedicação, 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 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*.

⁷ 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.

⁸ 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.

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. Questionam-se também relações de gênero nesse processo.

Outro fator interessante que pode ser mais profundamente pesquisado são as adaptações 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.



Imagem 2 - *Bust a Groove* (1998).
Fonte: *Internet*.

Conforme pontuado por Juul (2010), aparentemente, os *designers* dos jogos têm se preocupado cada vez mais com a forma como o jogo vai ser recebido pela audiência, para que haja mais engajamento emocional e para que o jogador se sinta com vontade de participar desse mundo ficcional. Essa preocupação com o engajamento do público com a obra é presente, principalmente, e caracteriza uma necessidade de atendimento às exigências do mercado. Isto certamente distancia esses objetos do campo artístico, já que não há intenção de produção de um “distanciamento crítico” que se faça entre a obra e o assunto que ela encerra. Observemos a fala de Guy Debord, em *A Sociedade do Espetáculo*, a respeito do que ele chama de “o espetáculo”. Este é ao mesmo tempo “o resultado e o objetivo do modo de produção dominante” (DEBORD, 2006, p. 6). Para ele, o espetáculo é uma representação, tomando a vida como um modelo e modelando a vida, conseqüentemente. Contemplando o espetáculo faz-se uma absorção já que, “a realidade emerge do espetáculo, e o espetáculo é real. Essa alienação recíproca é a essência e o suporte da sociedade existente” (2006, p. 8).

A produção da indústria cultural, aqui posta em questão em seu papel no embate entre mercado e arte, gira em torno do espetáculo como representação da sociedade, do modo de produção dominante e da alienação que ela induz. Ao mesmo tempo em que isso fragiliza a obra, porque a aproxima da ideia de um produto e a distancia da arte, o fato de um produto cultural ser também produto de uma indústria não o pormenoriza diante da crítica e do estudo, já que sua materialização encerra sentidos múltiplos e que dizem tanto da sociedade em que vivemos, quanto da indústria cultural que a cerca.

Há ainda o conceito de simulacro, de Jean Baudrillard (1994) em *Simulacra and Simulation*, e a relação deste com a realidade. Ora, o simulacro seria uma cópia imperfeita da realidade, adiante discutida por Michel Maffesoli (apud GORENDER, 2012), como

[...] que não remete a um modelo original, daquilo que não busca se lançar para além das aparências a fim de atingir a essência. A noção de simulacro deve ser entendida ‘como uma construção artificial destituída de um modelo original e incapaz de se constituir ela mesmo como modelo original’ (MAFFESOLI, 1984, p.116 apud GORENDER, 2012, p. 78).

Os jogos são, naturalmente, uma construção artificial; alguns dos universos e personagens criados são destituídos de modelos originais reais, e exemplo disso são os *videogames* do gênero *Role Playing Games*, que se constituem em mundos completamente novos nos quais as aventuras dos personagens acontecem. Esses universos fictícios são muitas vezes baseados em mitos e religiões antigas, como a série *Final Fantasy*, mas essas referências e símbolos se tornam tão rasos em suas relações com a realidade que acabam por se tornar parte de um universo simbólico próprio da série em questão.

Ao mesmo tempo, jogos de *videogame* também são simulações, como os jogos de esporte. *Videogames* de futebol como os da série *Winning Eleven*, ou *Pro Evolution Soccer*, são baseados na realidade do futebol mundial: os times são espelhos dos times reais e até mesmo os jogadores são os mesmos. A cada ano o jogo é relançado com uma nova configuração de times e de jogadores que simula as configurações reais; jogadores virtuais têm os rostos e comportamentos todos baseados nos jogadores reais e até mesmo os comentaristas dos jogos são dublados pelos comentaristas que narram os jogos nas partidas televisionadas.



Imagem 3 - Os jogadores simulam pessoas reais, como Cristiano Ronaldo e Leonel Messi, no jogo *Pro Evolution Soccer 2012* (2011).

Fonte: *Internet*.



Imagem 4 - Personagens do videogame *Final Fantasy X* (2001). Os personagens têm proporções humanas reais, mas são fantásticos e fazem parte de um universo ficcional.

Fonte: *Internet*.

O olhar atento sobre a narrativa do jogo também é feito por Corvus Elrod (2009), ao tentar entender como a narrativa do jogo *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* (1992) é apresentada. Por exemplo, esse jogo vem em uma caixa com desenhos dos personagens, e isso deve ser levado em consideração quando desejamos entender as relações que o jogador constrói com o jogo. A maioria dos jogos no Brasil é vendida por pirataria local ou por falsificação vinda da China⁹, mas, originalmente, as embalagens dos jogos trazem muitas vezes mapas, guias do jogo e curiosidades que tanto atraem o jogador quanto lhe dão pistas do que ele deverá encontrar ao experimentar o *videogame*. Esse tipo de análise nos leva a pensar no estudo desses paratextos que dão suporte ao entendimento / leitura do jogador, porque participam também da construção da ficcionalidade do universo do jogo. Pesquisas podem propor leituras da construção das embalagens e dos guias e mapas dos jogos, observando sua estruturação e, portanto, os significados que encerram.



Imagem 5 - Conjunto de manuais, mapas e guias do jogo *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* (1992).

Fonte: *Internet*.

⁹ Ainda sobre a falsificação, esta é discutida no capítulo 2 de maneira breve, mas, de maneira geral, é um indicativo sobre o tipo de consumidor brasileiro e sobre o tipo de relação que ele tem com o mercado. Os consoles de videogames como o Playstation 2 no Brasil sofrem um processo de pirataria chamado “destravamento”, no qual um chip, soldado na placa do aparelho, faz com que ele possa “rodar” jogos de mídias gravadas em drivers comuns de CD e DVD. Caso contrário, videogames travados apenas “rodam” jogos originais. Consoles de nova geração têm conexão com a internet e um disco rígido para que se possa atualizar os jogos adquiridos. Videogames de nova geração como o Xbox 360 e o Xbox One podem ser “destravados”, mas ficam assim impedidos de funcionarem on-line ou de fazerem atualizações de jogos.

Mark Sivak (2009) discute o jogo *Half-Life 2* levando em conta a maneira como o jogo é construído. Com foco no aspecto da manutenção da audiência interessada e atenta, o pesquisador procura entender como o *gameplay* do jogo é dosado entre momentos de excitação, nostalgia, mistério, solidão e intensidade. Utilizando noções do que é chamado de “curva de interesse”, descritas pelo autor Jesse Schell em *The art of game design*, Sivak explica uma sequência de ganchos, desafios menores e desafio maior. O gancho (*hook*) seria o momento em que o jogo captura a atenção da audiência e a coloca em imersão no seu universo ficcional. Enquanto vai de gancho em gancho e progredindo nos desafios menores, que são pequenas missões ou objetivos menos importantes, o jogador vai investindo no jogo até chegar ao clímax, o desafio final, o encerramento do mesmo. Para ele, nem todo o jogo tem uma curva de interesse, mas aqueles que o têm farão com o que o jogador deseje terminar o jogo de qualquer forma. Jogos bem feitos, para ele, são aqueles nos quais essa curva de interesse é bem nivelada, com ganchos e desafios bem distribuídos, que manterão o jogador interessado até o final. Se o ritmo dos acontecimentos for muito rápido ou lento, o jogador pode ficar frustrado ou entediado. Essa já é uma análise diferenciada das outras apontadas anteriormente, uma visão que nos remete à visão estrutural de um enredo. Tais considerações, feitas por Sivak, fazem parte da programação do jogo, mas podem gerar contribuições para o estudo de uma obra literária; em contrapartida, os estudos literários também oferecem contribuições para esse tipo de análise, e podem servir como norteadores, tanto no estudo da estruturação de um roteiro de um jogo; quanto no enriquecimento das técnicas de condução de enredo dos programadores e *designers*.

Discute-se *videogame* e sociedade porque pensamos que este é, hoje, uma “arte viva”; uma obra criativa que se relaciona a questões sociais, econômicas, históricas, psicológicas e políticas.

1.2 UMA ARTE VIVA

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 progrediram. 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”¹⁰.

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 uma mídia “séria”.

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,

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. 313¹¹).

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).

¹⁰ “Lively arts”.

¹¹ 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.

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, 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, trata-se de um cinema no qual se expõe uma voz que fala de sua subjetividade, de sua visão de mundo, e que leva seus expectadores 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, 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.

1.3 HÁ UM AUTOR PARA *VIDEOGAME*?

Neste item, 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 for 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 outrem. 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. Penso que o caminho para a legitimação do objeto cultural *videogame* passe realmente pela questão da autoria, visto que, mesmo em cheque, concede lugar em tradições culturais já vigentes. Penso 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, 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, 2010; 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 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)
Diretor	Keiichiro Toyama	Masashi Tsuboyama	Kazuhide Nakazawa	-
Produtor	Gozo Kitao	Akihiro Imamura	Yukinori Ojima	Akira Yamaoka
Artista	-	Masahiro Ito	Masahiro Ito	Masashi Tsuboyama
Escritor(es)	Keiichiro Toyama	Hiroyuki Owaku / Takayoshi Sato	Hiroyuki Owaku	Suguru Murakoshi
Compositor	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*¹² dos personagens nas ilustrações abaixo,



Imagem 6 - Os personagens Kain Highwind, Rydia e Cecil Harvey, *Final Fantasy IV* (1991), Yoshitaka Amano.
Fonte: *Internet*.

¹² Desenho de personagem: serve como o conceito que deve ser utilizado para posterior produção do personagem utilizando o design e as ferramentas técnicas.



Imagem 7 - 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 uma, 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.

A questão artística do *videogame*, em sua relação com os modos de produção e seu *status*, será ainda discutida no final deste capítulo, após a apreciação das leituras pretendidas nos próximos subcapítulos.

1.4 DESIGN DE JOGOS E MORALIDADE

Jogos de *videogames* e jogos digitais têm também alguns predicados que são pesquisados no campo das ciências sociais (FRASCA, 2002; ALVES, 2004; SICART 2011), dada a preocupação da sociedade em relação aos aspectos morais e aos impactos da violência que os jogos expõem às crianças e adolescentes. Em relação a essas pesquisas, a leitura de Sicart (2011) complementa a discussão que vínhamos fazendo sobre o que é artístico no *videogame*, sobretudo porque enseja um ponto de vista menos simplificado que o de Jenkins.

Sicart afirma que os jogos de computador são objetos morais, porque eles são feitos de valores que estão incrustados nas questões que trazem em si. E, de acordo com Tavinor (2009), essas qualidades morais dos *videogames* e jogos digitais estão ficando cada vez mais acentuadas, assim como as qualidades artísticas.

Quanto mais os jogos parecem reais, mais as preocupações sobre o que eles podem reproduzir, em termos de realidade, aumentam. Para o autor, a ficção sempre possibilitou reflexões sobre a moralidade, mas pelo fato do *videogame* ser interativo e do jogador tomar parte na narrativa como um personagem, “o potencial dos games para a exploração de questões morais é de alguma forma mais vívido: e talvez mais perigoso, porque o jogo não dá ao jogador oportunidades de colocar as questões de forma racional ou em um contexto real” (TAVINOR, 2009, p. 9¹³).

¹³ The potential of games for the exploration of moral issues seems somehow more vivid: and perhaps more dangerous, where the game does not provide opportunities to put the content in a thoughtful or realistic context.

The Sims é um dos exemplos usados por Miguel Sicart (2011) para explicar a questão complexa dos jogos hoje, e porque eles não são apenas simples brinquedos. *The Sims* é uma simulação feita para que os usuários se divirtam numa arquitetura ergódica, ou seja, de ganhos e recompensas. Quando o jogador aceita jogar o jogo, ele aceita fazer parte das regras e ter seu comportamento controlado pelas mesmas. Para Sicart, *The Sims* é altamente complexo em sua questão moral porque, por ser uma simulação, preserva certos aspectos do sistema original, ou seja, o mundo e como a sociedade nele se comporta. Pode, por isso, ser interpretado não só como uma simulação da vida social ocidental (porque para ser bem sucedido no jogo, os jogadores devem fazer com que seus avatares trabalhem, comprem itens de maneira ostensiva, e façam amizades), mas também uma produção de sociedades pós-capitalistas. Nessa perspectiva, o código age como uma propaganda, reforçando os valores sob os quais ele foi desenhado para reforçar esses mesmos valores. Mas o fato de ser uma “propaganda” do modo de vida e da produção capitalista não impede que o jogo (ou a “realidade” que preconiza) seja avaliado e criticado, porque, de fato, sua intenção primeira (ou, pelo menos, aquela enunciada) não é a de ser uma propaganda: é interessante percebermos que o jogo *The Sims* pode ser interpretado dessa forma, como uma propaganda de um modo de vida capitalista, pelo fato de ser uma simulação da vida real e, sendo aceito como tal, entendemos que vivemos sob esse regime de maneira tão ingênua e natural que, ao nos depararmos com a simulação do que vivemos simplesmente a aceitamos da forma como é, sem questionamentos. Ao mesmo tempo, *The Sims* não foi feito sob o signo da ostensiva propaganda capitalista, porque ele é apenas um simulador do modo de vida ocidental americano. Se o modo de vida ocidental americano é capitalista, logo, um jogo projetado como simulador também o será. Por esse prisma, pode-se avaliar o jogo dentro do conceito aristotélico de mimese, ou do conceito de espetáculo de Debord: a vida gera o espetáculo (é espetacularizada), e o espetáculo inspiração a própria vida.

Enquanto o jogo, em sua engenharia, produz vieses que determinam certas interações, todas limitadas pelo código, a crítica pode ampliar essas limitações, no sentido de tentar compreender tanto o universo cultural que se cristaliza através do *design* e programação do jogo quanto a recepção feita pela audiência desse universo cultural cristalizado.



Imagem 8 - Jogo *The Sims* (2000).
 Fonte: *Internet*.

O lugar que o *videogame* ocupa hoje na nossa sociedade compreende uma série de representações que fazem parte da nossa cultura, representações que constroem as práticas e as representações pelas quais nos guiamos e das quais nos apropriamos. Por isso, pesquisas que lançam um olhar de estudo multidisciplinar ou transdisciplinar ao videogame podem compreender outras questões de cunho cultural, psicológico, de gênero, identitário, educacional, médico, físico, político, social etc., que se configuram na, e através, da mídia, por meio de representações, apropriações, práticas e de novas representações envolvidas tanto no processo de *design* tanto na recepção.

1.5 VIDEOGAMES E ARTE

Apesar de havermos 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, não é o objetivo dessa pesquisa 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 desta dissertação. 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*¹⁴, 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* oferecem aos artistas métodos comunicativos sem precedentes com uma audiência engajada.”¹⁵. 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

¹⁴ Disponível em <<http://americanart.si.edu/multimedia/games/>>. Acesso em 15 de abril de 2013.

¹⁵ 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.

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 americana¹⁶”.

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 nos Capítulos 3 e 4, 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.

¹⁶ 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.

2. A PESQUISA DE *VIDEOGAMES* COMO ESTUDO MULTI/TRANSDISCIPLINAR

Sendo uma área de estudos com cerca de 30 anos, o *game studies*, todavia, ainda não possui grande representatividade nas pesquisas acadêmicas. De acordo com o que pôde ser apurado nos sítios virtuais da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), da Scientific Electronic Library On-line (SCIELO) ou no Portal de Teses e Dissertações com acesso via Domínio Público, ainda não há pesquisas no Brasil que sejam indexadas com as palavras-chave “literatura”, “leitura literária” e “*videogames*” simultaneamente.

Com desejo de entender esse campo de pesquisa, para além dos trabalhos que envolvam a palavra-chave “literatura”, percebemos que é importante que seja traçado um panorama das pesquisas sobre *videogames*. Isso é necessário para que possamos conhecer e nos apropriar do conhecimento acadêmico-científico já produzido. Esse tipo de mapeamento é fundamental na compreensão dos tipos de pesquisas que estão sendo desenvolvidos, das perguntas que ficaram por ser respondidas e das respostas já dadas por esses estudos. Esta etapa da pesquisa se configura como pesquisa bibliográfica (MARCONI, LAKATOS, 2006).

2.1 PRIMEIRAS PESQUISAS

A pesquisa sobre a produção e a apropriação cultural dos jogos de *videogames* começou a se desenvolver recentemente e de maneira multidisciplinar. Jason Rutter e Jo Bryce (2006) afirmam que o interesse acadêmico na pesquisa de jogos digitais começou na década de 1980 com artigos de pesquisadores como Hemnes (1982), o primeiro a pensar na instituição de uma lei de direitos autorais para resguardar a participação criativa dos *designers* na indústria dos jogos digitais. O trabalho de Robert A. Sedlak, Mark Doyle e Patrick J. Schloss (1982) foi, segundo Rutter e Bryce (2006), pioneiro no estudo do uso de jogos digitais que pudessem ser usados como um auxílio para o desenvolvimento de integração social, através de recreação, para pessoas com problemas de aprendizado. Esse trabalho é usado até hoje como referência para pesquisas que tratam do uso terapêutico dos *videogames*.

Há, datado também de 1981, um estudo de caso feito por Timothy McCowan, na época, um estudante de medicina. Esse trabalho apresenta um estudo sobre as lesões no ligamento do pulso que eram originárias dos atos repetitivos executados pelas mãos dos jogadores enquanto jogavam o *videogame Space Invader*. Ainda hoje, seu artigo é referência para estudos ligados às lesões e outras consequências relacionadas à prática de jogos digitais.

2.2 AS PESQUISAS INTER/MULTIDISCIPLINARES FORA DO BRASIL

Neste item, nos propusemos a mapear os principais autores que vêm se dedicando aos videogames e os temas a que se dedicam, visando, simultaneamente, situar os estudos prévios com o nosso diálogo e, também, marcar sua originalidade ou contribuição à área.

De acordo com Mark Wolf e Bernard Perron (2003), o primeiro livro escrito inteiramente a respeito de *videogames* e seu uso como objeto de estudo, para além da sua funcionalidade, foi publicado em 1982. O pesquisador e desenvolvedor de jogos Chris Crawford se dedicou a descrever e a teorizar jogos de computador e consoles de *videogames*, a fim de produzir um livro chamado *The Art of Computer Game Design* – desde esse lançamento, Crawford já publicou mais três livros a respeito do assunto. Apenas a partir da primeira publicação sobre o estudo dos *videogames*, da sua produção até a sua recepção, outras produções acadêmicas foram feitas de forma ampla e multidisciplinar por vários pesquisadores no campo das ciências sociais, médicas, da educação, da filosofia, da teoria literária e da arte. A pesquisa de Crawford serviu como uma das bases bibliográficas para o trabalho que foi desenvolvido por nós, ainda na graduação (2012).

Na área de pesquisa entre *videogames* e ciências sociais, destaca-se o trabalho de Miguel Sicart, que questiona a produção dos jogos dentro do viés da ética nas relações sociais. O pesquisador se interessa pela área de jogos, ética, *design* de jogos e arte e mantém um sítio na *Internet* com todos os seus artigos disponíveis *on-line*. Esses artigos vêm sendo produzidos desde 2003 e, além deles, no sítio também estão disponibilizadas partes do seu livro *The Ethics Of Computer Games* (2009) para *download*. Até 2011, ele já tinha publicado 14 artigos, além de um livro. Na visão de Sicart, se os jogos possibilitam escolhas, eles também implicam responsabilidades.

Ian Bogost, acadêmico e *designer* de *videogames*, é um filósofo das novas mídias e seu trabalho é focado nos *videogames* e nas mídias de computador. Ele é professor de Estudos de Mídia e de Computação Interativa em duas universidades distintas, a Ivan Allen e o Instituto Geórgia de Tecnologia. Seu trabalho aborda o universo do *videogame*, sua influência nas relações interpessoais e as mudanças sociais que ocorrem em comunidades que têm acesso a essa mídia. Além do livro chamado *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2007), ele já publicou mais três em parceria com outros pesquisadores (2006, 2009 e 2011).

Nick Montfort, parceiro de Bogost, é autor de poemas computacionais, crítico, teórico e pesquisador de arte e mídia digital. Atua como professor de mídia digital no Programa em Escrita do Instituto de Tecnologia de Massachusetts. O professor tem várias publicações e suas pesquisas na área começaram com sua tese de bacharelado, intitulada *Interfacing with Computer Narratives: Literary Possibilities for Interactive Fiction* (1995). Desde então, ele já produziu diversos trabalhos, entre artigos, livros (2003, 2005) e apresentações, que estão disponíveis em sua página na *Internet*. O último artigo seu a que tivemos acesso foi publicado em 2012.

Joseph M. Simpson, da Universidade de Oklahoma, desenvolveu a pesquisa para sua tese de mestrado em Ciências Sociais, lançada em formato de livro e intitulada *Virtual Rituals: Structural Ritualization Theory and Massive Multiplayer On-line Role-playing Games* (2008), tratando de rituais sociais praticados pela comunidade que faz uso dos jogos *on-line* de interpretação de papéis. Simpson analisou jogos de *Massive Multiplayer On-line Role-playing Game* (MMORPG) por meio de pesquisa *on-line* feita em eventos coletivos, nos quais os jogadores tomavam parte enquanto jogavam, e percebeu que tais atos promoviam um comprometimento nas comunidades virtuais nas quais esses jogadores estavam inseridos.

Sobre as pesquisas no campo de educação e *videogames*, destacamos Gonzalo Frasca, pesquisador e desenvolvedor de jogos, autor do artigo “*Videogames of the Oppressed: critical thinking, education, tolerance and other trivial issues*” (2002), que trata das questões sociais e políticas ligadas à criação e recepção dos jogos, lidando diretamente com teorias da pedagogia do oprimido de Paulo Freire (2000), leitura crítica e educação. Frasca também publicou outro artigo, “*Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*” (2003), sobre as diferenças entre simulação e narrativa nos jogos digitais. O autor manteve um *webblog* sobre suas pesquisas, de maio de 2001 a março de 2011, e publicou no mesmo, recentemente, sua tese de PhD intitulada *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric* (2007). Harry J. Brown, outro pesquisador de *videogames* e educação, publicou um livro chamado *Video*

Games and Education (2008), resultado de pesquisas sobre as questões éticas e didáticas que envolvem a criação e a recepção dos jogos de *videogame* pela audiência.

As pesquisas no campo de teorias filosóficas, artísticas e literárias e suas aplicações ao estudo de *videogames* têm destaque com os trabalhos de Richard Rouse III, um estudioso no campo e *designer* de jogos famosos no mercado, como *The Suffering* (2004). Rouse publicou o livro *Game Design: Theory & Practice* (2001, 2005), que serve de suporte para discussões teóricas sobre a construção estética e técnica de jogos. Jesper Juul, outro autor muito citado, questiona a narrativa dos jogos de *videogames* e quem deve estudá-las em seu artigo publicado no periódico *Game Studies*, “*Games Telling stories? A brief note on games and narratives*” (2001); posteriormente, o autor publicou “*Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*” (2005), ampliando a discussão levantada no artigo anterior.

No mesmo periódico, o *Game Studies*, Marie-Laure Ryan publicou uma pesquisa na qual investiga o estudo da narrativa e seu desenvolvimento em jogos digitais: *Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media* (2001). Ryan é uma estudiosa de narrativa transmediada, já publicou alguns livros sobre o assunto e faz parte do corpo editorial de publicações como a *Routledge Encyclopedia of Narrative*.

Espen Aarseth, por sua vez, desenvolve pesquisa em jogos desde sua tese de doutorado *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), que se tornou um marco na pesquisa estética e técnica de *videogames* por causa do emprego, feito de maneira inédita, do conceito *ergodic*. Aarseth é um dos criadores do sítio virtual com artigos científicos sobre *videogames* já citados, o *Game Studies*. Ele assina uma gama de artigos já publicados e é membro da comissão do jornal *Advisory Board of G/A/M/E*.

Henry Jenkins escreveu o artigo “*Games, The New Lively Art*” (2005), que trata do avanço tecnológico e criativo dos *videogames*. Ele é professor do curso de Comunicação, Jornalismo e Cinema da Universidade do Sul da Califórnia e disponibiliza muitos artigos sobre *videogames* e suas outras áreas de interesse em seu sítio virtual.

Janet H. Murray tratou, na palestra “*Why Study Games?*” (2005), parte da *MSC Annual Arts Festival*, das diferenças entre Ludologia e Narratologia e das formas com que o estudo dos jogos pode ser conduzido. Janet Murray tem outros artigos que abordam as mídias, como cinema e *videogames*, disponíveis em seu sítio pessoal. Ela é professora no curso de graduação em Mídia Digital da Escola de Literatura, Comunicação e Cultura do Instituto de Tecnologia da Geórgia.

Thomas Apperley desenvolve um trabalho sobre o estudo dos gêneros dos jogos – mais voltado ao *design* dos mesmos, desde sua pesquisa “*Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*” (2006). Apperley é pesquisador adjunto da Escola de Artes da Universidade da Nova Inglaterra e seus artigos sobre etnografia e *videogames* podem ser acessados através do sítio virtual que é mantido pela universidade à qual ele está afiliado.

