



Universidade Federal da Bahia  
Faculdade de Comunicação  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas

Leonardo Ferreira

**A Experiência do Espaço em Jogos Eletrônicos:  
Cidades em *Skyrim*, *Sleeping Dogs* e *Aion***

Salvador

2014

Leonardo Ferreira

**A Experiência do Espaço em Jogos Eletrônicos:  
Cidades em *Skyrim*, *Sleeping Dogs* e *Aion***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Comunicação (área de concentração em Cibercultura).

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Martins Lemos

Salvador  
2014

Leonardo Ferreira

**A Experiência do Espaço em Jogos Eletrônicos:  
Cidades em *Skyrim*, *Sleeping Dogs* e *Aion***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Comunicação (área de concentração em Cibercultura).

\_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

---

Prof. Dr. André Luiz Martins Lemos (Orientador)  
Universidade Federal da Bahia - UFBA

---

Prof. Dr. André Fabrício da Cunha Holanda  
Universidade Tiradentes - UNIT

---

Prof. Dr. Luiz Adolfo de Paiva Andrade  
Universidade do Estado da Bahia - Uneb

Salvador  
2014

Para Ronaldo Salgado:  
todas as ruas têm teu nome.

## **Agradecimentos**

Ao pequeno netbook que, apesar das dores de cabeça, foi meu companheiro inseparável e parte importante do meu corpo ao longo deste trabalho; e ao PC de mesa que, também problemático, (quase) sempre esteve lá quando precisei – meus não-humanos favoritos.

Ao meu orientador, André Lemos, um modelo; a Bruno Latour, que nunca lerá este texto, mas foi parte importantíssima dos meus estudos; aos integrantes do Lab404, em especial o cearense Paulo Vitor e a "sorridente" Talyta Singer; aos colegas de mestrado/doutorado; a toda a estrutura da UFBA, no específico da FACOM e da Poscom; à agência financiadora FAPESB; e a todos os que conformaram mais diretamente a rede necessária a este trabalho.

A Beatriz Furtado e a Ronaldo Salgado, que me ensinaram algo de olhar, ver e reparar – ao último, talvez fosse possível atribuir um "se podes andar, caminha. Se podes caminhar, flana".

A certo bando que me distraiu bastante, e a todos os amigos com os quais pude dividir algum tempo ou receber, assim como os que não estiveram na(s) minha(s) humilde(s) casa(s) em Salvador. Obrigado por alegrarem meus dias. Ainda vamos nos visitar.

Aos fortalezenses que deixei pelos (mais de) dois anos de mestrado, em especial Roger Pires, Rafaela Kalaffa e Arihel Marreiro, os quais devo mencionar, pois são sensíveis e ficariam chateados se não citados por escrito – mas que vão brigar por conta da ordem dos nomes.

"Eis, pois, que agora vos apresento a minha especulação acerca do infinito, do universo e dos mundos inumeráveis" (BRUNO, 1973, p. 10 *apud* SANTOS, 2002, p. 84).

"A cidade é a realização do antigo sonho humano do labirinto. O *flâneur*, sem o saber, persegue essa realidade" (BENJAMIN, 2000, p. 203).

"É PROIBIDO BRINCAR NO LABIRINTO" (POTIATCH *apud* JAQUES, 2003, p. 36).

## Resumo

Uma investigação sobre o *espaço de cidades* nos jogos eletrônicos *The Elder Scrolls V: Skyrim*; *Sleeping Dogs*; e *Aion: The Tower of Eternity*. Buscando entender elementos e relações articulados na vivência delas, foca-se na associação entre a ação do usuário e elementos *variados* e *variáveis* num evento atrelado a um dispositivo audiovisual. Como recorte, *games* modelados tridimensionalmente e nos quais se pode circular em uma perspectiva similar à humana. Assumindo-se o papel de pesquisador-jogador, realiza-se uma comparação empírica entre eles. Inspirando-nos nas considerações ontológicas da *teoria ator-rede*, em aspectos da *análise filmica*, dos *game studies* e da fruição de ambientes urbanos como a *flânerie*, obtivemos uma lista de *actantes* e *cosmos* que conformaram experiências distintas.

**Palavras-chave:** espaço; jogos eletrônicos; teoria ator-rede; paisagem; cidade.

## Abstract

An investigation on the space of cities at the electronic games *The Elder Scrolls V: Skyrim*; *Sleeping Dogs*; and *Aion: The Tower of Eternity*. Aiming to understand elements and relations articulated on the living of them, the focus is on the association between user's action and various and variable elements on an event attached to an audiovisual device. As research interest, tridimensionally modeled games on which one can go around in a perspective similar to the human ones. Playing the role of a researcher-player, it is made an empirical comparison between them. Inspired on some ontological considerations of the Actor-Network Theory, on aspects of the film analysis, of the game studies and on the fruition of urban environments like the *flânerie*, the goal was a list of *actants* and *cosmos* that conformed distinct experiences.

**Keywords:** space, games, Actor-Network Theory; landscape; city.



## Glossário

*Avatar*: personagem que "representa" um jogador no mundo do jogo.

*Cutscene*: vídeos inseridos num jogo, por vezes contando partes da narrativa.

*DLC*: *downloadable content* (conteúdo "descarregável/baixável"). Adições a jogos adquiríveis sem meio físico, na internet.

*Dungeon*: "Calabouço", "masmorra". Termo corrente em RPGs (eletrônicos ou não).