Jason Rutter e Jo Bryce, já citados, abordam o campo da teoria dos jogos com revisões que o atualizaram e que visam a contribuir para a pesquisa de jogos digitais. Os capítulos do livro *Understanding Digital Games* (2006) tratam de perspectivas relevantes no estudo dos jogos digitais, em apoio aos cursos práticos na área. Elencamos ainda Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn e Gareth Schott, autores do livro *Computer Games: Text, Narrative and Play* (2006), com pesquisa que pretende compreender uma análise dos jogos de computador e *videogames*, introduzindo conceitos e teorias do campo de literatura, de filme e de mídia, e os aplicando, por meio da combinação de métodos de análise textual, a um *corpus* de jogos selecionados pela sua representatividade.

No artigo “*From Faerie Tale to Adventure Game*” (2007), o pesquisador e professor em literatura Michael Nitsche estuda os paralelismos entre a literatura de ficção científica e os jogos de ação, analisando elementos presentes em ambas as mídias – como personagens e cenários. Nitsche tem outras publicações disponíveis em seu sítio virtual pessoal e é professor associado na escola de Literatura, Comunicação e Cultura do Instituto de Tecnologia da Geórgia.

Ainda em 2007, Paul Cheng publicou o artigo “*Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the VideoGame Cut-scene*”, que oferece uma visão sobre como as *Cut-Scenes* (cenas de filmes geradas por computador, chamadas *Computer Graphics*, CG), numa visão transmediada, estabelecem-se numa relação entre narrativa, jogo, cinema, simulação e *videogame*.

Em *The Art of Videogames* (2009), Grant Tavinor discute questões ligadas ao *videogame* na busca por explicações acerca da qualidade da mídia, se essa é arte ou não. O livro trata de assuntos do campo da narrativa e da ficção interativa numa perspectiva filosófica e estética. Tavinor tem uma pesquisa intensa no campo de arte, filosofia e *videogames*, que vem se transformando em publicações de artigos e livros disponíveis em sítio virtual pessoal na *Internet*. Ele é professor na Lincoln University da Nova Zelândia.

Will Brooker publicou o artigo “*Camera-Eye, CG-Eye: Videogames and the ‘Cinematic’*” (2009), tratando do estudo das CGs por meio de teorias multidisciplinares de cinema, sua área de pesquisa.

Já o livro *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning* (2009), organizado por Drew Davidson, tem como objetivo ajudar no desenvolvimento e na definição do que seja uma área de estudo de *videogames*, assim como na ideia do seu valor como experiência. Para o autor, o *videogame* é uma mídia complexa que merece cuidadosa interpretação e análise.

Em todos os trabalhos supracitados, fica evidente a (quase) ausência de abordagens que pensem o *videogame*, seja como objeto cultural ou até mesmo em correlação com o tema da leitura, salvo o livro de Diane Carr. Há uma gama extensa de temas de pesquisa e de áreas de estudo que perpassam pela filosofia, design, literatura, arte etc.

2.3 AS PESQUISAS INTER/MULTIDISCIPLINARES NO BRASIL

Nesse processo de investigação de pesquisas recentes sobre *videogames* e literatura, buscamos publicações disponíveis no sítio virtual da CAPES. Essa pesquisa foi feita com a utilização das palavras-chave “*videogame*”, “literatura” e “jogos eletrônicos”. Foram encontrados quatro artigos, dos quais três estão escritos em espanhol e um em inglês. A pesquisa mais antiga é intitulada “*Videojuegos y educación*”, datada de 1998, foi publicada na Espanha (em Andaluz) pelo pesquisador Félix Etxeberria. O artigo aborda, principalmente, o lado positivo do uso de *videogames* como ferramenta educativa.

Ainda sobre *videogames*, a segunda pesquisa encontrada é datada de 2006 e de autoria de Lucio Rehbein Felmer, Paula Alonqueo Boudon e Michael Filsecker, da Universidad de La Frontera no Chile. Sob o nome de “*Aprendizaje implícito en usuarios intensivos de videojuegos*”, o artigo visou investigar o uso dos jogos de *videogame* como veículos na aprendizagem implícita.

Da Universidade de Costa Rica, os professores José Moncada Jiménez e Yamileth Chacón Araya investigam os efeitos psicológicos, fisiológicos e sociais dos jogos nas crianças e adolescentes no trabalho “*El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*” (2012). Os autores destacam que, mesmo sendo uma

indústria milionária, são poucas as investigações científicas feitas de forma sistemática em torno do *videogame*. Os pesquisadores acreditam que essa mídia fará parte da vida cotidiana de pessoas em todo o mundo no futuro, por isso destacam a importância de estudos que possam entender a influência dos *videogames* na vida das pessoas em longo prazo.

A pesquisa “*Relations Between Media, Perceived Social Support and Personal Well-Being in Adolescence*”, desenvolvida por Jorge Castellá Sarriera, Daniel Abs e Livia Maria Bedin, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, e Ferran Casas, da Universitat de Girona, na Espanha, e publicada em 2012, objetiva avaliar quais são as tecnologias que geram bem-estar para adolescentes e em que medida isso ocorre. Participaram da pesquisa 1589 adolescentes brasileiros, que responderam a questionários sobre *Internet*, jogos de computador, *videogames*, computadores, celulares e televisão.

Na falta de mais artigos que pudessem ser encontrados nos portais da CAPES, no SCIELO, ou no Portal de Teses e Dissertações com acesso via Domínio Público, recorremos ao sítio de buscas na *Internet*, *Google*. Utilizando as palavras-chave de busca “*videogame*”, “pdf”, “literatura” e “jogos eletrônicos”, conjugados ou separados, foi possível encontrar dez pesquisas feitas por estudantes e professores de várias universidades do Brasil.

Essas pesquisas, que foram catalogadas, desdobraram-se em outras mais, com o uso da ferramenta de busca de currículos dos pesquisadores no sítio virtual da *Plataforma Lattes*. Embora tendo sido feito com o uso de um sítio virtual que não tem qualificação científica (*Google*), esse mapeamento foi primordial para que, dentro desta investigação, pudessem ser estabelecidos parâmetros do que se constitui a área de pesquisa de *videogames* no Brasil.

A pesquisa mais antiga é de 2003, intitulada “A utilização dos Role-Playing Games digitais no processo de Ensino-Aprendizagem” e trata-se de um relatório feito por João Ricardo Bittencourt e Lucia Maria Martins Giraffa. Desenvolvido na Pontifícia Universidade do Rio Grande do Sul, o estudo aborda aspectos multidisciplinares na pesquisa sobre *videogames* de *Role Playing Game* (RPG), a concepção desse tipo de jogo e a construção do mesmo, além de discutir os aspectos didáticos que possam surgir num processo educacional com o uso da ferramenta de jogo digital. Ao fim, os pesquisadores declaram que a área de jogos digitais está em expansão e, por isso, a pesquisa tem alto potencial no tocante do desenvolvimento de novas ferramentas, com finalidades de entretenimento e educação. Desde a publicação desse relatório, Ricardo Bittencourt desenvolve pesquisa sobre jogos digitais e educação.

Em 2004, Lynn Rosalina Gama Alves, da Universidade Federal da Bahia, apresentou a pesquisa como tese de doutorado chamada *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência* e trouxe a proposta de avaliar, por meio de revisão de literatura e de entrevistas com jogadores, os impactos da violência dos *videogames* na vida social da audiência. Foi possível, conforme a autora, desmistificar a ideia de que os jogos seriam influenciadores de comportamentos nocivos, com a compreensão de que, ao contrário, tais *videogames* são fontes de sociabilidade e de prazer, além de aprendizagem. Para a autora, os jogos devem ser explorados em ambiente escolar. Atualmente, Pós-Doutora em Jogos eletrônicos e aprendizagem pela Università degli Studi di Torino, Alves é professora adjunta e pesquisadora da Universidade Federal da Bahia.

Em trabalho chamado “Breves considerações acerca do videogame”, apresentado no Congresso Brasileiro de Ciências Comunicação em 2004, em Porto Alegre, Sérgio Nesteriuk Gallo aborda o surgimento dos *videogames* e seus desdobramentos, além da análise de teorias que embasam o estudo do mesmo, como a Narratologia. O pesquisador desenvolve estudo na área desde 1997 e tem tese de mestrado e doutorado contendo investigações sobre o tema. Durante os anos de 2005 e 2007, desenvolveu, junto à Fundação de Amparo à Pesquisa de São Paulo (Fapesp) e ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), uma pesquisa intitulada “Mapa do Jogo”, que visou formar *corpus* através de coleta, descrição e análise de dados, para posterior sistematização de pesquisa acadêmica e científica sobre *videogames*. Os resultados seriam publicados em sítio virtual chamado *CS:Games*, com vistas de ser o primeiro sítio virtual de referências no Brasil sobre pesquisas em *videogames*. No entanto, atualmente, o sítio virtual está fora do ar, embora o endereço (<http://csgames.incubadora.fapesp.br>) continue disponível no currículo Lattes do referido pesquisador. Sua publicação mais antiga a respeito de *videogames* é de 2003 e se chama “Ludologia e(m) videogame”. Essa pesquisa foi publicada nos Anais do Congresso Intercom, em Belo Horizonte.

Dulce Márcia Cruz, professora da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), apresentou, em 2005, o trabalho “A Intertextualidade Entre os *Games* e o Cinema” no I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação da Universidade do Estado da Bahia. A pesquisa investiga similaridades entre as narrativas de roteiro para *videogames* e para o cinema, utilizando o jogo *Final Fantasy IX* como *corpus* da pesquisa. Entre 2001 e 2004, a pesquisadora desenvolveu o projeto “Estética das mídias eletrônicas I: aspectos comunicacionais e educacionais” e, entre 2004 e 2007, “Estética das mídias eletrônicas II: cibercultura e linguagem nos *games* e na educação a distância e semipresencial”. A partir de

2008 e até 2010, a pesquisadora desenvolveu o projeto de extensão “Jogando e aprendendo nos mundos virtuais: narrativas e possibilidades educativas dos *videogames* no espaço escolar”. Em 2010, ela pesquisou no projeto “*Games* na escola: oficinas de produção de jogos eletrônicos para crianças”. No ano de 2011, o projeto foi “Letramento digital: oficinas de produção e uso de *games* na escola”. Atualmente, e desde 2012, ela atua no projeto “Multiletramentos: apoio à apropriação crítica e criativa dos *videogames* no espaço escolar”. O trabalho de pesquisa de Cruz na área de *videogames* teve sua primeira publicação em 2001 e conta, atualmente, com dez artigos publicados sobre *videogames*, além de dois capítulos em livros e muitos trabalhos em anais de eventos.

Em 2006, os alunos de graduação Christiano Lima Santos e Frederico Santos do Vale produziram, sob orientação de Henrique Nou Schneider, na Universidade Federal de Sergipe, a monografia para conclusão do Curso de Graduação em Ciência da Computação “Jogos Eletrônicos Na Educação”. Depois de traçar um panorama do que é jogo e educação na sociedade contemporânea, a pesquisa faz uma abordagem construtivista sobre a interação homem-máquina, que possibilita aprendizagem. Para os autores, as pesquisas são necessárias para quebrar os paradigmas que envolvem a prática de jogos de *videogame* e para mostrar que essas práticas são úteis no aprendizado. Para que essa utilidade seja explorada, no entanto, é necessário que os professores recebam uma formação mais adequada. Christiano Lima Santos publicou, entre 2007 e 2009, dez trabalhos em congressos, todos a respeito de *videogames* e seu uso em processos educacionais, alguns deles focados na educação ambiental.

Ainda em 2006, o então mestrando Alan Queiroz da Costa e o Prof. Dr. Mauro Betti publicaram o artigo “Mídias e jogos: Do virtual para uma experiência corporal educativa” na *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. A pesquisa aborda pontos a respeito da virtualidade, da cultura massificada e da espetacularização das atividades corporais propagadas pela televisão, feitas através de desenhos animados e de *videogames*, além de outros. Uma das saídas propostas para os autores seria uma atualização do ensino das práticas esportivas, tendo em vista o processo de virtualização das atividades corporais.

Também em 2006 foi publicado o primeiro trabalho completo chamado “Comunidades Virtuais de *Games*: Narrativas que se Desdobram” do pesquisador Gildeon Oliveira de Sena, na época, estudante de mestrado em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia. O trabalho já tem referências de dois pesquisadores brasileiros do tema, Alves (2005) e Nesteriuk (2006), e, apesar da brevidade – oito páginas – com que trata do

tema, indica a atenção da pesquisa com os aspectos da narrativa e das comunidades virtuais que se desenvolvem a partir do contato da audiência com o *videogame*.

No ano de 2007, Sílvia Cristina Franco Amaral e Gustavo Nogueira de Paula publicaram o artigo “A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades”. Na pesquisa, os autores abordam preocupações já recorrentes sobre o uso de *videogames* como ferramenta educacional que contribua para a educação e o lazer. Em 2011, Paula se tornou mestre em Linguística Aplicada pela Unicamp e, desde então, já apresentou cinco trabalhos em congressos, teve dois trabalhos completos publicados em anais de congressos e um artigo em 2011. Sua tese de mestrado, de 2011, é intitulada “A Prática de Jogar *Videogame* Como Um Novo Letramento”.

No mesmo ano (2007), o graduado em Educação Física Victor de Abreu Azevedo, o Professor da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) Giovani De Lorenzi Pires e a doutoranda em Educação Física pela UFSC Ana Paula Salles da Silva publicaram o artigo “Jogos eletrônicos e suas possibilidades educativas” na *Revista Motrivivência*, de Florianópolis. O artigo é um resumo expandido da monografia “‘Press Start’: possibilidades educativas dos jogos eletrônicos”, apresentada para conclusão de curso de Victor de Abreu. Nele, os pesquisadores afirmam que existe pouca divulgação científica sobre os estudos que dizem respeito aos jogos eletrônicos e que o trabalho se deu na revisão de literatura da área, em pesquisas já feitas no Brasil no campo da Educação Física. Dentre outros autores, eles citam os já mencionados Alan Queiroz da Costa e Mauro Betti (2005, 2006) e Sílvia Cristina Franco Amaral e Gustavo Nogueira de Paula (2007). Como parte da conclusão, os autores destacam a necessidade de estudo na área e de melhoria na formação do educador em relação uso dos jogos digitais como ferramentas educacionais.

Em 2010, a doutoranda em Comunicação pela Universidade do Vale dos Sinos (Unisinos) Carolina Calomeno e a mestrandia em Tecnologia pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) Gabrielle da Fonseca Hartman Grimm publicaram o artigo “Representações visuais: uma análise em jogos digitais educacionais” nos Anais do 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em *Design*. O trabalho consiste numa análise de um jogo do Portal Educacional (www.educacional.com.br). De acordo com as pesquisadoras, o jogo demonstrava problemas que surgiam pela recepção confusa que as representações das imagens causavam nos usuários, além de empecilhos textuais. Para ambas, o que poderia maximizar a compreensão dos usuários é a participação de equipes de áreas de estudo multidisciplinares na formulação do mesmo.

Também em 2010, Victor de Moraes Cayres foi responsável, sob orientação da Professora Catarina Sant'Anna, pela tese de monografia apresentada ao programa de pós-graduação de Artes Cênicas da Faculdade Federal da Bahia, para fins de obtenção do título de Mestre, “Jogando com o drama: análise das possibilidades dramáticas em vídeo games diante do desenvolvimento tecnológico dos consoles”. Esse arquivo foi encontrado no sítio virtual do Instituto Brasileiro de Tecnologia de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT). Trata-se de um estudo do *videogame* enquanto mídia que contém traços de drama, ou seja, um estudo multidisciplinar calcado em revisão bibliográfica, tanto das teorias de teatro quanto de *videogame*.

O trabalho mais recente é uma dissertação para obtenção de título de Mestre em Literatura entregue à Universidade Federal de Pernambuco, sob orientação da Prof. Dra. Ermelinda Ferreira, escrito por Poliana Barbosa Martins de Oliveira e intitulado “Narrativas digitais: um passeio pelo universo das obras multimídia”, de 2012. O trabalho, desenvolvido a partir de estudo multidisciplinar da área de Letras e Literatura, foca na narrativa desenvolvida por usuários de ferramentas *on-line*, na perspectiva do uso de *hiperlinks* e de jogos de RPG, tanto presenciais como *on-line*. A narrativa no trabalho tem a premissa da contação das histórias que se passam no processo do jogo, essas acontecendo na interação dos componentes, ou seja, os jogadores que atuam na narrativa. Mais uma vez, um dos caminhos apontados na conclusão do trabalho visa à utilização das mídias digitais como ferramentas de aprendizado.

Surgem outros trabalhos ainda, obtidos por outros meios, mas nossa proposta de pesquisa está restrita ao que pôde ser apurado com as palavras-chave utilizadas no sítio virtual do *Google* e pela rede de conexões estabelecidas a partir dos nomes dos pesquisadores no sítio virtual da *Plafatorma Lattes*. Surgiram outras pesquisas que poderiam ser analisadas nesse panorama, mas elas a) não continham as palavras-chave utilizadas como parâmetro ou b) não foram indexadas na época em que esse levantamento foi conduzido.

2.4 IMPRESSÕES SOBRE AS PESQUISAS

Como pôde ser percebido depois da leitura dos trabalhos desenvolvidos no território nacional, a maioria das pesquisas sobre *videogames* e jogos eletrônicos tem focado nos desdobramentos advindos do uso dessa tecnologia em área pedagógica e em processos de ensino-

aprendizagem, tanto no que diz respeito ao letramento quanto ao ensino e à prática de atividades físicas. Percebe-se que a maioria dos pesquisadores iniciou as investigações sobre *videogames* e jogos eletrônicos em questões mais amplas como: a prática de atividades físicas, no caso dos estudiosos da área de Educação Física; de semiótica, no caso dos pesquisadores da área de Comunicação; e de Programação, na área de Ciências da Computação.

É importante observar, além disso, que durante o desenvolvimento de suas pesquisas e no decorrer dos anos, esses estudiosos acabaram optando por, na maioria das vezes, especializar-se na área de Educação, para se aprofundar no campo de ensino-aprendizagem. Outros, habilitados em Educação, acabaram se especializando em áreas de cunho tecnológico, como as Engenharias. Isso corrobora o que já foi dito anteriormente nesta pesquisa: a área de estudos que investiga *videogames* e jogos digitais tende a ser trans/multidisciplinar.

A seguir, elaboramos uma tabela com os nomes dos pesquisadores aqui citados e as respectivas áreas de graduação e especialização.

TABELA 1: PESQUISADORES E SUAS ÁREAS DE ESTUDO

Nome Do Pesquisador	Graduação	Pós-Graduação
Alan Queiroz Da Costa	Educação Física e Pedagogia	Ciências da Motricidade Humana
Carolina Calomeno	Desenho Industrial	Ciências da Comunicação
Christiano Lima Santos	Ciência Da Computação	
Dulce Márcia Cruz	Comunicação Social	Rádio e Televisão, Engenharia de Produção
Gildeon Oliveira De Sena	Pedagogia	Educação e Contemporaneidade
Gustavo Nogueira De Paula	Educação Física	Linguística Aplicada
João Ricardo Bittencourt	Análise De Sistema	Ciência da Computação
Lynn Rosalina Gama Alves	Pedagogia	Jogos eletrônicos e aprendizagem

continuação

Poliana Barbosa Martins de Oliveira	Letras	Literatura
Sérgio Nesteriuk Gallo	Comunicação Social	Semiótica
Victor de Abreu Azevedo	Educação Física	Educação
Victor de Moraes Cayres	Artes Cênicas	Artes Cênicas

Fonte: Compilação própria da pesquisa.

Há uma tendência, nas pesquisas brasileiras, de considerar apenas a produção bibliográfica nacional sobre o tema. Percebe-se que as pesquisas brasileiras que foram catalogadas neste estudo não dialogam mais amplamente com conhecimentos já produzidos pelos estudos da área no exterior e que essas bibliografias também não se comunicam. Uma possível hipótese para o pouco aproveitamento das pesquisas já feitas pode ser a falta de divulgação ou a falta de artigos em portais especializados (como os de periódicos da CAPES e SCIELO), além da barreira linguística, haja vista a escassez de trabalhos traduzidos para o português.

Apesar das pesquisas catalogadas serem praticamente pioneiras no Brasil, poucas continham referenciais teóricos de pesquisas mais antigas feitas fora do país e, as que os continham, fizeram-no em número bastante reduzido. São citados: dois trabalhos de Yasmin B. Kafai (1995 e 2001) em Bittencourt e Giraffa (2003); Gonzalo Frasca e Jesper Jull em Nesteriuk (2004) e Oliveira (2012); e Chris Crawford em Schneider e Santos (2006) e Bittencourt e Giraffa (2003). O autor que mais utilizou textos não traduzidos foi Victor de Moraes Cayres, citando Aarseth, Frasca, Jenkins, Montfort, Bogost, Wolf e Perroni, além de Nesteriuk. Pode-se pensar que, na época em que essas pesquisas foram produzidas, esse material era de difícil acesso, ou que os pesquisadores desejavam desenvolver a pesquisa de jogos digitais e de *videogames* no Brasil de maneira quase independente. Muito do referencial teórico das pesquisas fica por conta de estudos nas áreas de imagem, educação e psicologia.

Em artigo intitulado “*Games: desenvolvimento e pesquisa no Brasil*”, Lynn Rosalina Gama Alves (2009) afirma – a partir de um ponto de vista bastante polêmico – que tanto a pesquisa quanto o desenvolvimento de mídias como essa, no cenário latino americano, ficam ameaçados por causa dos altos índices de pirataria. Mesmo com esse panorama, segundo a autora, a Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos (Abragames) possui

29 empresas associadas e mais 14 instituições corporativas. A mesma pesquisa apontou, numa diferença de três anos (2005 e 2008), um leve crescimento no número de associadas. A falta de políticas públicas para o desenvolvimento da área é apontado como um fator decisivo. Em artigo publicado pela Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games (ACIGAMES, 2011), é possível perceber que o mercado está se expandindo e que os desenvolvedores de *videogames*, assim como os compradores, têm tido maior influência: através da Portaria nº 116, Lei nº 8.313, a Lei Federal de Incentivo à Cultura (Lei Rouanet) passou a ter inclusos os jogos eletrônicos de entretenimento como segmentos culturais integrantes das áreas de representação da Comissão Nacional de Incentivo à Cultura (CNIC).

Enquanto o desenvolvimento cresce de maneira contida, Alves (2009) afirma que as instituições que formam esses profissionais são poucas. No Brasil, os cursos superiores que têm ligação direta ou indireta com o desenvolvimento de jogos ainda, segundo a autora, não têm estrutura suficiente para que, de forma autônoma, possam formar profissionais competentes. Alves (2009) diz, ao fim do artigo, que faltam profissionais tecnicamente qualificados para o desenvolvimento de jogos, em áreas como 3DMAX, Maia, Photoshop, Illustrator entre outros. Nós pensamos que, além desses profissionais que serão técnicos, faltam aqueles que auxiliarão na produção dos enredos e das histórias que esses jogos contarão. Relembramos aqui as considerações feitas por Calomeno e Grimm (2010), para as quais, a fim de que os jogos que estão sendo desenvolvidos sejam mais bem recebidos pela audiência, é necessária a participação de outros profissionais envolvidos no processo. Cabe a esses outros profissionais, que não pertencem ao corpo tecnológico, a atenção a outros recursos utilizados nos jogos como, por exemplo, a linguagem.

Para Jason Rutter e Jo Bryce (2006), a recente onda de estudos sobre *videogames* os faz pensar que a geração que jogou Atari e NES entrou na academia. Por ser uma área muito nova de pesquisa, os autores dizem que existia então, em 2006, uma falta de referências anteriores e que o campo de estudo ainda estava em construção. Em gráfico feito pelos autores, é possível constatar um aumento de pesquisas com as palavras-chave “*computer games*” ou “*videogames*” publicados no portal da *ISI Web of Knowledge* desde 1999 até 2004.

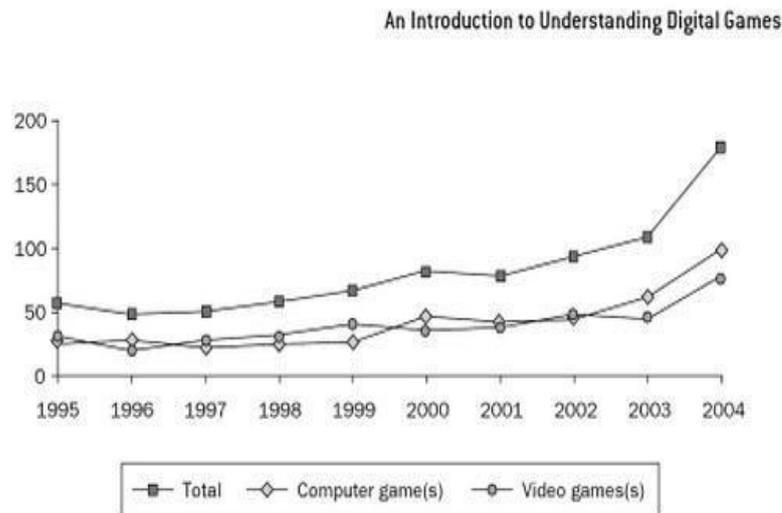


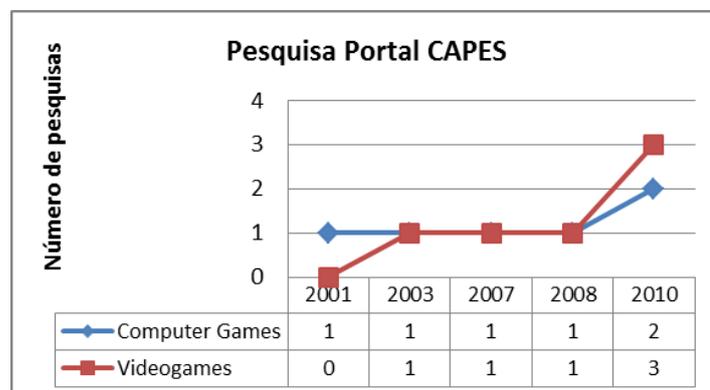
Figure 1.1 Number of digital games articles published, 1995-2004

Imagem 9 - Número de artigos e teses sobre *Computer Games* e *Videogames* publicados no portal da *ISI Web of Knowledge* 1995 e 2004

Fonte: RUTTER; BRYCE, 2003, p. 3

Utilizando os mesmos parâmetros da pesquisa feita em 2006 por Rutter e Bryce, buscamos, no portal da CAPES, teses e artigos com as palavras-chave “*computer games*” e “*videogames*”. Selecionando apenas publicações em português e feitas no Brasil, chegamos a seguinte tabela:

TABELA 2: NÚMERO DE ARTIGOS E TESES SOBRE COMPUTER GAMES E VIDEOGAMES PUBLICADOS NO PORTAL DA CAPES ENTRE 2001 E 2010



Fonte: Compilação própria da pesquisa.

Observando ambas as imagens, percebemos que, mesmo em proporções desiguais, as pesquisas têm aumentado.

Tendo traçado essa panorama sobre as pesquisas na área de *videogames* e jogos digitais, foi possível compreender, principalmente, que existe uma crescente demanda para o estudo multidisciplinar dessa mídia e que a área está em expansão. No Brasil, a totalidade das pesquisas que foram analisadas neste capítulo indica que o interesse pelo estudo na área é necessário.

Os *videogames* têm mais ou menos 45 anos, de acordo com Gonzalo Frasca (2003), e, para o autor, é surpreendente que até a data da publicação de seu artigo ainda não se havia desvinculado a ideia de que essa mídia seja puro entretenimento juvenil. Para Wolf e Perron (2003), porém, a importância da mídia já é reconhecida, como campo de estudo e como objeto cultural.

Podemos dizer que, de acordo com as pesquisas elencadas e apreciadas neste artigo, o foco do estudo dos jogos dentre os pesquisadores brasileiros ainda é o público infante-juvenil e que os *videogames* são pensados hegemonicamente como úteis para promoção de atividades pedagógicas. Pode-se afirmar que, no Brasil, as pesquisas sobre jogos digitais e *videogames* ainda demonstram certo descompasso com a pesquisa realizada fora do país bem mais diversificada em temáticas e áreas de estudo.

Em artigo “*Game Studies* Brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos”, publicado em 2008, Letícia Perani argumenta que, apesar do número de trabalhos interdisciplinares sobre *videogames* ter sido significativo na década de 1990, no Brasil, a maioria deles trata, como já apontado anteriormente, de estudos que o elencam como ferramenta lúdica no processo ensino-aprendizagem, ou seja, são estudos de cunho estritamente pedagógico. Perani aponta as pesquisadoras já citadas, Lynn Alves e Filomena Moita, como autoras de pesquisas que colocaram a Educação como campo de pesquisa hegemônico no estudo de *videogames*. A partir da década de 2000, como dito anteriormente, esse campo de pesquisa se tornou mais popular e mais áreas de estudo se envolveram em trabalhos de investigação de *videogames*.

De acordo com Tavinor (2009) e com a apresentação das pesquisas que realizamos nas páginas anteriores, o campo dos saberes e das pesquisas sobre *videogames* cresceu muito na última década e tende a crescer ainda mais. Esse processo acompanha a demanda social e econômica que confere importância a essa mídia, como uma forma de “arte viva”

contemporânea, própria da nossa história atual. Tais estudos são multidisciplinares. Os *game studies* compreendem estudos da área de ciências humanas, sociais e tecnológicas, tratando de questões que vão desde o *design* e criação dos jogos até o exame teórico sobre os significados sociais dos *videogames*. Os pesquisadores brasileiros têm à sua frente um grande campo a ser explorado.

3 O VIDEOGAME COMO OBJETO CULTURAL

No que concerne à leitura, há hoje uma série de estudiosos que a compreendem como um processo onde o texto não se representa apenas pelo conjunto de códigos organizados em forma de discurso; 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 utilizadas no campo dos estudos literários parece, a princípio, um desafio. Primeiro, porque, conforme a leitura e pesquisa desenvolvida no capítulo anterior, 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 nos capítulos anteriores, 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 (2011). 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-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 das ciências literárias está 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.

3.1 A PERSPECTIVA DA 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 respostas que, até ali, estariam já previamente respondidas pelas convenções historiográficas vigentes. De acordo com a autora (2004, p. 15), uma nova história cultural trata-se 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 Burckhardt, 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 para o qual a 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 história 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, paradoxal. 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.

3.2 O LIVRO COMO TECNOLOGIA

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*¹⁷,

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 *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.

¹⁷ Termo que denota uma ferramenta que seja de fácil uso, para o português “usabilidade”.

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 usadas 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.

3.3 ROGER CHARTIER E ALGUMAS NOTAS CONCEITUAIS

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 se 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 projecto 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 aura¹⁸, 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,

¹⁸ 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.

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.

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.

3.4 POSSIBILIDADES DE LEITURA LITERÁRIA E DE *VIDEOGAMES*

Até agora discutimos 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.

3.5 O VIDEOGAME COMO MATERIALIDADE TEXTUAL

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*” (GAILEY, *et al*, 2011, p. 23¹⁹), incorporando métodos tradicionais de estudos de texto à novas formas multimidiáticas. De acordo com o autor, através do estudo textual (*Textual Studies*), é possível fazer uma leitura da história das práticas de produção e apropriação de textos, desde o passado através do futuro, de maneira a compreender as 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 (GAILEY, *et al*, 2011, p. 39²⁰).

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,

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

¹⁹ digital narrative, such as electronic literature and video games.

²⁰ 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.

um novo relacionamento com os textos, e ele impõe uma nova forma de organização para esses textos (CHARTIER, 2004b, p. 142²¹).

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. 142-143²²).

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 firmar 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 formatos nos quais as palavras escritas podem ser apresentadas, a definição da audiência e de seus potenciais leitores, e o significado que aqueles leitores atribuem aos textos que eles se apropriam (MCKENZIE, *Bibliography and the Sociology of Texts*, p. 20 Apud CHARTIER, 2004b, pp. 148-149²³).

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

²¹ 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.

²² [...] 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).

²³ [...] 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 works are presented, the definition of the audience of their potential readers, and the meaning that those readers attribute to the texts they appropriate.

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.

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 espectador 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. 151²⁴).

3.6 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Pensamos que a hipótese levantada ao começo da sessão, 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. Retomaremos Chartier mais adiante, quando abordarmos a leitura do *videogame* no capítulo 4.2. No próximo capítulo, vamos estudar a estruturação da ficção do jogo de *videogame*.

²⁴ The screens of the present are not screens of images that are to be contrasted to the culture 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?

4. O VIDEOGAME E O JOGO

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*²⁵ (1982), 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, 1982, 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 terão que caçar ou fugir de ataques (CRAWFORD, 1982, 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 realidade²⁶ (CRAWFORD, 1982, Capítulo 1, 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 possa²⁷. 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

²⁵ Atualmente, com suas edições esgotadas. Disponível em: <http://www.vic20.vaxxine.com/wiki/images/9/96/Art_of_Game_Design.pdf>. Acesso em 15 de abril de 2013.

²⁶ Neste trabalho, já referido e discutido no capítulo 1 a respeito de arte, representação, sociedade e simulacro.

²⁷ 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.

leitor de *digital videodisk* (DVD); o usuário insere o jogo em formato de fita²⁸, *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*. 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.

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.

²⁸ Consoles antigos, como o Atari, Master System e Super Nintendo, por exemplo, utilizaram uma mídia chamada cartucho ou fita.

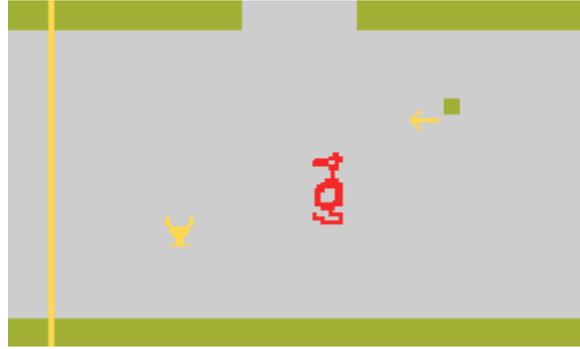


Imagem 10 - Jogo *Adventure* (1979) para o console *Atari 2600*, considerado o primeiro *videogame* de gênero *Action-adventure* (Bogost, Montfort 2009, p. 16). Na imagem, o ponto verde é o personagem controlado pelo jogador, na sua frente, a seta simboliza uma espada. A figura em vermelho é um dragão, *Rhindle*. A outra figura dourada é um cálice.

Fonte: *Internet*.



Imagem 11 - 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*.

Através 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, 1982, 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, 1982, Capítulo 1, p. 5²⁹). Já discutimos brevemente a respeito de simulação e simulacro no Capítulo 1.

Nesta sessão falaremos de algumas teorias que compreendem a concepção do que seja um jogo digital, ou um jogo de *videogame* (como diz Tavinor, 2009); 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 dentre 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), 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.

²⁹ The player's fantasy is the key agent in making the game psychologically real.

4.1 JOGO OU NARRATIVA? QUESTÕES TÉCNICAS

Vamos retornar a Miguel Sicart, visto no Capítulo 1, 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 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. 30³⁰). 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.

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.

³⁰ 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.

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; ele é 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. 1³¹).

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 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 já citados no Capítulo 1 *Pro Evolution*

³¹ If videogames are not narratives, what are they?

Soccer. Alguns jogos usam a 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. 24³²).

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.

³² Not all fictions are narrative in form, and equally, not all narratives are fictional.

Para 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 discorrem a respeito dos jogos, como Roger Caillois (1961), Bernard Suits (1978) e Brian Sutton-Smith (1997) e, embora a maioria dos títulos 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 sessão de pesquisas. A maioria deles utiliza Huizinga como teórico de jogos, embora suas teorias não se apliquem aos *videogames* (JUULS, 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, justifique 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 e 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 1983, 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 (2003), 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 não são jogos, mas simulações (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 objetivos de *gameplay* 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. 29³³).

³³ 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.

Ou seja,

Meu pedido aqui, então, é que os *videogames* possam ser mais bem definidos por uma conjunção de duas condições necessárias – a condição de mídia digital/visual e a condição de entretenimento – e uma disjunção que resume a forma como as principais condições necessárias são apresentadas: regras e objetivos de jogo e ficção interativa. [...] *Videogaming* é essencialmente a maneira na qual essas formas tradicionais de entretenimento têm sido implementadas, originando uma nova mídia tecnologicamente derivada (TAVINOR, *ibid*, p. 29³⁴).

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 é algo muito absurdo afirmar que *videogames* são “entretenimentos digitais e visuais que empregam jogos num ambiente fictício” (TAVINOR, 2009, p. 30³⁵), ou, simplesmente, que os *videogames* são “jogos através da ficção” (TAVINOR, 2009, p. 30³⁶).

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).

³⁴ 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.

³⁵ *digital visual entertainments that employ games in a fictive setting* (grifos do autor).

³⁶ *games through fiction* (grifos do autor).

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. 10-11³⁷) “Como a mídia digital dos *videogames* têm efeito no seu emprego como 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 fictícios (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).

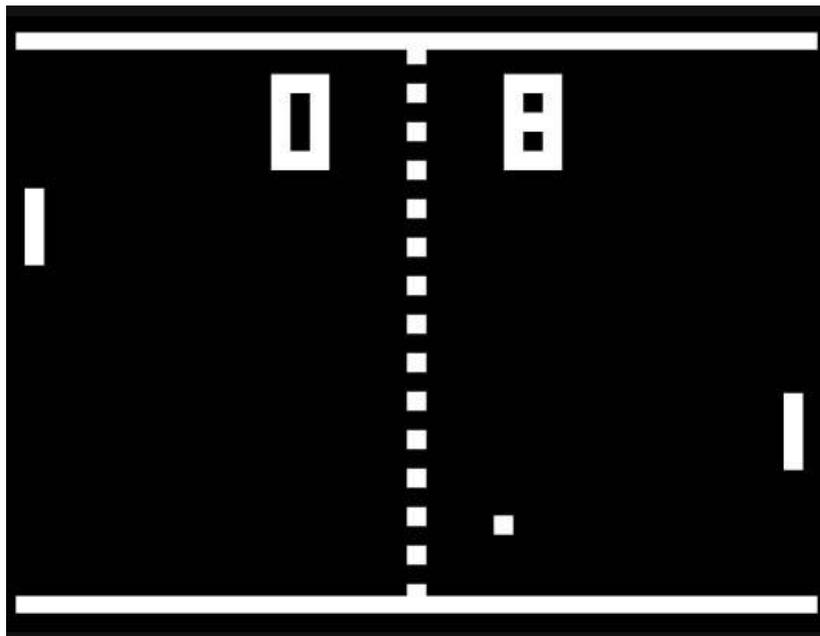


Imagem 12 - *Videogame Pong* (1974), primeiro jogo desenvolvido para o console Atari.
Fonte: *Internet*.

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,

³⁷ 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 the fictional worlds of videogames?

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. 37³⁸).



Imagem 13 - 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 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

³⁸ 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.

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 autor³⁹).

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. 46⁴⁰).

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

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. 54⁴¹).

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

³⁹ 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.

⁴⁰ 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.

⁴¹ 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.

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 verbais que o jogador tem com os personagens desses mundos fictícios” (TAVINOR, 2009, p. 78⁴²). 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 no Capítulo 1. 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.

4.2 A LEITURA DO VIDEOGAME

Na pesquisa desenvolvida no nosso Trabalho de Conclusão de Curso (FALQUETO-LEMOS, 2012), argumentamos que, embora a extensão do texto do jogo *Silent Hill 2* fosse curta, em comparativo com a quantidade de texto contido num romance, que, de acordo com Forster (1927), deveria compreender pelo menos 50.000 palavras, ele poderia ser uma narrativa, porque aquelas não mais do que 10.000 encontradas no jogo cobrem apenas os diálogos mantidos pelos personagens. O texto das ações que são performadas por eles é apreendido através da leitura visual da produção de imagens do jogo, e as ações acontecem através da interação do jogador com o mundo ficcional. Percebemos, após a leitura da bibliografia disponível no campo de História Cultural, mais esmiuçada no Capítulo 3, de leitura e

⁴² 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.

apropriação, de objetos culturais e de materialidade fornecidas pelo historiador Roger Chartier, que o texto se configura e é lido de maneira diferenciada conforme sua materialidade.

Por meio disso, ampliamos as conclusões que tomamos ao pensar na Teoria da Recepção (LOTMAN, 1972; ISER, 1974; SCHMIDT, 1973; EAGLETON, 1983) para a leitura do *videogame* que foram feitas no trabalho de 2012, na qual concluímos que,

[...] podemos afirmar que o texto é uma mistura das subjetividades do autor e do leitor. Quando essas duas forças se confrontam, dois contextos sócio-históricos tem uma combinação de onde o significado é produzido. Para o escritor e o leitor inscreve-se o paralelo do *videogame designer* e do jogador (FALQUETO-LEMOS, 2012, p. 14).

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, fruto do trabalho anterior, 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.

4.3 LENDO O VIDEOGAME, UM EXEMPLO: CASTLEVÂNIA SOTN

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 e a 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. 110⁴³).

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 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.

⁴³ 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?

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 própria⁴⁴, desenvolvida e disponibilizada pela empresa Konami, que cobre a sequência 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* ressurgiu 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-

⁴⁴ Konami Castlevania timeline 2007. (em japonês). Konami. Disponível em: <<http://www.konami.jp/gs/game/dracula/product/data.html>> Acesso em: 18 abr 2013

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. 72⁴⁵). Durante o jogo, ficamos sabendo que, em seu leito de morte, ela implorou que o filho vivesse em paz com a humanidade.

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 entrar em termos com essa constante luta interna, você reconhece em outra batalha 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. 72⁴⁶).

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 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

⁴⁵ good, kind-hearted soul who was mistakenly executed as a witch.

⁴⁶ 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.

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.

4.5 LENDO O VIDEOGAME: EXISTE UM MÉTODO?

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. Tomemos por exemplo a análise empreendida no nosso trabalho de conclusão de curso (FALQUETO-LEMOS, 2012). Na pesquisa referida, comparamos os aspectos de romance de Forster (1927) com os de *Silent Hill 2 (SH2)*, a título de analisarmos o objeto de estudo em questão, e de identificarmos as similaridades e atritos existentes entre um romance e um *videogame*. Houve mais

similaridades que atritos, principalmente no tocante a enredo, narrativa e personagens. Parte do atrito em relação à noção de romance de Forster com a do jogo *SH2* se deu na extensão do número de palavras que um romance teria que ter. Na época da apresentação do trabalho em questão, isso não se configurou em um problema, mas, posteriormente, compreendemos, através do que entendemos pelas práticas de leitura e apropriação do texto de Roger Chartier, que justamente a materialidade altera de modo decisivo como um texto se dá a ler. Não podemos ler *SH2* ou qualquer outro jogo como um romance, pelo menos nas concepções de Forster, porque estes não estão nas mesmas condições físicas.

Pensamos que pode haver outro método para a leitura do *videogame*, além da busca por elementos similares como os referidos *Aspectos do Romance* abordados por Forster. Por isso, lemos o artigo “*Story and Narrative Structures in Computer Games*” de Craig A. Lindley (2005), e, apesar da premissa do título, não encontramos muita informação que pudesse ser utilizada aqui. A maior parte do texto é datada, porque já foi contradita por estudos posteriores (TAVINOR, 2006; MARTIN, 2011), portanto, não entremos na discussão de narratologia e ludologia que já foi revista.

No livro *Computer Games: Text, Narrative and Play* de Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn e Gareth Schott (2006), percebemos que, apesar da discussão sobre narratologia e ludologia feita no primeiro capítulo, e da crítica a essa análise estruturalista dos jogos de *videogames*, este livro se configura sob a ótica do funcionamento do jogo mais do que da recepção do mesmo, vistos em teóricos do campo já debatidos como Aarseth (1997), Callois (1961), Huizinga (1950), Juul (2003), Salen e Zimmerman (2004), Wolf e Perron (2003). Não há análise de narrativa de jogos que considere um método. Concordamos com Harold Thimbleby (2007), quando este afirmou que o livro não tem rigor científico e que possui pouca profundidade.

Buscamos ainda em outros trabalhos, como o de Jakub Majewski (2003), *Theorising video game narrative*, parâmetros para uma análise de narrativa, mas caímos novamente na discussão entre interatividade e história, com os argumentos a respeito de ludologia e narratologia. De acordo com Majewski, Brenda Laurel (1998) tentou argumentar que os *videogames* seriam talvez uma forma de drama, onde o jogador não é apenas um expectador, mas é parte da história. Já ultrapassamos esse diálogo quando discutimos as ideias de Frasca (2002). O trabalho de Majewski suscita discussões que já foram respondidas, e não pretendemos seguir suas concepções de estruturas narrativas, visto que sua área de pesquisa é a de cinema.

Os trabalhos acima citados não abarcam nossas discussões, não seguem o viés da História Cultural e nem compreendem a leitura da mesma forma que nós aqui compreendemos. Os estudos de narrativas de *videogame*, até agora, não nos satisfazem enquanto pesquisadores da leitura e de práticas de leitura produzidas pelo *videogame*, dentro da ótica da história cultural da leitura e da palavra escrita. Nesse sentido, o método de análise de narrativa de *videogame* empreendida por Paul Martin (2011) nos parece o mais próximo de nossa leitura, e nele não vemos uma metodologia pautada em análises estruturais da narrativa. Seu estudo é mais cultural, imbricando tanto a comparação de textos clássicos de literatura quanto a hermenêutica e fenomenologia, tendo como base a recepção do jogo *Castlevania SoTN*; poder-se-ia dizer que se trata de uma análise de *videogame* com cunho literário. Podemos dizer também que se trata de uma análise comparada, por que trata o jogo como objeto cultural e o analisa, buscando uma leitura crítica em diálogo com as noções de labirinto grego e da psicanálise. Através da análise da narrativa do jogo e do personagem Alucard, Martin (2011) é capaz de traçar parâmetros que o auxiliam a enriquecer o significado de *Castlevania SoTN*, e acreditamos que esse é um dos cunhos do estudo da literatura, o enriquecimento do sentido dos textos que é proporcionado pela leitura crítica, e, por conseguinte, nosso próprio enriquecimento.

Pensemos as observações do trabalho de Martin sobre a metodologia da pesquisa que deu origem ao seu artigo,

Este trabalho não tem a intenção de tentar chegar a um significado real, profundo ou desconhecido do jogo. Também não é uma revelação de uma associação entre ambivalência e recursão intencionada pelos designers. Ao invés disso, esse trabalho tem a intenção de ser uma especulação que pode servir para pensar como os significados podem ser produzidos e quais os limites permitidos para a interpretação nos videogames. Os princípios que tentei seguir para definir esses limites de interpretação são o do interesse, da plausibilidade e da coerência. O primeiro deles questiona se uma interpretação particular enriquece o jogo de alguma maneira significativa, ou se isso é meramente pueril ou trivial. O segundo questiona se a interpretação dada a uma associação particular é legitimada pelo lugar que ela ocupa no trabalho como um todo. Umberto Eco, por exemplo, nos alerta contra a interpretação paranoica que deduz da ‘relação mínima à máxima possibilidade’ (Eco, 1994, p. 48). Esse trabalho é baseado na leitura do jogo, em termos de contextualizar história e personagens (MARTIN, 2011, p. 71⁴⁷).

⁴⁷ This paper is not intended as an attempt to get at the real, deep or hidden meanings of the game. Nor is it a revelation of an association between ambivalence and recursion intended by the designers. Rather, it is intended as a speculative piece that might serve to think around the ways meaning can be generated and the limits of permissible interpretation in videogames. The principles I have attempted to follow in defining these limits of interpretation are ones of interest, plausibility and coherence. The first of these asks if a particular interpretation enriches the game in any significant way, or if it is merely puerile or trivial. The second asks whether the interpretation given to a particular association is legitimated by the place it holds in the work as a whole. Umberto Eco, for example, warns against the paranoic (sic) interpretation that deduces from ‘a minimal

Martin conseguiu fazer uma análise crítica de um jogo tomando por base seu conhecimento hermenêutico, de associação de ideias e coerência, de maneira a contextualizar tanto a história quanto os personagens. Podemos pensar que a análise crítica feita por Martin não está distante do que lemos no campo dos estudos literários. E mesmo do que buscamos aqui: a leitura por nossas apropriações, por nossos modos de ler. A leitura da cultura que é feita com documentos não oficiais, que é produzida com sensibilidade e olhar investigativo.

Percebemos, porém, que, apesar do sucesso de Martin (2011), não há em seu trabalho uma preocupação em vincar os estudos da narrativa de um *videogame* com parâmetros que possam validar essas análises. 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 3: APROXIMAÇÕES ENTRE O VIDEOGAME E A LITERATURA

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

Fonte: Compilação própria da pesquisa.

relationship the maximal possibility' (Eco 1994, p.48). This paper is based on a reading of gameplay in terms of the contextualising (sic) story and characters.

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 dos 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 inviabilizadas, através do processo de feitura, 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 abriga 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 seguem um percurso baseado em gêneros⁴⁸: porque eles se circunscrevem em

⁴⁸ 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,

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 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. 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.

No nosso entender, o pensamento de Chartier é mais pertinente do que a leitura que fizemos anteriormente, no trabalho do TCC, quando relacionamos a apreensão do texto do *videogame* em consonância com as ideias de Recepção de Iser (1978). Essa leitura que fizemos da Recepção desconsiderava o *videogame* em sua especificidade. 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

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.

gênero, dentre outros; estando em paralelo à obra literária, composta pela autoria, estilo e contexto, dentre outros. Problematizamos 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 estruturalistas. A crítica literária já fez esse percurso antes, e aqui tomo o trabalho de Terry Eagleton (1997) 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*, ao passo que 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*.

Constituirão, assim, pontos de análise por nós utilizados na leitura do nosso *corpus*, 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 o tipo de leitura que estamos pretendendo desenvolver.

5 LENDO O VIDEOGAME: O CORPUS DA PESQUISA

5.1 UMA ANÁLISE DE UM JOGO DE RPG – FINAL FANTASY VII (1997) E O HERÓI POLÍTICO

Sob a ótica do estudo do texto do filósofo Alain Badiou (1996) sobre o ser e o evento, pretende-se, nesta análise, discutir a leitura do personagem principal do jogo *Final Fantasy VII* (1997), de *Roleplaying Game* para o console Playstation, atentando-se para suas ações, que culminaram na salvação do mundo onde se passa a história do jogo; nesta análise, argumenta-se que o ato de salvação do mundo seria um evento político. Através da leitura aqui desenvolvida, é possível constatar que universos fictícios virtuais mantêm relações de verossimilhança com as tramas que estruturam a política e que se sustentam da sociedade. O estudo foi feito segundo análise dos pontos já citados no Capítulo 4, especialmente a narrativa de base, que organiza e conduz a ação do jogador; O texto verbal / instrucional, que é transmitido ao jogador, bem como as falas dos personagens e o texto apreendido pelo jogador, organizado através de sua apropriação.

5.1.1 JOGOS DE ROLEPLAYING GAME EM CONSOLES DE VIDEOGAME

Jogos de *Roleplaying Game* (RPG) digitais, assim como os jogos de tabuleiros, têm como um dos aspectos principais o fato de que o jogador controla um personagem (na maioria das vezes parte de uma equipe colaborativa) de um universo ficcional. Outras características fazem com que eles mantenham sua relação com os jogos de RPG de mesa, como o desenvolvimento de uma narrativa e a evolução, tanto psicológica quanto física, dos personagens. Em *RPGs* de mesa, os jogadores se reúnem ao redor de uma mesa e um mestre do jogo (*Game Master*) conduz a narrativa do jogo. Cada jogador representa um personagem e tem uma ficha, em papel, preenchida com atributos e a partir da qual seu personagem se constitui. Eles interferem na narrativa construída pelo narrador com ações e falas performadas pelos

personagens que eles criaram, mas quem detém o poder de determinar todo o universo do jogo é o mestre.

Em jogos de *RPG* digitais não há participação de uma pessoa que conduz a história, mas há uma narrativa pré-programada em *design*, com a qual o jogador interage. O jogador também não cria um personagem, ao invés disso, ele inicia o jogo com um personagem protagonista pronto, devendo conduzi-lo até o desfecho da trama. Em jogos de *RPG on-line*, o jogador usa um *avatar* (ou seja, uma espécie de alterego que ele cria para o mundo virtual) a fim de interagir com outros jogadores que estão *on-line*, também com seus *avatars*. Em um *RPG* de console, como é o caso do *Final Fantasy VII*, todos os personagens e diálogos, assim como a narrativa, estão pré-definidos. Normalmente, em um jogo de *RPG*, o objetivo do protagonista é salvar o mundo e, para impedir que este seja destruído, é preciso derrotar um antagonista.

Desde o início da narrativa até o seu desfecho, o jogador deve preparar seu personagem protagonista e sua equipe para que estejam prontos no momento de enfrentar seu algoz. Essa tarefa inclui, normalmente, a coleta de itens raros e poderosos, de personagens secretos, economia de dinheiro e enfrentamento de muitas batalhas, para que os personagens possam ter experiência e evoluir. Esses jogos têm seu apelo em histórias bem elaboradas que conduzem a narrativa de maneira imersiva e têm como contexto, normalmente, mundos fantástico-medievais ou futurísticos, mas alguns deles se passam num futuro próximo, ou mesmo atualmente.

Um importante aspecto presente em jogos de *RPG* é o fator exploratório, que permite que um jogador percorra o mundo ficcional utilizando, muitas vezes, uma série de meios de transportes. O que permite que a narrativa siga uma linearidade é que o acesso a certos lugares (projetados para serem acessados antes de outros) fica pré-programado: a princípio, o personagem está num espaço reduzido com pouco acesso à informação. À medida que a história progride, ele ganha mais liberdade para trafegar até outros pontos, onde a história poderá de desenrolar.

Em *Final Fantasy VII*, é possível perceber como o jogo é estruturado para que a narrativa flua no sentido programado pelo *design*: o personagem começa sua história na cidade de Midgar, deixando o jogador limitado a seguir por uma série de cenários labirínticos que conduzem a saída de Cloud e do grupo de lá. Assim que conseguem sair, o retorno fica impossibilitado. A partir de então, o mundo pode ser acessado pelo personagem enquanto ele corre ou anda: localizações que estão fora do continente onde ele está, são inaccessíveis.

Posteriormente, Cloud consegue encontrar um túnel submarino e, através dele, cruza para o segundo continente, onde dá continuidade à narrativa. O jogador só tem acesso aos outros continentes quando consegue um submarino (que não pode ser ancorado em qualquer lugar) e, posteriormente, um avião. Existe um direcionamento da narrativa, propiciado pelo acesso que o jogador tem a determinados lugares.



Imagem 14 - Mapa do mundo de Gaia, de *Final Fantasy VII*⁴⁹.
Fonte: *Internet*.

Outro aspecto interessante dos jogos de *RPG* está no fato de que o jogador tem acesso a um inventário, no qual guarda todos os itens e equipamentos que coleta durante o jogo. Nos jogos de *RPG*, é o jogador quem equipa os personagens da maneira como desejar, e esses equipamentos podem alterar de maneira significativa as habilidades e capacidades dos mesmos. Por exemplo, uma armadura pode ser mais resistente que outra, diminuindo a quantidade de dano que o personagem sofre ao ser golpeado. Existem também itens usados para curar ou reviver os personagens, e, assim como muitos outros itens, podem ser adquiridos em lojas que estão nas cidades, com *Gil*, o dinheiro do jogo.

⁴⁹ Fonte: Final Fantasy VII: World Map by FFJ: Disponível em: <<http://www.gamefaqs.com/ps/197341-final-fantasy-vii/faqs/32682>> Acesso em: 01 de novembro de 2013.

Esses *gils* são coletados via batalhas, quando o jogador enfrenta monstros que aparecem em encontros no mapa (fora de alguma cidade); ao fim de cada batalha, o jogador coleta itens e *gil*. Os encontros com esses monstros são ocasionais e randômicos: à medida que percorre o mapa, fora da cidade, o jogador encontra monstros para enfrentar. Esses encontros são provocados apenas pelo tempo de permanência do jogador no mapa e, em intervalos similares, as batalhas são acessadas e o jogador entra em outra tela. No caso do *Final Fantasy VII*, uma tela na qual deve inserir comandos de ação a cada personagem. Esses comandos podem se resumir a atacar, defender-se, usar algum item e usar magia. Todos os comandos duram uma rodada, ao fim da qual o jogador deve redefinir as ações do grupo.



Imagem 15 - Cloud, Tifa e Aeris enfrentam um monstro.
Fonte: *Internet*.

Além de *gils*, cada batalha dá aos personagens que dela participaram uma quantidade de pontos de experiência, chamados de *EXP*. Com possibilidade de escolher entre nove personagens, é o jogador quem decide com quais personagens deseja jogar com mais frequência e quais serão mais poderosos. Os personagens começam com níveis variados, normalmente 7, e podem chegar até o nível 100.

No *Final Fantasy VII*, feito para o console Playstation, o jogador controla as ações dos personagens usando um controle que vibra. O *design* de jogo projetou-o de tal forma que a vibração do controle está associada com a ocorrência de impactos físicos na batalha ou em

animações que acontecem durante o jogo. Essas animações, chamadas de *Cut-Scenes*, oferecem maior suporte à narrativa do jogo, frisando momentos importantes da história.



Imagem 16 - Cloud faz o funeral de Aeris.
Fonte: *Internet*.

5.1.2 FINAL FANTASY VII – O “SÍTIO EVENTUAL”

Final Fantasy VII não é um jogo de *RPG* comum, ele faz parte de uma franquia da produtora Square de jogos de *RPG* chamada *Final Fantasy*, e já foi relançado em 1998 para o *Windows* (*Microsoft*), em 2009 para *PlayStation Network*, em 2012 para *PC Digital Download* e em 2013 para *Steam*; foi adaptado para o filme *Final Fantasy VII: Advent Children*, em 2004. *Final Fantasy VII* virou uma franquia separada da original, com os títulos: *Final Fantasy VII: Before Crisis*, lançado para um *Mobile* (2004); *Final Fantasy VII: Crisis Core*, para plataforma *PSP* (2008), *Final Fantasy VII: Last Order* – uma animação de 25 minutos (2005); *Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus* – um jogo de tiro para *PlayStation* (2006) e *Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus: Lost Episodes* – para *Mobile*, continuação do *Dirge of Cerberus* de *PlayStation 2* (2006).

A franquia *Final Fantasy* é uma das mais populares no mercado de *videogames*, e deles, o jogo *Final Fantasy VII* é o mais revisitado pela companhia. A narrativa original foi escrita por

Katsuhige Nojima e Yoshinori Kitase e foi baseada na história de Hironobu Sakaguchi e Tetsuya Nomura. Tetsuya Nomura é o criador do *design* de personagens da franquia Final Fantasy desde a sétima edição e trabalha, além disso, com a direção de gráfico. Hironobu Sakaguchi é o criador da franquia. Yoshinori Kitase foi o diretor do jogo e Katsuhige Nojima foi quem projetou e escreveu os cenários.

Nesse *videogame*, o jogador controla o protagonista Cloud Striffe. Cloud é um mercenário que trabalha, a princípio, para um grupo ecoterrorista chamado AVALANCHE. Barret Wallace, um homem com uma metralhadora no lugar do braço amputado, é o líder do grupo. No início do jogo, Cloud é contratado para atuar numa missão na qual deveria ajudar a explodir um dos reatores Mako, que ficam dentro da cidade de Midgar.

Cloud é um ex-SOLDIER. *Soldier* é um tipo de soldado de elite da empresa Shin-ra, que administra a energia Mako em todo o planeta. A energia Mako é usada como combustível para máquinas, iluminação e aquecimento, como se fosse uma mistura entre o petróleo e a energia elétrica. O problema é que essa energia é uma fonte não-renovável e é extraída da energia natural do planeta, de algo que se chama *Lifestream* (fluxo vital).

A Shin-ra, empresa que administra a extração, manipulação e comercialização da energia Mako, é muito poderosa e cala a população com o uso de força militar. Por causa de sua influência energética e financeira, a empresa controla o mundo economicamente; antes da descoberta da energia Mako, a empresa lucrava com o comércio de guerra.

Midgar, a cidade onde os personagens estão, mudou nos últimos 50 anos, transformando-se num lugar de extremos: os ricos vivem na parte de cima da cidade e os pobres moram na parte de baixo. A cidade suspensa foi construída sobre plataformas e pilares, na periferia, a luz é escassa⁵⁰.

⁵⁰ Esse modelo de cidade se assemelha com o que é mostrado no filme *Metropolis* (1927) de Fritz Lang.



Imagem 17 - Midgar vista de cima. São seis reatores de energia Mako e o prédio da Shin-ra no centro.
Fonte: *Internet*.

Os motivos pelos quais Cloud saiu da Shin-ra são, a princípio, um mistério. Ele só conheceu o grupo terrorista porque sua amiga de infância, Tifa Lockhart, dona de um bar conhecido como Seventh Heaven na cidade de Midgar, ajuda o grupo, escondendo-o em seu porão.

Com o desenvolver da história, o que era apenas um serviço para ganhar dinheiro se torna uma causa própria e Cloud fica engajado com o grupo, a fim de fazer com que o império da Shin-ra seja extinto e que o mundo possa utilizar fontes de energia que não agridam o planeta.

Além do já citado, a história de Cloud também é importante na narrativa do jogo. O herói tem um problema de identidade e memória. Quando criança, ele e Tifa moravam numa cidade próxima de Midgar, chamada Nibelheim. Lá, ele era pobre e estigmatizado pelo restante das pessoas. Um dia, ao ver Sephiroth, um herói de sucesso da SOLDIER, em uma missão perto da cidade onde morava, Cloud começou a acreditar que também teria sucesso se fosse soldado da Shin-ra. Ele promete à Tifa que sairia de Nibelheim para trabalhar na Shin-ra e só voltaria como um soldado de sucesso. Cloud, porém, fracassa nas provas para o primeiro nível e acaba se tornando apenas um soldado comum.

Algum tempo depois, a Shin-ra envia Sephiroth para Nibelheim a fim de inspecionar o reator que existe lá perto. Nessa ocasião, a empresa também envia como guarda-costas Cloud e seu

amigo Zack, um soldado de primeira classe. Quando chega à cidade, Cloud não fala com ninguém e nem tira o capacete que cobre todo o seu rosto, afinal, ele está envergonhado por não ter realizado seu sonho e por não ter cumprido a promessa que fez para Tifa.

Na cidade, Sephiroth enlouquece depois que encontra um laboratório secreto e fica sabendo, a partir da leitura de pesquisas ali guardadas, que é fruto de uma experiência da Shin-ra com células de Jenova – um ser alienígena que caiu na terra, do sexo feminino, e que tentou destruir o mundo há dois mil anos. A empresa Shin-ra decidiu usar o código genético dela para gerar soldados mais fortes e capacitados, e Sephiroth é fruto dessa experiência. Ao saber disso, o soldado decide dar continuidade ao plano da “mãe”, e destruir o mundo. Por isso, ele destrói Nibelheim. Tifa é ferida quando tenta se vingar pela morte de seus pais, Cloud e Zack também se ferem, e Sephiroth acaba por cair dentro do *Lifestream*, que sai do reator onde eles estão tendo o conflito.

Depois desse incidente, a empresa Shin-ra tenta apagar as evidências, levando os sobreviventes para serem usados como cobaias em experimentos biológicos com energia Mako, entre eles, Cloud e Zack. Durante cinco anos, ambos tiveram seu código genético alterado por inserções de células de Jenova e por energia Mako. Zack consegue fugir e levar Cloud. Esse, que por sua vez, estava em coma. Durante a fuga, Zack ia contando sua vida para Cloud, pra tentar reanima-lo de alguma maneira.

Meses depois, eles chegam a uma estrada deserta e conseguem carona num caminhão. Na carroceria, Zack diz para Cloud que eles, a partir de então, seriam mercenários e teriam uma vida nova, fora da Shin-ra. Cloud continuava desacordado e foi encontrado quando um grupo de elite militar da Shin-ra, chamado Turks, interceptou o caminhão para matar os fugitivos. Zack morreu e Cloud foi deixado vivo porque os soldados acreditaram que, no estado em que estava, o ex-soldado não representava qualquer perigo contra a Shin-ra. Enquanto lutava para sobreviver, Cloud sofreu um trauma mental que fez com que ele achasse que a história que Zack contou fosse a dele próprio. O fato de ter vergonha por não ter conseguido ser um SOLDIER e de ter passado por muitas experiências que o abalaram fisicamente só contribuíram para essa confusão mental. Depois de se recuperar fisicamente, Cloud acreditou ter alcançado seu sonho de ser um SOLDIER de primeira classe. Alguns eventos mudaram, por exemplo, a memória da volta a Nibelheim foi readaptada: na nova história, Cloud acredita que era Zack junto com Sephiroth, e não o soldado que se escondia. Zack, portanto, deixou de existir na nova realidade de Cloud.

O jogo prossegue com a história de Cloud e do grupo AVALANCHE depois que eles conseguem explodir um dos reatores Mako de Midgar, tentando impedir que Sephiroth ou a Shin-ra destruam o mundo. Com o tempo, as memórias de Cloud são confrontadas com fatos e lembranças de outros personagens – como Tifa – e ele começa a duvidar da sua própria existência, pensando que se trata de um clone de Sephiroth. Ao cair dentro de uma corrente de *Lifestream* com Tifa, eles se recordam do passado em Nibelheim e ele se lembra de quem é e se recupera dos traumas para lutar contra Sephiroth. Ao derrotá-lo, ele também consegue fazer com que o planeta não seja destruído, mas restaurado. As grandes cidades não existem mais. Ao fim do jogo, elas estão cobertas pela vegetação e não passam de ruínas.

O cenário de *Final Fantasy VII* é Gaia, planeta onde se passa a história de Cloud Striffe. O “sítio eventual” do jogo está no grupo AVALANCHE. E esse grupo, formado por múltiplos sujeitos, “se compõe apenas de múltiplos não representados” (BADIOU, 1996, p. 144), “é o *mínimo* concebível do efeito da estrutura” (ibidem), já que, apesar da população global estar alheia às práticas da Shin-ra, os personagens que fazem parte da AVALANCHE têm todos uma história pessoal de luta contra a empresa, que os prejudicou em algum momento.

A maioria foi perseguida pelo exército e teve que se esconder para sobreviver, e juntos, eles tentam mudar a situação do planeta. Barret, por exemplo, sabe que precisa mudar as coisas para que sua filha possa viver num planeta melhor. Os personagens são parte da múltipla população do planeta Gaia, mas estão, entre eles, num outro conjunto, também múltiplo. Essa multidão, que tem uma vida apresentada e representada na situação, que faz parte da sociedade (BADIOU, 1996, p. 144) e de um conta-por-um (BADIOU, 1996, p. 32), é o indivíduo padrão parte da estrutura social vigente. Já os personagens com os quais o jogador interage no jogo estão na “borda do vazio”, já que “o efeito de borda, pelo qual esse múltiplo toca o vazio, provém do fato de que a consistência (o um-múltiplo) se compõe apenas daquilo que, no tocante à situação, estando subtraído à conta, in-consiste.” (BADIOU, 1996, pp. 144-145). Pode-se inferir, então, que o jogador já está na borda do vazio do jogo *Final Fantasy VII*, porque já está fora da consistência da situação da história vigente, ou seja, já é um marginal.

Isso é proposto através da leitura dos conceitos estudados pelo filósofo Alain Badiou, uma das peças-chave no tocante a evento, o que se tenta apreender na leitura do jogo *Final Fantasy VII*. Para o filósofo, o ser histórico está em oposição ao ser natural (BADIOU, 1996, p. 143): “o sítio eventual não é nem intrínseco nem absoluto. Pois um múltiplo pode muito bem ser singular numa situação [...], mas normal numa outra” (ibidem, p. 145). Percebemos que o

personagem Cloud Striffe é um “múltiplo natural”, já que “conserva essas qualidades onde quer que apareça” (ibidem, p. 145). Mesmo num múltiplo inconsistente como o grupo AVALANCHE, Cloud ainda é um elemento singular, já que, além de ser ex-SOLDIER, sofreu mutações genéticas causadas pela empresa e, ao perder as memórias, perdeu sua identidade pessoal. Todos os personagens sabem o motivo de estarem lutando e por que estão fazendo isso, mas Cloud tem problemas para definir suas motivações em muitos momentos do jogo, já que tem dúvidas sobre quem é.

Para Badiou, um evento existe a partir de uma condição ou contexto histórico que pode abarcar o surgimento de eventos, que constituem o tempo presente. O tempo presente é a condição responsável para que haja um evento (BADIOU, 1996, p. 147). Badiou denomina “sítio eventual” uma situação histórica que possa gerar um evento, porque o múltiplo “só é um sítio *em* situação” (BADIOU, 1996, p. 145): a AVALANCHE só existe graças ao certo contexto histórico-político que possibilitou que ela surgisse.

5.1.3 APRESENTAÇÃO SEM REPRESENTAÇÃO – O HERÓI MARGINAL

Pensaremos aqui na hipótese de um evento político que aconteça a partir da intervenção do personagem Cloud Striffe, que surja a partir da borda do vazio, ou seja, “a historicidade se funda, ao contrário, na singularidade, na ‘borda do vazio’, sobre o que pertence sem estar incluído” (BADIOU, 1996, p. 50), do “sítio eventual” em que ele está em *Final Fantasy VII*. Cloud também é apresentado sem ser representado, já que o múltiplo do qual Cloud faz parte, que faz dele o excluído da situação sócio-histórica-política, não se apresenta. O que se pretende concluir é que, em verdade, o múltiplo não se apresenta e somente o conta-por-um pode ser apresentado (BADIOU, 1996, p. 32). A apresentação seria, simplesmente, a imagem “a partir da qual pode-se falar racionalmente do ser-enquanto-ser, e o da conta-por-um” (BADIOU, 1996, p. 32). Em Gaia, a conta-por-um, ou o ser apresentado, seria o trabalhador – que é apresentado, vive em sociedade, compartilha dos bens comunitários e faz parte do sistema político. O SOLDIER também é um ser apresentado e representado.

Fazer parte do conjunto normatizado significa ser apresentado, ser alguém; e a representação é a inclusão nesse sistema. Quem faz parte da multiplicidade que não está representada, inconsistente, e que não pode ser abarcada, é o povo que vive na parte inferior da cidade de

Midgar, e os personagens que lutam contra a ação totalizadora, opressora e ditatorial da empresa Shin-ra, recusando-se a calar ou a morrer. Para Badiou, sempre haverá elementos incluídos, representados, e elementos excluídos, que não são contados pelo estado da situação. O conta-por-um é contável e representável, já a multiplicidade não-representada é, portanto, excluída.

Consequentemente, uma vez que tudo é contato – e que não obstante o um da conta, por ter de resultar, deixa como resto fantasmático que o múltiplo não está originalmente na forma do um –, é preciso admitir que, do interior de uma situação, o múltiplo puro, ou inconsistente, está ao mesmo tempo completamente excluído, portanto excluído da própria apresentação, e incluído, a título do que “seria” a apresentação ela própria, a apresentação em-si, se fosse pensável o que a lei não autoriza a pensar: que um não é, que o ser da consistência é a inconsistência (BADIOU, 1996, p. 51).

Cloud também é um apresentado sem ser representado e o é porque foi pobre, morava numa cidade sem perspectivas e passou a pertencer à cidade baixa de Midgar, e também porque era um soldado raso, e não um soldado de primeira classe, como gostaria de ter sido. Quando Cloud descobre que tem uma memória falsa e começa a reconstruir o passado e reconstruir sua identidade, ele fica na borda do vazio, descobrindo-se completamente fora à representação, mesmo no “sítio eventual” AVALANCHE. Assim sendo, pode inaugurar, com um evento, o “ultra-um” do evento, ou seja: um acontecimento que não é antecipado no estado da situação, e anterior a ele, no vazio.

Declarar que o evento pertence à situação equivale a dizer que ele se distingue conceitualmente de seu sítio pela interposição de si mesmo entre o vazio e ele. Essa interposição, ligada à pertença, a si mesmo, é o ultra-um, pois ela conta por duas vezes o mesmo, como múltiplo apresentado e como múltiplo apresentado na sua apresentação. [...] Assim, ou bem o evento está na situação, e rompe o na-borda-do-vazio do sítio interpondo-se entre ele mesmo e o vazio, ou bem não está nela, e seu poder de nomeação não se dirige, se é que se dirige a “alguma coisa”, senão ao próprio vazio (BADIOU, 1996, p. 150, grifos do autor).

O acontecimento, ou o evento para Badiou, antecipa qualquer situação anteriormente conhecida e se instala no “ultra-um”, que tem sua origem no vazio em que estão as matérias negadas pelo estado da situação vigente. No vazio, quando mergulha no *Lifestream* com Tifa, Cloud encontra razões para lutar por sua identidade e pela verdade.

Eu nunca fui um SOLDIER. Eu inventei as histórias sobre o que aconteceu comigo há cinco anos, sobre ser um SOLDIER. Deixei minha vila à procura de glória, mas nunca consegui ser um SOLDIER... Eu estava tão envergonhado de ser tão fraco, então eu ouvi essa história do meu amigo Zack... E eu criei uma ilusão de mim mesmo, inventei o que eu tinha visto na minha vida... E eu continuei com a farsa como se fosse verdade. Eu fui construído com os soldados da SOLDIER. O plano de Hojo para clonar Sephiroth não era tão difícil. Foi o mesmo procedimento que eles

usam ao criar membros da SOLDIER. Um SOLDIER não é só exposto à energia Mako. Seus corpos recebem realmente células de Jenova... Por bem ou por mal, só os fortes podem entrar na SOLDIER. [...] Mas as pessoas fracas... Como eu, se perdem na coisa toda. A combinação de células Jenova, a força de vontade Sephiroth, e as minhas próprias fraquezas foram o que me tornaram o que eu sou. Todo mundo sabia disso. Eu sou... Cloud. ... O dono do meu próprio mundo ilusório. Mas não posso mais ficar preso em uma ilusão mais... Eu vou viver minha vida sem fingir. ... Eu sou a razão pela qual Meteor está caindo em nossa direção. É por isso que eu tenho que fazer tudo o que está em meu poder para lutar contra isso⁵¹ (FINAL FANTASY VII, 1997, DISCO 2, tradução nossa).

5.1.4 SALVAÇÃO DO MUNDO – UM EVENTO POLÍTICO

A salvação do mundo, entendida nesta análise como um evento político, é propiciada pelo desmascaramento e pelo desmantelamento da corporação Shin-ra e a morte de Sephiroth, em *Final Fantasy VII*, que ocorre graças à intervenção do personagem Cloud, o apresentado sem ser representado, e, que, por isso, é um sujeito que pode inaugurar uma verdade a partir de um evento, uma nova verdade política. Esse evento não pode se sustentar somente com um interventor fiel – o próprio Cloud. A fidelidade é “uma relação funcional com o acontecimento” (BADIOU, 1996, p. 203). A fidelidade faz sustentar a verdade do acontecimento contra interesses do estado da situação. Além disso, Cloud é um sujeito que pode intermediar o evento, propiciá-lo, porque é raro. Fez parte da Shin-ra, foi cobaia nos experimentos, é o único que se rebelou e que sobreviveu, e agora se coloca diante de sua história de maneira decisiva. Cloud é o sujeito de seu próprio destino.

O jogo *Final Fantasy VII* foi lançado há mais de 16 anos, mas ainda hoje é muito celebrado, principalmente devido aos relançamentos pelos quais passa. Não foi objetivo desse estudo investigar que tipo de relação os jogadores desenvolvem com esse objeto cultural, mas, de maneira superficial, pode-se afirmar que, ao relatarmos nosso interesse em pesquisar o jogo

⁵¹ I never was in SOLDIER. I made up the stories about what happened to me five years ago, about being in SOLDIER. I left my village looking for glory, but never made it in to SOLDIER... I was so ashamed of being so weak; then I heard this story from my friend Zack... And I created an illusion of myself made up of what I had seen in my life... And I continued to play the charade as if it were true. I'm physically built like someone on SOLDIER. Hojo's plan to clone Sephiroth wasn't that difficult. "It was just the same procedure they use when creating members of SOLDIER. You see, someone in SOLDIER isn't simply exposed to Mako energy. Their bodies are actually injected with Jenova cells... For better or for worse, only the strong can enter SOLDIER. [...] But weak people... like me, get lost in the whole thing. The combination of Jenova cells, Sephiroth's strong will, and my own weaknesses are what created me. Everyone knew that. I'm... Cloud. ...The master of my own illusionary world. But I can't remain trapped in an illusion any more... I'm going to live my life without pretending. ...I'm the reason why Meteor is falling towards us. That's why I have to do everything in my power to fight this thing.

em questão, vários jogadores de *videogames* demonstraram interesse e saudosismo, e relataram trechos da narrativa e fatos importantes.

Há diversos caminhos para o estudo do jogo, sejam eles mais estruturais, avaliando a narrativa, sejam sociais, estudando os personagens, os temas, as relações de gênero, sejam políticos, como o fizemos, de maneira sucinta, neste estudo. Aqui, observamos como teorias filosóficas que entendem o homem e seu mundo podem ser utilizadas para o estudo de personagens e mundos fictícios.

Compreendemos, por isso, que mundos fictícios mantêm relações estreitas com o mundo físico no qual estamos, e suas relações políticas e sociais são similares. Nesse caso, a intenção dos autores não foi a da verossimilhança para que o jogador pudesse se relacionar com o mundo ficcional de maneira mais imersiva e crível. Pelo contrário, o jogo se passa num universo ficcional. Podem ser formuladas duas hipóteses pelas quais o jogo apresenta uma trama política estruturada de maneira similar à do mundo real. Na primeira hipótese, o jogo pode ser visto como uma paródia, a partir da qual os autores elaboram comparações com grandes estados corporativos. Nesse caso, poderíamos comparar a Shin-ra e Midgar aos Estados Unidos da América e sua máquina de guerra interessada na extração de petróleo. Mas tais perspectivas extrapolam o próprio objeto cultural em sua narrativa e nos coloca diante do crivo de outras questões, como por exemplo, de sua origem (japonesa), da relação que seu país produtor tem com o estados unidos, etc.

Na segunda hipótese, pode-se pensar que é impossível criar um objeto cultural fora do estado de situação em que nos encontramos. Essa possibilidade pode ser até discutida junto à Catherine Belsey, pós-estruturalista, que discorre sobre a própria estrutura linguística social, na qual o autor está inserido e da qual tenta escapar ou através da qual se expressa, porque o conjunto de signos não é arbitrário e faz parte de um sistema público (BELSEY, 2006, p. 39).

Vivemos sob o jugo de um sistema, tanto político quanto de signos (também político), que nos aprisiona. Remeto aqui às palavras do filósofo alemão Hans-Georg Gadamer, em *Truth and Method*, lembrando que “Cada palavra faz ressoar o todo da linguagem à qual ela pertence assim como toda visão de mundo que subjaz seu aparecimento⁵² (2004, p. 454, tradução nossa)”.

⁵² Every word causes the whole of the language to which it belongs to resonate and the whole world-view that underlies it to appear.

O que podemos pensar, dada a primeira hipótese, é que, por meio de objetos culturais de massa como o *videogame*, é possível viabilizar um discurso contra os regimes totalitários vigentes no planeta. Controlando o herói, o jogador pode se imbuir de tal discurso e, a partir de então, tornar-se mais engajado. Outra possibilidade é de que ele possa, pelo menos, enxergar as relações de autoritarismo entre os regimes de poder e o povo, principalmente o povo que não está representado, ou seja, o marginalizado. No caso da segunda hipótese, o jogador pode nem perceber que tipos de símbolos o jogo imbrica e, por isso, ele não consiga refletir sobre suas ações enquanto controla Cloud.

Por enquanto, nenhuma dessas discussões ainda foi iniciada, mas o estudo dos jogos de *videogame* pode ajudar a promover o pensamento crítico sobre esses objetos culturais, tanto no meio acadêmico quanto entre jogadores.

5.2 UMA ANÁLISE DE UM JOGO DE *OPEN-WORLD* / *SANDBOX* – *GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS* (2004) – A MARGINALIDADE TEM COR, ENDEREÇO, GÊNERO E ESCUTA MÚSICA

A intenção desta análise é discutir os desdobramentos da leitura em questão já empreendida e ampliar o campo de estudos teóricos do *videogame* com noções de apropriação e representação trazidas pelo estudo de História Cultural de Roger Chartier através da análise do jogo de Playstation 2 *Grand Theft Auto San Andreas* (GTA San Andreas) (2004).

Tenciona-se estudar como, especificamente, a rádio Los Santos contribui para a constituição da representação desta identidade negra masculina e norte-americana, e, por isso, a base teórico-metodológica da análise é pautada pelos estudos musicológicos.

Objetiva-se entender que noções de identidade são enviesadas nesse processo de construção, tanto no momento do *design* quanto no momento da apropriação feita pelo jogador, já que as identidades são inventadas (HALL, 2005). O estudo foi feito segundo análise dos pontos já citados no Capítulo 4, especialmente a narrativa de base, que organiza e conduz a ação do jogador; elementos que fazem parte da ficcionalidade do texto do jogo, como efeitos sonoros e a trilha sonora do jogo e o texto apreendido pelo jogador, organizado através de sua apropriação. Essa análise leva em conta o fato de que, para percorrer espaços enquanto joga este *videogame*, é necessário que o jogador utilize algum meio de transporte, isso por que trata-se de um jogo *Sand-box* / *Open World*, mas, o que isso significa?

Observe o mapa do jogo, que corresponde à uma área de cerca de 36 km²:



Imagem 18 - Mapa de *GTA San Andreas*.
Fonte: *Internet*.

Nem todos os jogos *Open-World* têm necessariamente um mapa tão vasto, mas *GTA San Andreas* tem um dos maiores já vistos até a década de 2000 por jogadores de *videogame*. Um jogo de gênero *Open-World*, ou seja, “Mundo-Aberto” tem todas as possibilidades de aventura abertas ao seu redor: basta que ele vá procurá-las e resolvê-las. Em contraste com um jogo de *RPG* como *Final Fantasy VII*, citado anteriormente, onde há uma trilha (mesmo que não visível para o jogador) que deve ser percorrida e que está delineada através de, por exemplo, portas que não podem ser abertas (e que no futuro poderão, e é dali que a narrativa seguirá), ou caminhos que não podem ser percorridos sem um determinado meio de transporte (e que poderão, o que fará a narrativa, no futuro, prosseguir), o jogo em *Open-World* não limita o jogador: há possibilidade de procurar objetivos e missões a todo momento, e isso não fará com que a narrativa tenha continuidade (há, apenas alguns pontos cruciais que farão o jogador dar continuidade à narrativa, estas são chamadas “*main story missions*”, ou “missões da história principal”).

E, por ter um mapa tão amplo, para ir de um ponto ao outro é necessário que o jogador adquira qualquer meio de transporte que lhe for possível, e isso faz parte da forma como o jogo se desenvolve: por meio de roubos constantes. O nome “Grand Theft Auto” significa

“Grande Roubo de Automóveis”, o que implica parte das atividades desenvolvidas pelo jogador.

Quando entra num meio de transporte (moto, carro, trator, caminhão, ônibus, etc) o jogador começa a escutar uma das rádios ficticiais do jogo. Quando o jogador dirige por longos percursos do mapa são as rádios que oferecem distração. Por causa disso, além de outros elementos que poderiam ser postos sob o escrutínio da análise, as rádios são interessantes: elas fazem parte do jogo enquanto o jogador apenas dirige, e, por isso, podem propiciar momentos de interação com representações de grupos de ouvintes que fazem parte da vida real. Essas rádios são interessantes principalmente por causa do que representam tanto dentro quanto fora de jogo.

5.2.1 A PESQUISA EM MÚSICA

A pesquisa teórico-cultural dentro da musicologia nos possibilita traçar parâmetros para uma proposta de análise do *corpus* musical que temos em questão, ou seja, as músicas da rádio Los Santos, do jogo GTA San Andreas. Argumenta-se, porém, que a análise musical de objetos culturais não convencionais como o *videogame* só é possível se pensarmos que a música é uma prática cultural produzida por grupos em espaços variados e deve ser avaliada em sua diversidade.

De acordo com Joseph Kerman, em sua obra intitulada *Musicologia* (1987), musicologia pode ser conceituada como “o pensamento, a pesquisa e o conhecimento de todos os aspectos da música” (KERMAN, 1987, p. 1). Além disso, a musicologia se propõe a investigar “o papel desempenhado pela música em suas respectivas sociedades” (p. 5), mas é importante observar que Kerman, na publicação em questão, mapeia uma espécie de “loteamento” dos objetos possíveis da musicologia tal como geralmente praticada naquele momento, os anos de 1980. O que ele sugere e continua em pauta em Cook e Everist é a ideia de uma “nova” musicologia, atenta a novos objetos e problematizações. Esse estudo, que se faz tanto na investigação da música enquanto produção cultural própria de certo povo, logo, de certa cultura, quanto no estudo que se aproxima do objeto a ser estudado com ferramentas diferenciadas, que não aquelas moldadas dentro de academias e que por isso podem não ser suficientes para a compreensão de certas práticas e instrumentos musicais completamente

novos, tem relações com os preceitos estudados pela historiografia da História Cultural (p. 52).

Em *Rethinking music*, Nicholas Cook e Mark Everist (2001) discutem que estudar a música seguindo percursos históricos preestabelecidos, principalmente, é como fazer “algo que é fora do tempo e da cultura” (COOK; EVERIST, 2001, p. ix⁵³), já que há uma “inseparabilidade entre a etnomusicologia e a musicologia” (COOK; EVERIST, 2001, p. viii⁵⁴). De acordo com os autores, a análise que vinha sendo feita desde então “foi vista como suspeita porque tentou prover explicações ‘puramente musicais’ (digamos, formais) para o que eram na verdade significados socialmente indissociáveis” (COOK; EVERIST, 2001, p. xi⁵⁵). Ou seja, o estudo que está sendo levado a termo neste trabalho tem por intenção observar as músicas do jogo *GTA San Andreas*, compreendendo que não é possível usar metodologias musicológicas formalistas no trato desse *corpus*, afinal, essas ferramentas são limitadas à análise de notações musicais, e excluem outros significados que estão imbricados nessas produções culturais.

5.2.2 O ESTUDO SOCIAL DA MÚSICA

John Paul Harper-Scott e Jim Samson, autores de *An introduction to music studies* (2009), afirmam que existe um papel importante desempenhado pelos contextos social, político e intelectual no que diz respeito tanto à produção quanto à recepção da música (HARPER-SCOTT e SAMSON, 2009, p. 11⁵⁶). Uma história social da música se interessa, principalmente, “no papel que a música desempenha na vida das pessoas” (ibidem).

Música não é o som que algo tem. Nós gostamos e valorizamos algumas e não outras por causa da nossa história social e educacional, e por causa das associações que acompanham o estilo musical em si. Nós também incluímos música como parte de uma vasta coleção de estilos de vida e escolhas (HARPER-SCOTT e SAMSON, 2009, p. 43⁵⁷).

⁵³ formalist way of studying music, something that is out of time and culture.

⁵⁴ inseparability of ethnomusicology and musicology.

⁵⁵ analysis was seen as suspect because it attempted to provide ‘purely musical’ (that is to say, formalistic) explanations for what were in reality socially indissociated meanings.

⁵⁶ The role that music played in people’s lives.

⁵⁷ music is not just the sounds it makes. We like and value some and not others, as much because of our social and educational backgrounds, and because of the associations that a company musical style itself. We also include music as part of a wider collection of lifestyles and choices.

Uma história social da música investiga, primordialmente, o “relacionamento entre indivíduos, grupos sociais, estrutura social e música” (ibidem, p. 44⁵⁸). Os estudiosos argumentam que o estudo social da música visa investigar “o modo como pessoas organizam suas experiências musicais, através de instituições, em grupos, e via mercado, e o modo como a música é produzida, performada, consumida e compreendida” (ibidem⁵⁹). Além disso, eles afirmam que “seres humanos investem valores e significados na música e as usam como uma maneira de definir a si mesmos socialmente e para, por meio delas, se aglutinarem em grupos” (HARPER-SCOTT e SAMSON, 2009, p. 55⁶⁰).

Neste recorte estuda-se socialmente a trilha sonora do jogo *GTA San Andreas*, visando a entender a maneira como certos grupos sociais, raciais e de comportamentos de gênero são representados e são reificados por meio de uma seleção de músicas de uma rádio presente no jogo. Além disso, através do estudo dessa seleção de músicas e do que a rádio significa dentro do jogo, podem ser estabelecidas hipóteses sobre como as experiências musicais de grupos sociais negros norte-americanos são vistas pelo mercado e como essas experiências são enviesadas em jogos, criando outras experiências para outros grupos sociais. Num mundo no qual o mercado é global, enviesar certas práticas identitárias culturais locais em produtos com vendagem mundial faz com que se estabeleçam outras relações que não apenas de compra e venda de produtos, mas de colonizador para colonizado culturalmente.

O estudo social e cultural da música tem, em suas implicações, discussões que concernem à identidade. A questão do gênero se insere na discussão do que sejam imagens “‘ideais’ de masculinidade e feminilidade que cercam a música na sociedade” (HARPER-SCOTT e SAMSON, 2009, pp. 45-46⁶¹). A partir dessas ideias, as análises tentam compreender se certa música reforça uma visão do que é ser homem ou mulher, ou se resiste a certas ideologias. Essas análises lidam com música e identidade “como nos vemos e em como nós vemos o outro” (ibidem, p. 47⁶²). Existem fatores externos que influenciam a apreciação e a análise musical, “estilo musical é apenas um componente de algo muito maior. Há mais na música do que apenas música” (ibidem, p. 51⁶³). Existe aí a ideia de que há a contribuição de muitos

⁵⁸ relationship between individual people, social groups, social structure and music.

⁵⁹ The way people organize their musical experience through institutions, in groups, and via the market, and the way music is produced, performed, consumed, and understood.

⁶⁰ Human beings invest music with value and meaning and use it as a way of defining themselves socially and binding themselves into groups.

⁶¹ ‘ideal’ images of masculinity and femininity that surround the music in society, and then analyze the extent to which the music matches, resists, or possibly celebrates that reality.

⁶² And it deals, in various ways, with music, identity (how we see ourselves, and how others see us), and social meaning.

⁶³ Musical style is just one component of something much larger. There is more, then, to music, than just music

componentes externos à composição final de um produto, similar ao conceito de Roger Chartier sobre a criação de um livro.

5.2.3 CULTURA, IDENTIDADE E HIP HOP

Em *Musicology* (2005), David Beard e Kenneth Gloag estudam uma série de aspectos importantes para a produção de uma análise musicológica menos formalista e mais social e cultural. O livro é organizado numa série de tópicos conceituais sobre aspectos variados que podem ser avaliados no estudo da música. Os autores afirmam que a “cultura é pensada como contexto e um conjunto de práticas que definem o contexto. A sugestão de contexto indica que a cultura existe como uma prática coletiva” (BEARD e GLOAG, 2005, p. 35⁶⁴). Isso faz parte também dos estudos da história cultural feitos pelo historiador Roger Chartier, já abordados no Capítulo 3; trata-se do fato de que as práticas produzem representações sobre o que os grupos sociais esperam, se assemelham e se vinculam. Tais representações advêm de práticas, que são apropriadas pela sociedade para serem novamente representadas, é como uma roda viva.

Segundo Beard e Gloag, a cultura e a produção cultural estão vinculadas à formação e à manutenção de identidades. As pessoas se aglutinam em grupos em torno de certos gostos musicais, mas essas relações não são nem simples e nem apenas feitas por juízo de gosto.

Claramente, qualquer indivíduo afirma sua identidade através de outras associações culturais, e grupos economicamente e/ou socialmente definidos podem também formar identidades através de interesses e causas compartilhadas, mas como tudo isso pode ser resumido dentro de uma totalidade cultural que é o ‘todo da sociedade’ permanece problemático (BEARD, GLOAG, 2005, p. 35⁶⁵).

Da década de 1960 em diante, o conhecimento sobre a amplitude do estabelecimento de estruturas sociais aumentou, levando ao consumo de, e tentativas de dismantlar, negociar e defender identidades associadas com classe, cultura, nacionalidade [...], etnia, gênero, [...], religião, idade e deficiência (BEARD, GLOAG, 2005, p. 66⁶⁶).

⁶⁴ Culture is often thought of as both a context and a set of practices that define that context. The suggestion of context indicates that culture exists as a collective practice.

⁶⁵ Clearly, any individual asserts identity through his other cultural associations, and, social and/or economically defined groupings may also form identities through shared interests and issues, but how all this can be subsumed within a cultural totality that is the ‘whole of society’ remains problematic.

⁶⁶ From the 1960s onwards, awareness of the range of established identity structures increased, leading to the construction of, and attempts to dismantle, negotiate and defend, identities associated with class, culture, nationality [...], ethnicity, gender, [...] religion, age and disability.

Um dos estudos sobre identidades que se agrega a essa revisão bibliográfica é o que foi produzido por Stuart Hall. O pesquisador diz que a identidade é um discurso construído nas identificações que estabelecemos entre iguais e na forma como nos imaginamos. As pessoas e o universo identitário que é transmitido através de objetos culturais são imaginados porque “as pessoas não são apenas cidadãos/ãs legais de uma nação; elas participam da idéia da nação tal como representada em sua cultura nacional” (HALL, 2005, p. 49). Na leitura de Stuart Hall (2006, p. 50), a cultura nacional é uma “comunidade imaginada” que existe num complexo das memórias do passado, do desejo por viver em conjunto e da perpetuação da herança cultural. Da mesma maneira, a identidade do sujeito pós-moderno é cambiante e multifacetada, porque se situa dentro de vários núcleos identitários. Essa identidade, investigada no jogo *GTA San Andreas*, é múltipla; sendo o sujeito, ao mesmo tempo, parte de um grupo étnico (negro), de gênero (masculino), de classe (marginal) e nacional (norte-americano).

Identidade, assim sendo, é expressa através de uma série de atitudes que se relacionam com, ou que são compartilhadas por um grupo; a identidade é inerente ao relacionamento entre experiências pessoais e significado público. ‘Textos’ culturais, como a música, fazem com que essas identidades sejam expressas, formadas e sustentadas, por exemplo, através do que psicólogos chamam de ‘priming, uma rede de associações que são conectadas por humores compartilhados é ativada pela música’ (Crozier, 1998, p. 79), um fato que levará às narrativas de subjetividade, tratando da forma como essas experiências ou leituras vêm de indivíduos em certos lugares em um tempo particular. Está implícito na questão ‘como a música é usada para regular e constituir o eu?’ o reconhecimento de que música pode representar o outro e o eu e, assim, estabelecer o relacionamento reflexivo descrito anteriormente por filósofos e psicólogos (Kramer, 2001). As teorias da identidade também examinam o modo com o qual atividades subjetivas de escutar e performar música são influenciadas por condições objetivamente sociais, econômicas e políticas (BEARD, GLOAG, 2005, p. 66⁶⁷).

O gênero musical *hip hop* tem participação importante na caracterização da identidade desse personagem no jogo. Esse estilo, assim como outros, tem vínculos com um modo de viver, um gênero, uma nacionalidade e uma classe social. De acordo com Beard e Gloag, questões étnicas fazem parte de mudanças globais.

⁶⁷ Identity, therefore, is expressed through a set of attitudes that relate to, or are shared with, a group; identity inheres in the relationship between personal experience and public meaning. Cultural ‘texts’, such as music, enable identities to be expressed, formed and sustained, for example through what psychologists call priming, where ‘a network of associations that are linked by shared mood connections is activated by music’ (Crozier 1998, 79), a fact that will lead to narratives of subjectivity, accounts of how these experiences, or readings, came about for individuals in a certain place at a particular time (see also psychology). Implicit in the question ‘how is music used to regulate and constitute the self?’ is a recognition that music may represent an Other to the self and thereby set up the reflexive relationship described in earlier accounts by philosophers and psychologists (see Kramer 2001). Identity theories also examine the way in which the subjective activities of listening and performing are influenced by objective social, economic and political conditions.

O alcance global do hip hop, por exemplo, pode implicar num discurso racial – ideias de opressão e luta originalmente codificadas por americanos descendentes de africanos em Nova York – nas mãos de minorias étnicas que vivem em partes da Europa, como França e Países Baixos. Nesses casos, estilos musicais são compartilhados e adaptados a diferentes grupos étnicos de forma a transmitir ideias similares (BEARD, GLOAG, 2005, p. 47⁶⁸).

De acordo com os autores, *funk* e *hip hop* estão associados ao nacionalismo negro norte-americano, militados por James Brown no álbum *Revolution of the Mind* (1971) e Public Enemy em *It Takes a Nation of Millions to Hold Us Back* (1988) (ibidem, p. 91). Se levarmos em conta o discurso de Hall (2005) em relação às identidades pós-modernas, sabemos-las como constituídas em discurso e em relação ao outro, além de estarem em constante construção. Em *Da Diáspora, identidades e mediações culturais*, Stuart Hall (2003) relata o processo cultural dialógico através do qual o Caribe manifestou sua multiplicidade de tradições colonizadas. Para o autor, o que ocorre com a cultura caribenha é um processo de *crioulização* dos costumes, da fala e da cultura do colonizado. Esse processo também parece acontecer com o *hip hop* globalizado:

Hip-hop também tem recebido muita atenção em termos de análise de seu relacionamento com tempo e espaço. Como estudos de Murray Forman (Forman 2002) e Adam Krims (Krimms 2000) ilustram, o eixo do hip-hop são os temas narrativos, expressados pelas texturas e letras das músicas, concernindo ideias reais ou imaginadas sobre o espaço contestado. Como um resultado da globalização, esses temas ‘podem ser ouvidos em outras línguas ao redor do mundo, expressadas com uma ênfase compartilhada de locação espacial e formação de identidade, mas informadas por contextos e ambientes radicalmente variados’ (FORMAN, 2002, p. 18; BEARD, GLOAG, 2005, p. 100⁶⁹).

A cultura não é o resultado de um processo de busca pelo passado, não é um retorno e nem mesmo uma “arqueologia” (HALL, 2003, p. 44), mas é um processo de criação contínuo. Essa produção cultural está vinculada à reprodução, por parte dos criadores, de matérias que são escolhidas de acordo com suas subjetividades e em conformidade com sua cultura contemporânea. Esse processo pode ser compreendido a partir da ideia de que “Na ‘experiência’, todas as práticas se entrecruzam; dentro da ‘cultura’, todas as práticas

⁶⁸ The global spread of hip-hop, for example, can be seen to bring racial discourse—ideas of oppression and struggle originally codified by African-Americans in New York—into the hands of ethnic minorities living in parts of Europe, such as France and the Netherlands. In this way musical styles are shared and adapted by different ethnic groups to convey similar ideas.

⁶⁹ Hip-hop has also received much attention in terms of analyses of its relationship with space and place. As studies such as those by Murray Forman (Forman 2002) and Adam Krims (Krimms 2000) illustrate, central to hip-hop are narrative themes, expressed in the music’s textures and lyrics, concerning real and imagined ideas about contested space. As a result of globalization, these themes ‘can be heard in other languages around the world, expressed with a shared emphasis on spatial location and identity formation but informed by radically varied contexts and environments’ (Forman 2002, 18).

interagem — ainda que de forma desigual e mutuamente determinante” (HALL, 2003, p. 143, grifos do autor).

5.2.4 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

GTA San Andreas é um jogo eletrônico do tipo *sandbox*, ou seja: há um vasto espaço e o jogador pode escolher seu percurso. Além disso, o jogo também está classificado no gênero de ação-aventura e o jogador tem domínio das atividades corporais dos personagens para além de atirar e andar; ele também pode pular e se abaixar, fazendo com que seja possível a interação do jogador com uma quantidade mais ampla de atividades de jogo. *GTA San Andreas* foi desenvolvido para computador e *videogame* pela Rockstar North em 2004.

O jogo acontece num estado ficcional chamado San Andreas, nos Estados Unidos, no fim de 1992. O enredo trata de um personagem chamado Carl “CJ” Johnson e do seu retorno para casa, em Los Santos (equivalente à Los Angeles real). CJ retorna depois de saber do falecimento da mãe. Ao chegar a Los Santos, ele encontra sua família e sua antiga gangue, chamada Grove Street Families, abandonadas. A história do jogo então se desenvolve a partir do interesse de CJ em descobrir quem assassinou sua mãe, enquanto fortalece a gangue e os negócios.

Diferente dos *GTAs* anteriores, o San Andreas tem um personagem principal negro. Para compor com um estilo de vida que é próprio da identidade de CJ, o jogo traz cenários, roupas, vozes, sotaques, músicas e atitudes corporais que convencem o jogador da verossimilhança entre ficção e realidade. Existe uma identidade negra, masculina e marginal, construída e enviesada pelo jogo e pelo *gameplay*. Pelo *gameplay*, queremos dizer que, além da constituição do jogo, do *design* permitir que um enviesamento da identidade aconteça, também no ato do jogar, o jogador constrói a sua própria identidade para o personagem: ele pode escolher as roupas, as ações (se quer ser mais ou menos violento) e as armas que deseja usar.



Imagem 19 - Membros da gangue Groove Street Families na rua de CJ.
 Fonte: *Internet*.

Na Imagem 1, pode-se ver quatro membros da Groove Street Families reunidos na rua de CJ, uma vizinhança que faz parte do subúrbio de Los Santos. As gangues no jogo são caracterizadas por cores que usam nas roupas e em pichações. A cor da gangue de CJ é a verde.

Além dessa identidade imaginada ser negra, masculina, heterossexual, norte-americana e marginal reconstituída no jogo, ela também pertence a um conjunto de representações de uma geração, a de 1990.

Por meio de um *corpus* formado pelas músicas da rádio Los Santos, pretende-se verificar se essa contribui para a constituição da representação dessa identidade imaginada, fragmentada e cambiante. Através do estudo da seleção de músicas e do que a rádio significa dentro do jogo, podem ser estabelecidas hipóteses sobre como as experiências musicais de grupos sociais negros norte-americanos são vistas pelo mercado e são enviesadas em jogos, criando outras experimentações para novos grupos sociais.

5.2.5 A TRILHA SONORA

No jogo *GTA: San Andreas*, o jogador controla o personagem CJ enquanto percorre vários lugares pelo mapa. Como o mapa do jogo é extenso, os jogadores passam a maior parte do tempo dentro de carros, dirigindo de um ponto a outro. Por isso, as rádios são parte importante do jogo: enquanto se dirige, só há o barulho do tráfego. Quando liga a rádio de qualquer veículo motorizado no qual esteja, o jogador tem acesso a uma variedade de faixas musicais que foram selecionadas pelo período em que o jogo está ambientado (início da década de 1990). Alguns dos artistas e bandas que estão na trilha sonora são: Billy Idol, The Who, Toto, Faith No More, Depeche Mode, James Brown, Soundgarden, Kiss, Rage Against the Machine, Danzig, Cream, Alice in Chains, Guns N' Roses, Snoop Dogg, N.W.A., 2Pac, Ice Cube, Dr. Dre, Eazy-E, Stone Temple Pilots, Lynyrd Skynyrd, Ozzy Osbourne e Toots & the Maytals. Mas esses artistas e suas músicas não podem ser selecionados livremente, eles já estão distribuídos em 11 rádios disponíveis pelos nomes de WCTR (*talk radio*), Master Sounds 98.3 (*rare groove*, principalmente com músicas antigas de *funk* e *soul* sampleadas por artistas de hip hop dos anos 1990), K-Jah West (*dub* e *reggae*), CSR (*New Jack Swing*, *modern soul*), Radio X (*rock* alternativo e *grunge*), Radio Los Santos (*gangsta rap*), SF-UR (*house*), Bounce FM (*funk*), K-DST (*rock* clássico), K-Rose (*country music*) e Playback FM (*hip hop* clássico).

A rádio Los Santos chama a atenção porque pertence, principalmente, à cidade onde se passa o jogo e tem trilha sonora de *West Coast hip hop* (*hip hop* da Costa Oeste). As faixas são: *The Ghetto*, de Too Short; *I Don't Give A F**k*, de 2 Pac; *Hood Took Me Under*, de Compton's Most Wanted; *Nuthin' But A G Thang*, *F**k Wit Dre Day* e *Deep Cover* de Dr Dre; *La Raza*, de Kid Frost; *How I Could Just Kill A Man*, de Cypress Hill; *It's Funky Enough*, de The Doc; *Always Into Something* e *Express Yourself*, de NWA; *It Was A Good Day* e *Check Yo Self*, de Ice Cube; *Easy-Er Said Than Dunn*, de Easy E; *Murder Rap*, de Above The Law e *Guerrillas In Tha Mist*, de Da Lench Mob. O estilo de *hip hop* da Costa Oeste a partir de 1990 fomentou o *gangsta rap*⁷⁰ e, na época, foi palco de *marketing* de artistas controversos, que, em suas músicas, debatiam e agrediam os cantores da Costa Leste. Foi o álbum de N.W.A. *Straight out of Compton* (1987) que prefigurou o estilo de *hip hop* que viria a se tornar mais grosseiro,

⁷⁰ Gangsta rap é um subgênero mais agressivo do universo Hip-Hop. Alguns dos rappers são associados com gangues. O estilo mudou depois das mortes de 2Pac e The Notorious B.I.G., no final dos anos 1990, até chegar ao hip-hop comercial. Rappers como Jay-Z, DMX, 50 Cent e G-Unit fazem gangsta rap desde o início da produção musical do gênero, no final de 1980, e continuam produzindo até hoje.

agressivo e controverso, explorando os dilemas e prazeres de ser um “*thug life*”⁷¹. O N.W.A. (“*Niggaz With Attitude*”⁷²) teve em seu grupo Ice Cube e Dr. Dre, que posteriormente iniciaram carreira solo.

A música de Too Short, *The Ghetto*, single de 1990, é um *hip hop* com batida suave e uso de instrumentos de corda como o violão, elemento que confere melodia, de certa forma, *groove*⁷³ à música; esse instrumental é baseado na música homônima de Donny Edward Hathaway. O artista começa cantando “Falando do gueto... gueto funkeado⁷⁴... Tentando sobreviver, tentando ficar vivo”⁷⁵, enquanto um coro sampleado⁷⁶ repete “*the ghetto*” durante a música. A letra fala da marginalidade dos negros, da condição de vida das pessoas que moram no subúrbio e da atitude violenta para com aqueles que tentarem desafiá-lo.

*I Don't Give A F**k*, de 2 Pac, música de 1991, ilustra a fala de um homem cansado de ter a vida desrespeitada pelo homem branco e pelo Estado. Dizendo que não se importa mais, ele assume que, com arma na mão, irá atrás do que é seu. Como um epílogo para a música, segue o trecho,

Foda-se pro departamento de polícia de São Francisco.

Foda-se pro departamento da Marinha

Foda-se pro F.B.I

Foda-se pra C.I.A

Foda-se pro B-u-s-h

Foda-se pra AmeriKKKa

Foda-se pra todo o preconceito dos caipiras filhos-da-puta (I Don't Give A F**k, 2PAC, 1991⁷⁷).

*I Don't Give A F**k* começa com ligações telefônicas de vários amigos de 2 Pac relatando ações violentas da polícia contra amigos seus sem motivo aparente; assim, a música começa com uma mistura do som do telefone com a batida. Esse som desaparece com o tempo, mas a

⁷¹ Pode ser traduzido por “vida loka”, o jargão popular usado hoje por pessoas que se identificam com um estilo de vida criminoso no Brasil.

⁷² Negros com atitude.

⁷³ A palavra Groove advém do sentido de sensações, suíngue e de ritmos produzidos pela seção rítmica de uma banda. Alguns gêneros, como a salsa, o funk, o rock, o fusion, e o soul são groove. Groove também adjetiva músicas que fazem com que a audiência tenha vontade de mexer o corpo.

⁷⁴ Funk é um estilo musical negro norte-americano do início dos anos 1960 que emergiu de uma mistura de soul music, jazz, e R&B.

⁷⁵ Talking ‘bout the ghetto...funky funky ghetto Trying to survive, trying to stay alive

⁷⁶ Sample trata-se de um pedaço de uma música. Sampling significa usar pedaços de músicas como refrão, instrumentos e outras partes em outras músicas.

⁷⁷ Fuck you to the San Francisco Police Department / Fuck you to the Marin County Sheriff department / Fuck you to the F.B.I / Fuck you to the C.I.A / Fuck you to the B-u-s-h / Fuck you to the AmeriKKKa / Fuck you to all you redneck prejudice mutha fuckas.

música continua ritmada, com batidas que parecem palmas e um instrumento de corda que é dedilhado, produzindo algumas notas que se repetem.

Hood Took Me Under, de Compton's Most Wanted, feita em 1992, é um exemplo de *gansta rap*, com batida lenta e fala também arrastada, pronúncia clara e ritmada. Fala principalmente da violência das guerras de gangue, com trechos de histórias que narram fatos ou opiniões de pessoas comuns. A música tem *sample* da música de Isaac Hayes, *Walk On By*.

Nuthin' But A G Thang e *F**k Wit Dre Day* são músicas lançadas, em 1992, num mesmo *single*, de *debut*⁷⁸, chamado *The Chronicle* por Dr Dre. *Nuthin' But A G Thang*, tem participação de Snoop Dogg, contém *samples* de *I Want'a Do Something Freaky To You* de Leon Haywood, *B-Side Wins Again* de Public Enemy e *Uphill (Peace of Mind)* de Kid Dynamite e fala simplesmente de como a vida é em West Coast e em Compton, mas de maneira leve e descompromissada, citando, por exemplo, a relação entre homens e mulheres do gueto e o desejo de se evitar filhos e por causa do pagamento de pensão. *F**k Wit Dre Day* é um *gansta rap*. Nela, Dr Dre canta de forma mais agressiva, impondo seu território musical, usando risadas, latidos de cachorros e barulhos de tiros como parte da batida. O barulho do tiro também fica associado à fala de maneira direta. Quando estes surgem na música, Dr Dre fala: “E, é disso que eu estou falando, nós temos a sua gravadora cercada” (*F**k Wit Dre Day*, Dr Dre, 1992⁷⁹).

Deep Cover foi a primeira música lançada por Dr. Dre após sair do grupo N.W.A., em 1992. Claramente um *gangsta rap*, a música fala de ameaça em tom agressivo, entremeada pelo som de quatro notas tocadas por um baixo – a batida é pesada e sugere um clima de tensão. No refrão, tem-se: “É, e nós não vamos parar (porque é um 187 num policial infiltrado)⁸⁰”, implicando o código penal da Califórnia, numa gíria que é sinônimo de assassinato.

La Raza, de Kid Frost, lançada em 1990, é uma música cantada tanto em espanhol quanto em inglês e fortalece o espírito mexicano no submundo criminoso, chamado “*bala*”, com frases como “Isto é pela raça” (*La Raza*, Kid Frost, 1990⁸¹). A música tem um clima latino com uso do *sample* de El Chicano, chamado *Viva Tirado* (1970).

How I Could Just Kill A Man é uma música que foi lançada no *single* de *debut* do grupo Cypress Hill, em 1991. É um *hardcore hip hop* e contém, além de agressividade e

⁷⁸ Termo que denota estréia.

⁷⁹ Yeah, that's what the fuck I'm talkin about, We have your motherfuckin record company surrounded

⁸⁰ Yeah, and you don't stop (cause it's 1-8-7 on an undercover cop)

⁸¹ This for La Raza, Raza

displacência, impressões na letra da música que narram assassinatos cometidos e que não podem ser compreendidos por quem ouve a música: “Aqui vai algo que você não pode entender (o que isso significa), como eu pude matar um homem” (How I could just kill a man, Cypress Hill, 1991⁸²). Há elementos musicais inusitados próprios do *hardcore hip hop*, como guitarras distorcidas.

It's Funky Enough é um single do *rapper* The D.O.C. e foi lançado em 1989, no álbum *No One Can Do It Better*. O *rapper* fala de performar e produzir música.

Alwaysz Into Something e *Express Yourself* são duas músicas do grupo NWA e foram lançadas, respectivamente, em 1991 e 1989, em *singles*. *Alwaysz Into Something* é um *gangsta funk* que fala principalmente da vida de artista musical dentro de uma gravadora, do trabalho intenso de estar sempre à procura de algo novo e da competitividade no ramo. A música tem elementos de *funk*, como instrumentos musicais e batidas e de *gangsta rap*, como a agressividade, a contundência e a lentidão do canto. *Express Yourself* não contém violência ou agressividade na letra, foca no conceito de liberdade de expressão e na censura que as rádios impunham aos *rappers*. Também critica *rappers* que não falam palavrões para poderem tocar na rádio, acusando-os de serem “*radio friendly*”.

It Was A Good Day e *Check Yo Self* são duas músicas de Ice Cube lançadas em 1993. *It Was A Good Day*, assim como *The Ghetto* (1990), de Too Short, fala da vida cotidiana do gueto; a letra produz imagens que remetem à vida comum de um dia normal. *Check Yo Self* é um *gangsta funk* com sons produzidos por distorções metalizadas de teclado e guitarra, além de batidas sintetizadas. A letra fala principalmente de ameaças a outros grupos que não aquele ao qual o falante pertence.

Easy-Er Said Than Dunn, de Easy E, foi lançada em 1988, não tem letras explícitas e é “*radio friendly*”:

Porque eu sou a mesma pessoa
 Mesmo a sério ou ensaiando
 Eu tenho que continuar xingando
 Isso é pro rádio, então melhor me acalmar
 Eles não vão tocar se eu ficar doido
 Mas eu sou assim e essa é a verdade

⁸² Here is something you can't understand [what does it all mean] How I could just kill a man.

Porque a rua é onde o meu coração está (Easy-Er Said Than Dunn, Easy E, 1988⁸³).

Murder Rap é um *gangsta rap* produzido pelo grupo Above The Law, em 1990, e traz uma letra que, primeiro, exclui a música do circuito de rádio, mostrando o desprezo pela linha “*radio friendly*”, preferindo manter o uso de palavrões. Em segundo plano, a música fala de violência, agressividade e assassinato para afirmar que essa é a força do *hip hop*. Há uso de um coro com vozes que fazem com que a música tenha uma atmosfera quase profética ou religiosa, enquanto, por duas vezes, há uso de tiros quando ele canta: “se eu escutar uma faixa eu entro em ação, eu sou um assassino treinado. Eu estou na cabine com machetes, lâminas e metralhadoras”⁸⁴ (*Murder Rap*, Above the Law, 1990). A música afirma que cantar *hip hop* e *rap* é ser violento e que o canto é uma arma.

Guerrillas In Tha Mist, de Da Lench Mob, foi lançada em 1992 e começa com sons de hélices de helicópteros, armas e vozes. A música é uma crítica ao modo como as instituições governamentais e a polícia tratam os negros, chamando-os de gorilas, macacos, e outros substantivos pejorativos.

5.2.6 A MÚSICA DO NEGRO NORTE-AMERICANO MARGINALIZADO

Não temos acesso ao processo de seleção das músicas, mas pode-se inferir que, como se trata de Los Santos ser um espelho de Los Angeles, e Los Angeles fazer parte da Costa Oeste, a rádio de Los Santos deve ter West Coast *hip hop* para que o jogo se torne mais verossímil.

O contexto temporal também forma o escopo da seleção das músicas para a rádio, já que todas as faixas da Rádio Los Santos foram lançadas na década de 1990. No jogo há guerras de gangue e o fato de músicas como *Nuthin' But A G Thang*, *F**k Wit Dre Day* e *Check Yo Self* refletirem a violência entre esses grupos reforça o cenário no qual o personagem está inserido. Além disso, as músicas como *The Ghetto*, *It Was A Good Day* e *Nuthin' But A G Thang*, que tratam do cotidiano do gueto, transmitem muito do enredo e de como o personagem CJ e seus

⁸³ Cuz I'm the same person, Whether serious or rehearsin, I just gotta keep cursin, This is for the radio so I better chill, They won't play it if I go get ill, But I'm like that and that's an actual fact, Because the street is where my heart is at.

⁸⁴ if I hear a track I'm takin' action, I'm a trained assassin, I'm in the booth with machetes, razors, and Tommy guns.

amigos se comportam no bairro em que vivem. As gangues latinas dos *balas*, presentes no jogo, são representadas pela música *La Raza*, e a relação conflituosa de CJ com a lei é representada em músicas como *How I Could Just Kill A Man* e *Don't Give A F**k*.

Investigar o jogo *GTA San Andreas* nos interessa porque essas representações de homem afro norte-americano, heterossexual e marginal são ficcionalizadas, mas fazem parte de todo um conjunto de práticas e de representações já estabelecidas que, dentro do universo fictício do *videogame*, parecem verossímeis. Além disso, através do jogo, um jogador pode experimentar a identidade de um personagem negro, dono de uma gangue. Essa ambientação e imersão são também provocadas pela música das rádios do jogo. Segundo Chartier,

A problemática do mundo como representação, moldado através das series de discursos que o apreendem e o estruturam, conduz obrigatoriamente a uma reflexão sobre o modo como uma figuração desse tipo pode ser apropriada pelos leitores dos textos (ou das imagens) que dão a ver e a pensar o real (CHARTIER, 1990, p. 23).

Nossa hipótese é a de que, através do jogo, podemos perceber uma identidade negra, masculina e marginal da década de 1990, tanto imaginada pelos produtores, e constituída também na seleção das faixas para os rádios (além das roupas, cenários, linguagem falada e corporal), quanto imaginada pela audiência. Sendo assim, as experiências musicais de grupos sociais negros norte-americanos são vistas pelo mercado, ou seja, pela empresa Rock Star produtora do jogo e *designer* e, depois, são selecionadas e enviadas neste objeto cultural.

Esta análise faz coro com a escrita por Daniel Neves Abath Luna no artigo “Comunicação e representação social nos videogames, Em análise o jogo Grand Theft Auto – San Andreas” (2008). No trabalho, que é um resumo da monografia de conclusão de curso, Luna observa que “A simples constatação das representações sociais produzidas pelo jogo já configura boa parte da conclusão do trabalho, ou seja, confirmamos as intenções, a produção de sentidos e a comunicação presentes em um meio de entretenimento, que não mais se esgota nesta função.”

As questões discutidas nessa análise, por fim, ecoam com as palavras de Chartier, já que percebe-se que existe,

Mais do que o conceito de mentalidade, social: em primeiro lugar, o trabalho de classificação e de delimitação que produz as configurações intelectuais múltiplas, através das quais a realidade é contraditoriamente construída pelos diferentes grupos; seguidamente, as práticas que visam fazer reconhecer uma identidade social, exibir uma maneira própria de estar no mundo, significar simbolicamente um estatuto e uma posição; por fim, as formas institucionalizadas e objectivadas (sic) graças às quais uns representantes (instancias coletivas ou pessoas singulares) marcam de forma visível e perpetuada a existência do grupo, da classe ou da comunidade (CHARTIER, 1990, p. 23).

5.3 UMA ANÁLISE DE UM JOGO DE *ACTION-ADVENTURE* – *GOD OF WAR I* (2005) – UMA RELEITURA DOS MITOS E A TRAGÉDIA

A última análise que aqui se inicia versa sobre o jogo *God of War I*, protagonizado por Kratos. O jogo, lançado em 2005, pertence ao gênero *action-adventure*, o que significa que mistura elementos tanto de jogos de ação (interações em tempo real, nas quais os jogadores devem usar os reflexos) e aventura (jogos com resoluções de problemas). Ao passo que jogos de aventura são mais focados na história e têm menos elementos com os quais os jogadores podem lidar fisicamente, os jogos do gênero *action-adventure* têm mais ação e a narrativa e, por conta disso, desenvolvem suas histórias de maneira mais rápida: esses jogos contêm narrativas que são impulsionadas pelo jogar. *God of War I* foi um sucesso de crítica e recebeu prêmios como o “Jogo do Ano” de 2006, da Academia de Artes Interativas e Ciências (AIAS).

5.3.1 O JOGO

God of War I é um jogo simples, que resume as ações do jogador em duas frentes: a) matar de maneira sangrenta quaisquer inimigos que surjam na tela e, b) resolver pequenos quebra-cabeças que se configuram como obstáculos para que o jogador passe para uma fase seguinte ou que abra tesouros com itens para melhorar o seu desempenho. Kratos, o personagem principal, usa uma série de armas e poderes mágicos para combater figuras que, em sua maioria, são baseadas nos seres mitológicos gregos. Durante o jogo, o protagonista recebe vários poderes e armas dos deuses olímpicos.

A história é narrada em forma de *flashback* e a primeira cena com a qual o jogador se depara é a de um monólogo de Kratos, que lamenta o fato de os deuses o terem abandonado; o personagem está numa montanha grega e, ao final da fala, joga-se nas águas do mar.

E Kratos se jogou da montanha mais alta de toda a Grécia. Dez anos de sofrimento, dez anos de pesadelos intermináveis finalmente chegariam ao fim. A morte seria sua

fuga da loucura... [...] Mas nem sempre foi assim, Kratos havia sido uma vez um campeão dos deuses... (GOD OF WAR, 2005⁸⁵).

Começa a narrativa e o jogo, que se passa três semanas antes da cena anterior.

A história de Kratos é contada, durante todo o jogo, por uma voz onisciente. É explicado que Kratos era um comandante espartano, líder de um exército de 50 homens que, mesmo invencível contra milhares, é massacrado por uma horda bárbara. Desejando obter a vitória mais uma vez, Kratos oferece a sua vida e serviços a Ares, deus da Guerra, em troca da assistência divina. Com a vitória, Kratos passa a servir a Ares e rumo à Grécia, na intenção de conquistar o país. Enquanto passa por pequenas cidades, ele incendeia vilas (é o que acontece quando ele passa por uma pequena cidade que costumava adorar Atena). Kratos, porém, só percebe que sua própria mulher e filha estão entre os residentes assassinados depois que conquista a cidade. Ares afirma que isso era necessário para que o protagonista pudesse ter seus poderes testados e para que perdesse seu último laço com a humanidade. Um oráculo da vila amaldiçoa-o, fazendo com que as cinzas dos mortos pigmentem a sua pele. A partir de então, Kratos renega Ares e passa dez anos servindo ao Olimpo.

O jogador começa a história quando Kratos está indo para Atenas, cidade atacada pelo exército de Ares. No mar Egeu, o navio de Kratos é atacado pela Hidra de Lerna. A deusa Atena surge para Kratos, pedindo que ele a ajude a salvar sua cidade; Kratos concorda, sob a condição de que seja liberto de suas memórias e de seus crimes do passado, vendo na libertação uma chance de perdão.

Kratos: Eu tenho servido fielmente os deuses por dez anos. Quando você vai me libertar desses pesadelos?

Atena: Pedimos uma última tarefa sua Kratos, o seu maior desafio o aguarda... Em Atenas. Onde meu irmão, Ares, estabelece cerco. Enquanto falamos, Atenas está à beira da destruição. É da vontade de Ares que minha grande cidade caia. Zeus proibiu os deuses de entrar em guerra uns com os outros. É por isso que deve ser você, Kratos. Apenas um mortal, treinado por um deus, tem a chance de derrotar Ares.

Kratos: E se eu for capaz de fazer isso, de matar um deus, então as visões irão acabar?

Atena: Conclua esta tarefa final e o passado que consome você será perdoado. Tenha fé, Kratos, os deuses não se esquecem daqueles que vêm em seu auxílio.

Narrador: Deixando a carcaça podre da Hidra para trás, Kratos lança suas velas mais uma vez. Seu maior desafio, e a liberdade da sua loucura crescente estavam diante dele, na antiga cidade... De Atenas... (GOD OF WAR, 2005⁸⁶).

⁸⁵ And Kratos cast himself from the highest mountain in all of Greece. After 10 years of suffering, 10 years of endless nightmares, it would finally come to an end. Death would be his escape from madness... [...] But it had not always been this way, Kratos had once been a champion of the gods...

Kratos vai até a cidade, luta contra inimigos mitológicos e supera obstáculos. Encontra o oráculo, que lhe diz que a caixa de Pandora pode conceder-lhe os poderes necessários para matar um deus, porém, a caixa está escondida num templo nas costas do titã Cronos, a quem Zeus amaldiçoou a viver no deserto das almas perdidas até que as areias retirem toda a carne de seus ossos.

Quando finalmente consegue a caixa, Ares empala Kratos com um pilar e rouba-a. Kratos, porém, consegue reverter seu quadro difícil e volta do Mundo dos Mortos. Ele retorna a Atenas para pegar a caixa de Pandora e confrontar Ares.



Imagem 20 - O deus Ares, de God of War 1.

Fonte:

Depois de conseguir matar Ares, Kratos volta a conversar com Atena:

Narrador: Kratos tinha feito o impossível, um mortal havia derrotado um deus, Ares não mais existia... A cidade havia sido salva e iria prosperar novamente. O mesmo não podia ser dito de Kratos, pois a verdade lhe foi revelada quando procurou reconstruir a sua alma com a ajuda dos deuses.

Kratos: Atena, me liberte dessas lembranças que me assombram.

⁸⁶ Kratos: I have faithfully served the gods for -ten years-. When will you relieve me of these nightmares? / Athena: We request one final task of you Kratos, your greatest challenge awaits... in Athens. Where even now, my brother, Ares lays siege. As we speak, Athens is on the verge of destruction. It is the will of Ares, my great city falls. Zeus has forbidden the gods from waging war on each other. That is why it must be -you-, Kratos. Only a mortal, trained by a god has a chance at defeating Ares. / Kratos: And if I am able to do this, to kill a god, then the visions, they will end? / Athena: Complete this final task, and the past that consumes you will be forgiven. Have faith Kratos, the gods do not forget those who come to their aid. / Narrator: Leaving the rotting carcass of the Hydra behind, Kratos sets sail once more. His greatest challenge, and freedom from his growing madness lay before him, in the ancient city... of Athens...

Athena: Você fez bem Kratos, apesar de velarmos a morte de nosso irmão, os deuses estão em dívida com você. Prometemos que seus pecados seriam perdoados, e assim eles o foram, mas nunca prometemos lhe tirar de seus pesadelos. Nenhum homem ou deus poderia esquecer os seus terríveis feitos.

Narrador: No final, sabendo que as visões de seu passado nunca iriam deixá-lo, Kratos fez o seu caminho para os penhascos, procurando pelo Mar Egeu (GOD OF WAR, 2005⁸⁷).

A narrativa torna-se circular, já que se encerra no momento em que se inicia. Porém, assim que se encontra com as ondas, Kratos é retirado do mar por Atena e levado até o Olimpo, onde, ao sentar-se num trono, torna-se o deus da Guerra.

5.3.2 A NARRATIVA DO JOGO E SEUS SENTIDOS – A TRAGÉDIA

A narrativa do jogo é instigante, do ponto de vista que torna significativo o jogar, e faz com que o personagem principal se releve aos olhos da audiência aos poucos. Fica claro que se trata de um homem amargo, ruim e que mata impiedosamente a todos que se apresentam como um empecilho em seu trajeto. Observe o que o narrador tem a dizer sobre Kratos logo quando ele é apresentado aos jogadores, durante a passagem na qual ainda está no navio e não foi contatado por Atena:

Narrador: Abatidas como animais, as vítimas estavam diante dele: uma lembrança do seu próprio passado, um passado do qual ele nunca poderia escapar... Seu único conforto era o mar. Navegando infinitamente de um porto a outro, a serviço dos deuses do Olimpo, todas as suas esperanças estavam com eles. Por que não importava o quanto ele consumia de vinho ou quantas mulheres ele tinha em sua cama, nada no mundo poderia livrá-lo dos horrores que atormentavam a sua mente (GOD OF WAR, 2005⁸⁸).

⁸⁷ Narrator: Kratos had done the impossible, a mortal defeating a god, Ares was no more... The city had been saved, and would thrive again. The same could not be said for Kratos, for as he sought to rebuild his soul with the help of the gods, the truth was revealed to him. / Kratos: Athena, rid me of the memories that haunt me still. / Athena: You have done well Kratos, though we mourn the death of our brother, the gods are in debt to you. We promised your sins would be forgiven, and so they are, but we never promised to take away your nightmares. No man, no god could ever forget the terrible deeds you have done. / Narrator: In the end, knowing that the visions of his past would never leave him, Kratos made his way to the bluffs, overlooking the Aegean Sea.

⁸⁸ Narrator: Slaughtered like animals, the victims lay before him, a reminder of his own past, a past he could never escape... His only solace was the sea. Endlessly sailing from one harbor to the next, in service to the Gods of Olympus, all his hopes rested with them. For no matter how much wine he consumed or how many women he took to his bed, nothing on earth could rid him of the horrors that plagued his mind.

Suas atitudes violentas são, ao longo do jogo, amenizadas pela história, que faz com que o personagem possa ser mais bem compreendido pela audiência. Trata-se de um anti-herói que luta pela própria justiça. Há uma série de artigos sobre *videogames* que tratam, porém, do estudo do que seria um exagero da violência apresentada por jogos como *God of War*. Apesar de esse ser um ponto interessante de análise, nós nos encaminharemos para outro horizonte de leitura, que é o da recepção e do mito do herói.

Como já apontado nos capítulos 3 e 4, as análises dos jogos de *videogame* que são feitas hoje não parecem ter como ponto de apoio o estudo literário. Em geral, como dito anteriormente, as análises pendem para outros campos de atuação dos estudiosos, como o de ciências sociais, por exemplo, ao tratar da análise de ética e de como o jogador se envolve em narrativas que subvertem a ordem moral que há em seu contexto histórico-social. *God of War* poderia ser um exemplo disso, já que se trata de um jogo no qual há um interesse, por parte dos *designers* e produtores, de explicitar e exagerar qualquer elemento que possa tornar a experiência do jogo ainda mais violenta.

Ademais, poderia se pensar que esse interesse dos produtores pela explicitação da violência pode estar relacionado com possivelmente, a) a ideia de que as guerras são, de fato, violentas e visualmente cruéis (?); b) a ideia de que a representação de uma guerra entre um humano e um deus no contexto mitológico grego só pode ser feita através de imagens violentas e exageradas; ou c) a ideia de que um jogo com esse tema deve agradar e alcançar ou superar as expectativas de um público masculino, possivelmente mais interessado em imagens violentas e acostumado com mídias que já se imbricam nesse esquema.

Não sendo nosso interesse debater a violência imagética do jogo em si, que, particularmente, incomoda a própria autora desta dissertação, rumaremos para outros dos vários debates que podem ser arguidos frente ao *videogame God of War* (2005) – que não excluem, porém, o conteúdo violento do jogo. Percebemos que a figura de anti-herói de Kratos se sustenta justamente em sua postura violenta e nas cenas de massacre que ele protagoniza. Mas, mais do que isso, o que nos chama a atenção no jogo é que ele traz à tona um herói num contexto de mitologia grega.

Começamos a pensar nesse ideal platônico do herói, reificado através do *videogame* como um todo. Nossa fala inicia-se com a de Northrop Frye, de *Anatomy of Criticism* (1957), e a teoria de modelos ficcionais:

Em ficções literárias, o enredo consiste em alguém fazendo algo. O alguém, se um indivíduo, é o herói, e o algo que ele faz ou falha em fazer é o que ele pode fazer, ou

o que poderia fazer, no nível das postulações feitas sobre ele pelo autor das consequentes expectativas da audiência. Ficções, no entanto, podem ser classificadas, não moralmente, mas pelo poder de ação do herói, que pode ser maior que o nosso, menor, ou talvez o mesmo (FRYE, 1957, p. 33⁸⁹).

Subsequentemente, Frye nos fala das classificações do herói, das quais frisaremos duas:

1. Se superior em *espécie*, tanto para os outros homens quanto ao meio-ambiente de outros homens, o herói é um ser divino, e a história sobre ele será um *mito*, no sentido comum de uma história sobre um deus. Essas histórias têm um lugar importante na literatura, mas se encontram, via de regra, fora das categorias literárias normais. [...] 3. Se superior em grau aos outros homens, mas não ao seu ambiente natural, o herói é um líder. Ele tem autoridade, paixões e poderes de expressão muito maiores do que os nossos, mas o que ele faz está sujeito tanto à crítica social e à ordem da natureza. Esse é o herói do modo *altamente mimético*, dos mais épicos e trágicos, é principalmente o tipo de herói que Aristóteles tinha em mente (FRYE, 1957, pp. 33-34⁹⁰, grifos do autor).

Conceituado o que pretendemos pelo estudo do herói dentro de narrativas, podemos situar Kratos como o herói de grau 3, ou seja, o líder que, mesmo com capacidades incríveis, ainda está sujeito ao contexto no qual está inserido. Apesar de se tratar de uma história mítica e de Kratos conseguir se tornar um deus (o que só acontece ao final da história), o jogador não experimenta essa sensação superior divina: ele passa a narrativa inteira se esgueirando por entre as brechas e procurando saídas para os problemas enfrentados pelo protagonista. Os deuses, os verdadeiros superiores aos humanos e ao meio-ambiente desses, participam da história como forças que manipulam o protagonista para que ele faça o que é desejado. Apesar de parecer que os deuses têm limitações, é preciso lembrar que a definição de Frye é clara ao identificar que tipo de poder o herói divino tem: é superior aos outros homens. Os deuses de *God of War* têm limitações apenas perante seus iguais, e não aos homens. Nesse universo, Kratos desempenha o papel já atuado por personagens como Aquiles, Belerofonte, Jasão, Perseu, Teseu e Odisseu.

⁸⁹ In literary fictions the plot consists of somebody doing something. The somebody, if an individual, is the hero, and the something he does or fails to do is what he can do, or could have done, on the level of the postulates made about him by the author and the consequent expectations of the audience. Fictions, therefore, may be classified, not morally, but by the hero's power of action, which may be greater than ours, less, or roughly the same (FRYE, 1957, p. 33).

⁹⁰ 1. If superior in *kind* both to other men and to the environment of other men, the hero is a divine being, and the story about him will be a *myth* in the common sense of a story about a god. Such stories have an important place in literature, but are as a rule found outside the normal literary categories. [...] 3. If superior in degree to other men but not to his natural environment, the hero is a leader. He has authority, passions, and powers of expression far greater than ours, but what he does is subject both to social criticism and to the order of the nature. This is the hero of the *high mimetic* mode, of most epic and tragedy, and is primarily the kind of hero that Aristotle had in mind (FRYE, 1957, pp. 33-34).

De maneira interessante, o personagem Kratos reúne em sua história elementos que são comuns aos outros heróis como o combate ao Minotauro, à Hidra de Lerna, à Medusa, às Górgonas, ao Ciclope, dentre outros. Dessa maneira, Kratos se relaciona com uma tradição de heróis gregos e suas agruras com os deuses, que estão sempre a desafiá-los, pormenorizá-los e complicar-lhes as vidas. Afinal, “Tragédia, no sentido central ou altamente mimético, é a ficção da queda de um líder (ele tem que cair porque essa é a única maneira com a qual um líder pode ser isolado de sua sociedade), mistura o heroico com o irônico” (FRYE, 1957, p. 37⁹¹). A tragédia, explica-nos Frye, não está no que a audiência virá a sentir pelos personagens envolvidos, mas na constatação de que algo feito pelo protagonista, que independe de seu status moral, terá consequências completamente inevitáveis (FRYE, 1957, p. 38). Kratos cometeu o erro de desejar a vitória na batalha mais do que sua vida e, ao transformar Ares no mestre de todos os seus atos, teve que suportar o desenrolar dos acontecimentos vindouros; em última análise, alguém que estima mais a vitória em batalha do que a si mesmo não poderá, futuramente, lamentar as consequências da sua escolha. Como herói trágico, Kratos sofre por suas escolhas erradas, ao passo que, por conta delas, vive andando em círculos.

Pontuamos, além disso, o fato de que *o jogar* o jogo dá à audiência a sensação de frustração constante a qual Kratos é submetido. Há um esforço para que um caminho inteiro seja percorrido e a audiência acredita que, por exemplo, quando chegar à cidade de Atenas será possível confrontar Ares e fazer o que a deusa Atena pediu; o que ocorre, na realidade, é uma postergação: Kratos terá que ir até outro lugar para procurar o que precisa. Isso acontece de maneira circular e ao longo de todo o jogo; chega-se ao lugar onde era necessário chegar, mas não se encontra o que se procurava, ou encontra-se quem gostaria, mas, efetivamente, não se realiza o que se pretendia. Até o final, quando o jogador conduz Kratos na superação de todos os seus desafios físicos e mentais, a deusa lhe nega o direito do esquecimento do passado.

Pode-se inferir que houve um mal-entendido, uma lacuna entre o que Kratos desejava quando concordou em fazer o que Atena queria e o que ela realmente poderia fazer por ele; de qualquer maneira, chega-se ao final da história e encontra-se a tragédia: seus feitos são perdoados, mas não esquecidos. Qual foi, então, o ganho de Kratos e do jogador? Ascender como deus da Guerra? Será que era isso o que ele desejava? Será que para ser um deus da

⁹¹ Tragedy in the central or high mimetic sense, the fiction of the fall of a leader (he has to fall because that is the only way in which a leader can be isolated from his society), mingles the heroic with the ironic” (FRYE, 1957, p. 37).

guerra é necessário o perdão pelos feitos, mas não o esquecimento deles? Para ser um deus da Guerra é importante que se sofra com as lembranças dos próprios feitos?

Talvez o que se entenda por guerra, dentro do universo ficcional representativo do jogo, possa ser relacionado com a imagem de pessoas que lutam por vingança, por raiva ou por justiça – mas nunca exímias de seus feitos. Ao final, pode ser que o jogador seja perdoado das várias mortes que ajudou a cometer quando controlou Kratos ao longo do caminho, mas ele não as esquecerá – assim como o seu protagonista. O fato de o jogo não conceder ao anti-herói seu almejado prêmio – o esquecimento do fato de que matou a esposa e a filha – indica um desfecho moralizante (supreendentemente moralizante para um jogo deveras violento e até mesmo sádico), além de um retorno à ordem.

Poderíamos discutir o fato, muito importante em nossa opinião, de que ao mesmo tempo em que se mistura a essa tradição de heróis épicos e trágicos, Kratos se afasta deles, pois, diferentemente de todos os outros, é capaz de matar um deus. A morte de um deus mitológico pelas mãos de um herói mortal é um importante elemento da narrativa que pode produzir questionamentos e discussões sobre a modernidade líquida, a quebra dos paradigmas e a relação do homem diante de deus. Porém, não é do nosso interesse estender-nos mais em nossas apreciações sobre o jogo.

Nesta discussão, debatemos brevemente a questão da tragédia, do herói trágico e de como o jogo, no seu jogar, revelando-se através da atuação e leitura do jogador, encerra conceitos e visões de mundo e como nós, leitores, podemos, através da leitura do jogo, ampliar discussões sobre os estudos literários, o estudo do herói e da tragédia. Pontuamos, finalmente, o seu valor intrínseco. Surpresos, pelo fato da violência visual do jogo se justificar através da análise possibilitada pela leitura do jogo como parte do gênero literário trágico, vemos que é perfeitamente clara a necessidade da gratuidade do imagético brutal: ela é necessária para que a aspereza das ações do protagonista possa fazer sentido frente a sua necessidade de esquecimento. Só através da violência é que narrativa se justifica. Só quando lhe é negado o direito de se esquecer é que Kratos se torna o herói trágico. E quando os *designers* dizem ao jogador que é impossível que se esqueça de algo, coloca-se em xeque o final idealizado e frustra-se a audiência. Intimamente, pode ser questionado: será que realmente não podemos nos esquecer do mal que cometemos, mesmo após sermos perdoados?

6 O VIDEOGAME COMO OBJETO DE ESTUDO LITERÁRIO: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

6.1 CENÁRIO ATUAL

Conforme foi possível verificar através da revisão de literatura feita no Capítulo 2, muito há a ser feito para que o *videogame* seja incorporado junto ao conjunto de objetos culturais que dialogam com a literatura e com os estudos literários (e, assim, com as artes de modo amplo). Em sua maioria, os estudos desenvolvidos fora do Brasil contemplam aspectos os mais variados – sociais, políticos, culturais, filosóficos, históricos – concernentes aos estudos do *videogame* para além dos próprios estudos técnicos que se circunscrevem em análises mais pragmáticas das dinâmicas tecnológicas do mesmo. Mesmo que os estudos humanísticos sobre o objeto cultural *videogame* estejam se ampliando, a contribuição dos estudos literários para o campo do *game studies* ainda é tímida.

No Brasil, isso é ainda mais complexo, tendo-se em conta que, quase que majoritariamente, desde o começo, na década de 1980, os estudos sobre *videogame* são cunhados por mãos de pesquisadores que se preocupam, não sem motivos, com a utilidade dessa ferramenta no desenvolvimento de atividades didático-pedagógicas. Estudos recentes mostram um interesse novo que o pesquisador brasileiro tem; um interesse em discutir o texto dos *videogames*. Problematisa-se ainda a distância metodológica que se instala nessas pesquisas, já que, em sua grande maioria, não há um diálogo entre os estudos desenvolvidos dentro e fora do Brasil – não há revisão da literatura produzida desde a década de 1980 por estudiosos interessados na expansão do *game studies*.

6.2 LEITURA DA CULTURA MASSIFICADA

O *videogame* nos interessa como objeto de estudo, aliás, assim como afirmamos no primeiro parágrafo, porque este se insere dentro da perspectiva de aproveitamento da cultura popular.

Pensamos que o jogar *videogame*, ou, a leitura do *videogame* estão marginalizados, na proposição de pensá-lo como objeto cultural em relação às leituras institucionalizadas que são feitas na escola ou na vida cotidiana. Mesmo assim, a prática do jogar *videogame* está inserida na sociedade contemporânea brasileira. Se esse objeto cultural está inserido no meio popular e se as pessoas estão “lendo” ele, acreditamos que é necessário que se lance um olhar voltado para a mediação dessa mídia, tanto no ensino da leitura literária quanto na crítica que é feita dentro dos estudos acadêmicos nas áreas de letras, sociologia, filosofia e artes.

Pensemos o leitor. Como já dito anteriormente, as novas configurações materiais pelas quais o texto se apresenta a ele irão suscitar novas leituras, porque o suporte do texto e como ele se materializa influenciam a recepção dessa obra (CHARTIER, 2002). Além das condições físicas de apresentação, pensemos também em como a interação texto-leitor produz significado. O leitor lê o que o escritor lhes deixou, e como se estivesse lendo um manual de instruções, faz conexões e constrói um significado que se situa, intermediário, entre ele e o autor (ISER, 1978). Quando escreve, o autor deixa orientações para a leitura, que serão posteriormente utilizadas pelo leitor para preencher os espaços vazios (ou seja, o que não está explícito no texto), numa colaboração que produzirá o significado da leitura.

Para Umberto Eco (ECO, 1985, p. 45 Apud FALEIROS, 2012, p. 219, grifos da autora) esse leitor esperado, que irá completar o texto, se chama Leitor-Modelo; para ler, ele deverá cumprir seu papel diante de um texto que tem “um conjunto de *condições de êxito*, textualmente estabelecidas, que devem ser satisfeitas para que um texto seja plenamente atualizado no seu conteúdo potencial”. Segundo o autor, (ECO, 1985, p. 39 Apud FALEIROS, 2012, p. 220) “o texto é um produto cujo destino interpretativo deve fazer parte do próprio mecanismo gerativo. Gerar um texto significa executar uma estratégia de que fazem parte as previsões dos movimentos dos outros”.

Rita Jover Faleiros (2012) no artigo “Prefácio e Leitor(es)-Modelo(s): Instruções para uma máquina preguiçosa” fala da forma como o leitor constrói o significado do texto e da atualização desse significado a cada leitura que lhe é feita.

A França, segundo Faleiros, vive um momento de crise da leitura literária feita na escola, e esta crise se dá, conforme Jean Michel Delacomptée (DELACOMPTÉE, 2004, p. 48 Apud FALEIROS, 2012, pp. 220-221) por um excesso de estudo formal do objeto literário, que transforma o texto em um mero pretexto para outras investigações mais científicas. Percebemos que essas práticas reduzem a participação do leitor enquanto construtor do significado do texto. Para Faleiros,

a impossibilidade de se construir uma teoria do leitor empírico parece implicar sua exclusão como variável da atividade que, paradoxalmente, só pode se realizar quando da sua atualização, que é, contudo, neutralizada na análise. Não se trata, pois, de fazer teoria da(s) leitura(s) empírica(s), mas reconhecer as possibilidades de abrir as vias de pesquisa à incorporação dessa variável para reflexão sobre o ato da leitura (FALEIROS, 2012, p. 221).

Podemos concordar que a leitura literária deve levar em conta o papel do leitor, enquanto construtor do significado implícito no texto. Há problemas no ensino de leitura literária principalmente pela exclusão institucional dos sentidos que possam ser atribuídos ao texto no ato da leitura. Se levarmos em conta o cenário ilustrado pelos pesquisadores acima referidos, a leitura do *videogame* mediada pelo professor de leitura literária pode parecer um sonho difuso e distante. Mesmo assim, pensar esse objeto cultural como possibilidade de leitura literária nos põe novamente em contato com esse leitor novo. Mas, quem é esse leitor de quem falamos?

No texto “Ler por ler: Um futuro para a literatura” (1999), Armando Petrucci nos fala de um “leitor anárquico”, que lê o que quer e faz dessa leitura o que bem entende. Para exemplificar o que queria dizer, Petrucci narra uma história, contando sobre o fato de que alguns alunos de universidades dos estados unidos pediram que os professores mudassem os cânones utilizados como leitura obrigatória, assim como, comparativamente, diz que o sistema de classificação de Dewey já não parece fazer jus à ordem de conhecimento que as bibliotecas abrigam. As práticas de leitura mudaram.

Para o autor,

São todos elementos que em muito lembram outra crise atravessada pela leitura como hábito social e pelo livro como instrumento desse hábito durante o século XVIII na Europa, quando justamente novos leitores de massa faziam novas exigências e a indústria editorial só conseguia responder às suas necessidades crescentes de maneira incerta e com atraso; quando as tradicionais divisões entre livros chamados “populares” e livros de cultura desapareceram na prática de muitos leitores burgueses e de alguns, pelo menos, dos novos alfabetizados urbanos. Diferentemente do passado, hoje a leitura não é mais o principal instrumento de aculturação à disposição do homem contemporâneo; ela perdeu seu lugar na cultura de massa para a televisão, cuja difusão foi extremamente rápida e generalizada nos últimos trinta anos. [...] No conjunto, é possível afirmar com segurança que hoje, em todo o mundo, o papel da informação e da formação de massa que por alguns séculos foi próprio dos produtos impressos, portanto ‘para ler’, passou para os meios que existem para ser ouvidos e vistos, como diz seu próprio nome (PETRUCCI, 1999, pp. 218-219).

Esse novo leitor, que está inserido nessas outras práticas de leitura, lê de maneira desordenada e desorganizada, de maneira “anárquica”, conforme o próprio autor.

Portanto, pela primeira vez o livro e os demais produtos impressos têm diante de si um público real e potencial que se nutre de outras experiências informativas e que passou a contar com outros processos de aculturação, entre os quais estão justamente os meios audiovisuais de comunicação de massa. Trata-se de um público que está acostumado a ler mensagens em movimento; que em muitos casos escreve e lê mensagens produzidas por processos eletrônicos (computador, vídeo, fax); que, além disso, está acostumado a aculturar-se através de processos e instrumentos caros, além de altamente sofisticados; e a dominá-los ou a usá-los de maneiras completamente diferentes das que são usadas para gerenciar um processo normal de leitura. As novas práticas de leitura dos novos leitores devem conviver com essa verdadeira revolução dos comportamentos culturais de massa, e não podem deixar de sofrer sua influência (PETRUCCI, 1999, p. 219).

Aparentemente, na era contemporânea, vive-se um período em que a leitura está em crise, porque não se leva em conta, institucionalmente, a leitura que é feita pelo leitor, nas singularidades e subjetividades dos significados por ele atribuídos ao texto. Isto ocorre por que há, por parte dos interesses institucionais, a necessidade de que este leitor mergulhe num oceano de métodos críticos que, possivelmente, tiram a individualidade e a sensibilidade do mesmo diante do texto.

Ao mesmo tempo, vive-se uma anarquia; esse leitor gerencia suas leituras de maneira caótica porque não tem à sua disposição a leitura como única forma legítima de adquirir conhecimento. Esse novo leitor enxerga a literatura entremeada com tantas outras formas de cultura de massa. O novo leitor tem à sua disposição uma biblioteca “infinita” de conhecimento disponível em formato eletrônico e digital, que pode ser acessada por computadores pessoais. Quer dizer, esse leitor tem à sua disposição outros meios que não apenas a leitura de um livro para obter conhecimento e entretenimento, e essa quantidade de oferta de informação em suas variadas configurações e mídias produz outras práticas de leitura. Essa leitura desorganizada dos meios de informação de hoje entra em choque com os modos de leitura previstos, segundo Petrucci, por uma ordem, que rege tanto o que é lido como os comportamentos no ato da leitura.

Enquanto durou, a ordem da leitura reinante ditou também à civilização contemporânea algumas regras sobre as formas de realização daquela operação e sobre os comportamentos dos leitores que lhe dizem respeito; [...] Segundo tais regras, deve-se ler sentado em posição ereta com os braços apoiados na mesa, com o livro diante de si, e assim por diante; [...] Em suma, a leitura feita com base nesses princípios e nesses modelos é uma atividade séria e absorvente, que exige esforço e atenção, que freqüentemente é feita em comum, sempre em silêncio, segundo rígidas regras comportamentais; as outras maneiras de ler, em que o leitor está só, em qualquer lugar da casa, em total liberdade, são naturalmente conhecidas e também adquiridas, mas como secundárias, e são toleradas a custo e sentidas como potencialmente subversivas, porque expressam atitudes de pouco respeito para com os textos que fazem parte do cânone, e que são, portanto naturalmente venerados (PETRUCCI, 1999, pp. 220-221).

Por isso, de acordo com Petrucci,

A situação em que nos encontramos atualmente parece, portanto, caracterizada por fortes sintomas de desagregação da “ordem da leitura” própria da cultura escrita ocidental, seja no plano do repertório, seja no plano das práticas de uso e de conservação (PETRUCCI, 1999, p. 223).

Não há respostas para o futuro da leitura, em como esta se dará ou em como essas práticas se configurarão, mas acreditamos que o cenário atual, sob a ótica dos estudos da História Cultural de Chartier, é fruto da construção social e da legitimação de representações produzidas socialmente.

Se a leitura literária hoje vive uma crise ou se encontra em apropriações caóticas, isso é permitido e validado por uma ordem social que produziu essas outras leituras. As pessoas que leem hoje não são oriundas das mesmas classes sociais, não vêm dos mesmos lugares, não falam a mesma língua. Acreditamos também que não há uma divisão das comunidades de leitura que seja provocada por condições socioeconômicas: a leitura do cânone não está assegurada para as pessoas que são ricas e a leitura de massa não é feita para a população pobre. As comunidades de leitores são influenciadas por uma série de representações e crenças que vão legitimar ou não certas práticas de leitura.

Se não sabemos como as práticas de leitura se dão, em sua totalidade, sabemos que a leitura precisa sair da situação de objeto de análise metódica tal como vem sendo praticada sem os resultados esperados e que, ao mesmo tempo, precisa de mediação.

Concordamos com Néstor García Canclini (2008), por compreendermos que o *videogame* é parte do que ele chama de nova mídia, e que essas novas mídias são produtos de massa: vendem produtos, ideias e são feitas para o consumo. Para elas, não existem apenas “campos culturais”, mas “mercados”.

Ao mesmo tempo, assim como foi dito por Petrucci e revisto em Canclini, não se pode negar que o conhecimento não está mais nos livros, mas em outras mídias audiovisuais.

Os jovens adquirem nas telas extracurriculares uma formação mais ampla em que conhecimento e entretenimento se combinam. Também se aprende a ler e a ser espectador sendo telespectador e internauta. Entretanto, a oferta maciça de espetáculos não oferece critérios para selecionar e hierarquizar [...]. Escolas e universidades renovadas, com professores treinados nas novas linguagens e habilidades, ajudariam a discernir o valor da informação e dos espetáculos, passar da conectividade indistinta ao pensamento crítico? (CANCLINI, 2008, p. 24).

Foi nossa intenção, ao desenvolver esta pesquisa de dissertação, pensar o *videogame* enquanto objeto cultural que produz novos modos de ler e novas apropriações, como fonte de estudo e apreciação dentro de uma nova perspectiva que eleja critérios e que estabeleça mediações. Não pretendemos desconsiderar a leitura do *videogame* enquanto recepção livre, mas pensamos na necessidade de estudo deste dentro das escolas e universidades, claro, com objetivos e maneiras diferenciadas, mas em ambas as instâncias com vistas de que possamos nos apropriar dessa mídia com criticidade e autonomia.

6.4 A ANÁLISE DAS ANÁLISES: UM RELATO PESSOAL

Esta dissertação, como já dito anteriormente, se dá em uma continuidade do estudo que foi desenvolvido para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “*Silent Hill 2 – Understanding and Analyzing the Narrative of a Playstation 2 Game using the Literary Theory of Novel by E. M. Forster*”, e que foi apresentado ao final do curso de graduação em Letras-Inglês na UFES, em 2012. Ao apresentar o trabalho, jamais nos esqueceremos da surpresa dos orientadores ao assistir às cenas do *videogame* analisado. Um deles disse: “Agora eu sei do que você está falando”.

A reação não foi surpreendente. Somos gratas à orientação do professor Roberto Ferreira Junior, que, com toda a sua paciência, preocupou-se em orientar um trabalho do qual pouco entendia. Entendemos que também foi muito generoso conosco, pois já havíamos mudado de ideia para o TCC e ele nos disse: “Por que você não escreve sobre *videogame*? Aquele seu projeto de pesquisa era muito interessante e inovador”.

Depois de termos escrito quase 20 páginas sobre outro tema que nos interessava, mudamos os planos (por sugestão do orientador), nos voltamos ao *videogame* e seu contato com a literatura e terminamos o TCC. Ao final do processo, ainda nos sentíamos com dúvidas: Será que essa era a análise que gostaríamos de fazer? Chegamos onde queríamos?

Tivemos oportunidade de retomar os estudos do *videogame* na pós-graduação em Letras quando novamente pudemos contar com a generosidade da orientação. Nossa orientadora, professora Maria Amélia Dalvi, preocupou-se com coragem e dedicação com a orientação de um trabalho sobre o qual julgava, a princípio, pouco entender. Ela nos disse: “Pesquise,

escreva, vou ler o que você vai fazendo e vamos acertando”. Estivemos escrevendo-o desde o segundo semestre de 2012 e agora nos encaminhamos para as últimas páginas. Agora mesmo, enquanto fazemos leituras e corrigimos o trabalho, nossa orientadora nos guia através de uma pletera de caminhos, fazendo com que tivéssemos uma mínima segurança no percurso – e a ambiguidade é proposital.

Esta pesquisa se desenvolveu, em sua maioria, a partir das aulas assistidas na disciplina “Literatura e Leitura” ofertada pela própria professora orientadora no segundo semestre de 2012. Lendo sobre a história cultural da leitura, de suas práticas, representações, apropriações e protocolos, sob os textos de estudiosos como Peter Burke, Sandra Jatahy Pesavento e Roger Chartier, foi possível compreender que outra abordagem de estudo sobre a leitura do *videogame* poderia ser frutífera e interessante – partiríamos da Estética da Recepção, que nos é tão cara e fundamental, para o entendimento de que o mundo da leitura se amplia materialmente, para além de seu texto. Ampliou-se também nossa visão de mundo.

Parte desse diálogo se deu em relação ao Cinema enquanto mídia também policódice, e algumas comparações frutíferas sobre a autoria de ambos foram propiciadas graças às aulas e leituras de texto indicados pela professora Paula Regina Siega, na disciplina ministrada na pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Espírito Santo.

A pesquisa e posterior escrita de todos os Capítulos dessa pesquisa nos foram importantes na construção do diálogo entre campos tão distantes e ao mesmo tempo tão próximos. Entendemos que não é de fato importante que se valorize o *videogame* como arte ou não para que este como objeto cultural possa ser estudado e que esse estudo contemple outras esferas de conhecimento que estão além das vicissitudes próprias dessa tecnologia.

A revisão bibliográfica foi fundamental, por todos os aspectos que posteriormente vincaram e orientaram a escrita do trabalho. Através da leitura de dezenas de textos e livros publicados sobre o assunto dentro e fora do Brasil, foi possível entender o ramo de pesquisa sobre *videogame* como um todo: o que se pesquisa, por que e pra quem. Tivemos plena certeza de que há necessidade do desenvolvimento do estudo do texto do *videogame*, ao passo que este foi um tema escasso entre as pesquisas, principalmente no Brasil.

O Capítulo 3 surgiu das análises feitas a partir dos textos estudados na disciplina referida anteriormente, “Literatura e Leitura”. A produção desse capítulo possibilitou com que todo o restante da pesquisa fosse possível, por que orientava a leitura que gostaríamos de fazer do objeto cultural *videogame*.

A revisão bibliográfica sobre o *game studies* era primordial para que a pesquisa se inscrevesse no campo de estudo dos *videogames* em nível global. Soubemos, através da leitura de estudiosos como Gonzalo Frasca, Espen Aarseth, Scott Rettberg, Miguel Sicart, Jesper Juul, Henry Jenkins, Paul Martin e Grant Tavinor que nossa pesquisa estaria dialogando com a deles, e que fizemos o máximo de esforço possível para que seus escritos fossem levados adiante. O professor e filósofo Grant Tavinor, inclusive, respondeu aos nossos *e-mails* com presteza, gentileza e clareza e nos auxiliou na correção de trechos da dissertação que versavam sobre a interpretação de seu livro e artigos.

Finalmente, as análises nos relevaram a amplitude que os *videogames* têm; o *corpus* foi escolhido sob dois critérios: jogos muito populares e queridos do público, e, dentre esse público, estávamos nós.

Final Fantasy VII é um jogo querido para o público de jogadores de *videogame* em geral. Lançado em 1997, chegou ao Brasil, acredito que por volta da mesma época – e lembro-me que o jogávamos eu e minha irmã. Na verdade, não jogávamos, ela jogava e eu assistia. Encantou-nos sempre assistir a alguém jogando um *videogame*, acredito que foi por isso que a ideia de que se podia ler um *videogame* não foi tão difícil assim de se ter. Líamos os diálogos, líamos as informações todas que havia para se ler. Líamos nas entrelinhas. O jogo era todo em inglês, esforçávamo-nos por ler com o dicionário pra entender o que precisávamos. Quando não entendíamos, procurávamos conversar a respeito e entender do que se tratava: “Mas, ele não estava sem memória? O que aconteceu? Eu não entendi! Eu acho que ela gosta dele... Eu acho que ele gosta mais da Tifa do que da Aerith”; jogamos pelo menos 120 horas desse jogo. E quando encontramos as matérias (gemas que possibilitavam os personagens usarem magia) *Phoenix* e *Knights of the Round*, sabíamos que elas tinham esses nomes por que, na lenda grega, a fênix renasce das cinzas e os cavaleiros do rei Arthur eram os da tábua redonda.

Quando fizemos a análise do jogo para a pesquisa, nos surpreendemos. Fomos além do que esperávamos quando, intuitivamente, decidimos usar o referencial teórico apreendido na disciplina “Literatura e Filosofia” com o professor Luis Eustáquio Soares. Ao ouvirmos o professor falar sobre o evento tendo como perspectiva a leitura do filósofo Alain Badiou, percebemos que aquilo poderia tratar do mecanismo dos *videogames* que têm como tema a salvação do mundo. Observamos que o jogo de 1997 é dinâmico sob o olhar de um pesquisador que se ancore em teorias filosóficas, tendo como matéria de análise o texto e a narrativa do jogo.

Grand Theft Auto San Andreas é ainda mais popular que *Final Fantasy VII*, por causa do tema – criminalidade e violência, como também pelo tipo de jogo. Jogos de *RPG* como o *FFVII* precisam de jogadores organizados, que gostem de passar tempo coletando itens e evoluindo seus personagens e, acima de tudo, apreciando histórias. Jogos de ação como *GTA* oferecem distração de maneira mais dinâmica e rápida, mas, também podem oferecer uma história interessante e personagens envolventes, como é o exemplo da edição *San Andreas*. Nossa irmã jogou nada menos que 90 horas de *GTA*, levando CJ, o protagonista, a todos os cantos possíveis do mapa, realizando missões, se divertindo com cada aventura que pudesse viver. Ao todo, deve ter roubado pelo menos 1000 carros e matado mais de uma cidade inteira de membros de gangues rivais. Gostávamos de escutar os personagens falando, por que eles tinham sotaques muito diferentes, o dito *ebonics*, sotaque típico do negro norte-americano. Esse sotaque, por sinal, foi tema do projeto de pesquisa que desenvolvemos no segundo período da graduação em Letras-Inglês, intitulado: “*How Entertainment can make Self-Learners of the English Language more aware of Suprasegmental Features*”. Na época, o nosso interesse era saber se o contato com um *videogame* como *GTA San Andreas* possibilitaria com que um autodidata da língua inglesa pudesse obter conhecimentos suprasegmentais, como um jeito de pronunciar uma frase num sotaque, como o *ebonics*. O trabalho, que foi orientado com generosidade e paciência pela professora Karen Currie em 2009, e o *videogame* manteve-se, em longo prazo, como nosso objeto de interesse.

A disciplina “Literatura e Artes”, espaço onde ficamos em contato com a musicologia, nos possibilitou o acesso ao referencial teórico que embasou a análise do jogo *GTA San Andreas*. A professora Viviana Mónica Vermes discutiu, primordialmente e dentre outros assuntos, a análise musicológica em contraponto com outras artes, como a literatura, amparada pelos novos horizontes trazidos pelos estudos culturais. O *videogame*, nesse momento, se fez material de análise, e, a partir do exame de um *corpus* musical específico, além da narrativa, do jogo *GTA San Andreas*, foi possível entender as práticas e representações que circunscrevem a ficcionalização de um personagem pertencente a um grupo social específico. E um jogo que, em primeira análise, parece vazio e popularesco, se torna, através do estudo engajado e embasado em referenciais teóricos sólidos, um objeto cultural que emana leituras culturalmente significativas.

A última análise contemplou o jogo *God of War*, amplamente famoso e muito popular entre os jogadores. De maneira geral, nunca tivemos simpatia por esse *videogame*, apesar de não apenas o primeiro ter sido jogado, mas também o segundo pela nossa irmã. Ela gostava de

jogar o jogo assim como das entidades da mitologia grega que surgiam diante da tela. Muitas vezes, divertia-se com o formato das representações dessas entidades e procurava estabelecer relações durante as conversas que tínhamos, entre o que ela havia lido no curso de Artes Plásticas e o que surgia na tela. Indiferentes a esse entusiasmo, sempre acreditamos que o jogo era pueril demais para poder ser apreciado; na verdade, o jogo era violento demais aos nossos olhos. Incomodava-nos a falta de piedade do protagonista Kratos, o machismo implícito no jogo, a violência sem-sentido e o modo como os deuses eram retratados. Mesmo assim, o jogo foi incorporado ao *corpus* da pesquisa por se tratar de matéria muito popular.

Havíamos feito leituras do livro de Northop Frye e, com base nas anotações, foi possível observar no, a princípio simplório, *videogame God of War*, fatores interessantíssimos e instigantes para a crítica literária, como os elementos inerentes à literatura trágica. Graças à análise, nos foi possível entender todos os aspectos que haviam sido vistos anteriormente como negativos, e, a partir disso, expandimos nosso entendimento tanto do *videogame*, quanto da Tragédia. Posteriormente, pode ser interessante procurar entender a necessidade de mídias tão contemporâneas como *videogame* em utilizar modos ficcionais tão antigos como a tragédia. Possíveis respostas já começam a surgir com artigos como “*God of War: A Narrative Analysis*” (2013), de Robert Cassar.

Pessoalmente, a análise nos fez ampliar nossa compreensão do jogo e de nós mesmos. Na medida em que nos colocávamos diante desse tipo de objeto cultural de maneira tão preconceituosa, é de fato esclarecedor compreender outros sentidos que podem lhe ser atribuídos. Interessante é também pensar em como nos aproximamos em geral de outros objetos culturais marginalizados: estaríamos perdendo oportunidades de nos revelar-nos a nós mesmos? Afinal, se tal objeto cultural é tido como desvalorizado por ser, possivelmente, vazio e de massa, perde ele a capacidade comunicativa? Revemos nossas ideias até mesmo sobre que *videogames* podem ser lidos: talvez todos eles possam.

Ao final da pesquisa, chegamos à conclusão de que devemos dizer o que nosso orientador do TCC disse outrora: “Agora eu sei do que você está falando”. Agora sabemos do que estávamos falando quando nos propusemos a estudar o *videogame* e seu contato com a literatura, e esperamos que nossas discussões possam agregar ao corpo de pesquisas já existente sobre *videogames*. Esperamos fortalecer o *game studies* dentro da Universidade Federal do Espírito Santo, no Estado do Espírito Santo, no Brasil e, - porque não? - no mundo.

Retornando as perguntas que gostaríamos de responder, feitas no início do trabalho:

a) O que a pesquisa contemporânea tem elaborado e proposto como possibilidades teórico-metodológicas para os estudos de *videogames* em sua especificidade como objeto cultural, para além dos estudos de narratologia e ludologia?

Vimos que há outras possibilidades de apropriação, que o tomem, 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*.

b) Os videogames podem ser utilizados como fonte e objeto de apreciação e formação crítica?

Sim, e isso fica evidente tanto através da leitura da bibliografia disponível quanto através dos resultados da análise do *corpus* deste trabalho. Jogos populares como *Final Fantasy VII*, *GTA San Andreas* e *God of War* podem, a princípio, apresentarem-se como matéria desimportante e esvaziada de qualquer significado que possa ser pauta de discussões ou leituras mais verticalizadas. Graças à contribuição de estudos filosóficos, musicológicos e literários, conjugados com o estudo de leitura, da história cultural e da recepção, foi possível que pudéssemos nos enveredar por questões mais complexas do que, por exemplo, o que se pode ser dito sobre a programação ou sobre o jogo, tecnicamente falando.

c) É possível “ler” o videogame, dialogando com noções teóricas como prática e representação, objeto cultural e apropriações, estudadas por Roger Chartier? Que outros diálogos são passíveis de constituição?

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. Através 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) e como esses objetos são apropriados pelos jogadores e que práticas eles reproduzem.

REFERÊNCIAS

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

ABATH, Daniel. Comunicação e representação social nos videogames: em análise o jogo Grand Theft Auto - San Andreas. *Temática* (João Pessoa. Online), v. IV, p. 1-34, 2008.

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.

_____. Games: Desenvolvimento E Pesquisa No Brasil. In: Nascimento, Antonio Dias; Hetkowski, Tânia Maria. (Org.). *Educação e contemporaneidade: pesquisas científicas e tecnológicas*. 1 ed. Salvador: Edufba, 2010, v. 2, p. 100-120.

APPERLEY, Thomas H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, Vol. 37 n°1, Sage Publications, 06 mar. 2006. pp. 6-22.

BADIOU, Alain. *O ser e o evento*. Trad., Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 1996.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2003. p. 261-306.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*, Michigan: University of Michigan Press, 1994. p. 6-10.

BEARD, David & GLOAG, Kenneth. *Musicology: The Key Concepts*. London; New York: Routledge, 2005.

BELSEY, Catherine. *Critical Practice*. New York: Routledge, 2006.

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
>. Acesso em: 30/01/2013.

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

BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. *A Utilização dos Role-Playing Games Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem*. Porto Alegre: PPGCC/FACIN/PUCRS, 2003 (Relatório Técnico).

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.

CANCLINI, Néstor García. *Leitores, Espectadores e Internautas*. Tradução De Ana Goldberger. São Paulo: Iluminuras, 2008.

CARR, Diane; BUCKINGHAM, David; BURN, Andrew; SCHOTT, Gareth. *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Polity Press, 2006.

CASSAR, Robert. God of War: A Narrative Analysis. In: *Eludamos*. Journal for Computer Game Culture. 2013; 7 (1), pp. 81-99.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Tradução Reginaldo de Moraes. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo; Edunesp, 1998.

_____. *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/erica-mioloADL.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.

_____. *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>. Acesso em 18 de janeiro de 2013.

Christiano Lima Santos e Frederico Santos do Vale. *Jogos Eletrônicos na Educação: Um Estudo da Proposta dos Jogos Estratégicos*. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Ciência da Computação) - Universidade Federal de Sergipe. Orientador: Henrique Nou Schneider.

COOK, Nicholas & EVERIST, Mark. *Rethinking Music*. Oxford; New York: Oxford University Press, 2001.

CRUZ, Dulce Márcia. A Intertextualidade entre os games e o cinema: criando estórias para entretenimento interativo. In: SILVA, Eliane de Moura; MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro; SOUZA, Robson Pequeno de.. (Org.). *Jogos Eletrônicos: construindo novas trilhas*. 1ed.Campina Grande: EDUEP, 2007, v. 1, p. 123-142.

DAVIDSON, Drew (org). *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*. ETC Press, 2009.

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> 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.

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

ELROD, Corvus. Descending into the Abyss: A Storyteller explores the narrative accomplishments of Ultima Underworld: The Stygian Abyss. In: Drew Davidson (org). *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*. ETC Press, 2009, pp. 55-66.

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

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.

FRYE, Northrop Herman. *Anatomy of Criticism*. New Jersey: Princeton U. Press, 1957.

GADAMER, Hans-Georg. *Truth and Method*. Continuum Impacts. Editora Continuum, 2004.

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.

GORENDER, Miriam Elza. Cogito e Simulacro. *Cogito*, Salvador, v. 13, nov. 2012. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-94792012000100012&lng=pt&nrm=iso>. Acessos em 16 fev. 2014.

HALL, Stuart. *Da Diáspora: identidades e mediações culturais*. Org. Liv Sovik. Belo Horizonte: Editora UFMG, Brasília: Representação da UNESCO no Brasil, 2003.

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

HARPER-SCOTT, J.P.E. & SAMSON, Jim. *An Introduction to Music Studies*. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 2009.

InsideComm e Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games (ACIGAMES). *Games na Lei Rouanet: Cria, não é coincidência!* Disponível em: <<http://www.acigames.com.br/2011/12/games-na-lei-rouanet-cria-nao-e-coincidencia/>>. Acesso em 08 de março de 2013.

ISER, Wolfgang. *The Act of Reading. A Theory of the Aesthetic Response*. London: The John Hopkins University Press, 1978.

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

JOVER-FALEIROS, Rita. Prefácio e leitor(es)-modelo: instruções para uma máquina preguiçosa. *ALEA*, vol. 14/2, p. 217-230, jul-dez 2012, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/alea/v14n2/05.pdf>. Acesso em 9 de março de 2013.

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

_____. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press. Cambridge, Massachusetts. 2005.

KERMAN, Joseph. *Musicologia*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

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

KIRKLAND, Ewan. *Racial Whiteness in Silent Hill*. 2010, pp. 1-9. Disponível em: <<http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2010/06/kirklandpaper.pdf>> Acesso em: 25 de março de 2013.

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

LINDLEY, Crayg A. . Story and narrative structures in computer games. In: *Developing Interactive Narrative Content: sagas/sagasnet reader*. Bushoff, Brunhild. Munich, 2005.

MAFFESOLI, Michel. *A conquista do presente*. Trad. Márcia C. de Sá Cavalcante. Chapecó, Santa Catarina: Argos, 1984. (p. 116).

Majewski, Jakub. . Theorising Video Game Narrative. Monografia de Mestrado. Centre for Film, Television & Interactive Media School of Humanities & Social Sciences Bond University, 2003. Orientador: Prof. Dr. Scott Knight.

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.

NESTERIUK, Sérgio. Breve Considerações Acerca do Videogame. In: *XXVIII Intercom*, 2004, Porto Alegre. Trabalhos Apresentados - Sessão de Temas Livres, 2004.

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.

OLIVEIRA, Poliana Barbosa Martins de. *Narrativas digitais: um passeio pelo universo das obras multimídia*. 2012. Monografia de Mestrado (Letras) - Faculdade Federal de Pernambuco. Orientadora: Profa. Dra. Ermelinda Ferreira.

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.

PETRUCCI, Armando. Ler por ler: um futuro para a leitura. In: CAVALLO, Gugliermo & CHARTIER, Roger (Org.). *História da leitura no mundo ocidental*. São Paulo: Ática, 1999. 2v.

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.

RUTTER, Jason; BRYCE, Jo. *Understanding Digital Games*. Sage, London, 2006.

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

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

SIVAK, Mark. Half-Life 2: Being Gordon Freeman. In: Drew Davidson (org). *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*. ETC Press, 2009, pp. 81-110.

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.

THIMBLEBY, Ian H. Hands off those joysticks, Computer Games: Text, Narrative and Play (by D. Carr, D. Buckingham and G. Schott), *Times Higher Education Supplement*, p. 22, 12 January, 2007. Disponível em: <<http://www.cs.swan.ac.uk/~csharold/cv/files/games.pdf>> Acesso em 18 de abril de 2013.

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

WOLF, Mark; PERRON, Bernard. *The Video Game Theory Reader*. Routledge, 2003.

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> 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. Castlevania: Symphony of the Night, 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.

ROCKSTAR. Grand Theft Auto IV, 2008.

ROCKSTAR. Grand Theft Auto San Andreas, 2004.

SONY. God of War, 2005.

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.

SQUARE. Final Fantasy, 1987.