*MMO*, *MMORPG*: o primeiro, abreviatura de *massively/massive multiplayer online [game]*, jogos para centenas de jogadores ou mais. Dele, derivam classificações como *massively/massive multiplayer online role-playing game*, jogo *online* de interpretação de papéis para múltiplos usuários massivamente.

*Mod*: "*modification*" (modificação). Alterações num jogo feitas por "fãs".

*MUD*: *multi-user dungeons/domains/dimensions, games* jogáveis por texto.

*NPC*: *non-player/playable/person character*, personagens controlados pelo computador.

*Personagem*: aqui, designando NPCs e *avatars*.

*Role-play(ing) game*: "jogo de interpretação de papéis".

*Side quest*: busca/missão/jornada/objetivo "lateral/paralelo", opcional. Diz-se em relação à *main quest* ("busca principal"), necessária ao cumprimento da meta máster do jogo.

## Lista de figuras

01	Screenshot – Link e Epona nos campos de Hyrule	15
02a/02b	Screenshots– Super Mario World	17
03a/03b	Screenshots – Mapas de SMW	17
04a/04b	Screenshots – Cenários de Skyrim	18
05	Figura – A topologia de Skyrim	18
06a/06b	Screenshots – Comparativo de gráficos	23
07	Figura – Ilustração de esquema sidescroll(ing)	50
08	Figura – Mapa das terras de Skyrim	54
09	Screenshot – Solitude à distância.	57
10	Screenshot – Solitude mais de perto, do porto.	58
11	Figura – Mapa do nosso percurso.	60
12	Screenshot - O caminho que leva a Solitude e o primeiro bloqueio	60
13	Screenshot – Visão da cidade, num dia ensolarado, logo que nela se entra	61
14	Screenshot – A “zona residencial” de Solitude.	64
15	Screenshot – O pátio militar de Solitude.	64
16	Screenshot - Dawnstar, em um dia ensolarado, vista de uma montanha	65
17	Screenshot - Mapa do nosso trajeto por Dawnstar. Em verde o início e o fim. Em vermelho, o percurso inicial. Em amarelo, o final	66
18	Figura – Mapa da Hong Kong fictícia de Sleeping Dogs	69
19	Screenshot – O (meu) apartamento e o avatar.	71
20	Screenshot – Exemplo de rua principal e da “poluição visual” presente nela	76
21	Screenshot – Eventos, como atropelamentos, acontecem aleatoriamente, dando “vida” à cidade	76
22	Screenshot – O beco	78
23	Screenshot – O movimento noturno em um trecho movimentado do nosso percurso	78
24	Figura – Mapa do Sanctum. Na ponta sul da estrutura principal, a plataforma do portal.	82
25	Screenshot – O céu de Aion e a energia que mantêm o mundo unido, com o HUD do jogo ativado	84
26	Screenshot – Exemplos de diferentes vestimentas I	84
27	Screenshot – Exemplos de diferentes vestimentas II.	86
29	Screenshot – O portal inicial.	87
29	Screenshot – Polyidus, o NPC teletransportador e alguns avatares, pets e montarias ao redor	87
30	Screenshot – A entrada do Elyos Square com a torre principal ao fundo	90
31	Screenshot – Alguns pets	90

## **Lista de tabelas**

01	Tabela de actantes	93
02	Tabela cosmos	97
03	Lista de actantes e cosmos	99

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>12</b>
<b>2</b>	<b>Fundamentação teórica e metodológica</b>	<b>20</b>
2.1	<i>Game Studies</i> : a questão da abordagem	20
2.2	Teoria ator-rede	25
2.3	O pensamento da TAR no estudo de <i>games</i>	29
2.4	A análise audiovisual	31
2.5	<i>Flânerie</i>	33
2.6	O espaço em <i>games</i>	43
2.6.1	O espaço (3D) em <i>games</i>	43
2.6.2	O espaço (sandbox) em <i>games</i>	47
2.7	Nossos Recortes	51
<b>3</b>	<b>Descrições</b>	<b>54</b>
3.1.1	<i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	54
3.1.2	Contexto da partida	55
3.1.3	Descrição geral	55
3.1.4.1	Descrição: Solitude	56
3.1.4.2	Descrição: Dawnstar	65
3.2.1	<i>Sleeping Dogs</i>	68
3.2.2	Contexto da partida	69
3.2.3	Descrição geral	70
3.2.4	Descrição: Hong Kong	71
3.3.1	<i>Aion: The Tower of Eternity</i>	79
3.3.2	Contexto da partida	81
3.3.3	Descrição geral	81
3.3.4	Descrição: Sanctum (parte I)	83
3.4	Descrição dos actantes	92
3.5	Tabela cosmos	96
<b>4</b>	<b>Análise de literatura especializada</b>	<b>99</b>
4.1	O espaço em <i>games</i> II	99
4.2	Renascença: espaço matematizado, espaço abstrato, espaço substantivo, espaço visual	106
4.3	O lugar e a fenomenologia	110
4.4	A construção/invenção da paisagem	113
4.5	Espaço cosmos, paisagem empírica	122
4.6	Quadros	128
4.7	Materialidade, senso espacial, apropriações	132
	<b>Articulações e Considerações</b>	<b>137</b>
	<b>Referências</b>	<b>149</b>
	<b>Jogos referenciados</b>	<b>153</b>
	<b>Apêndice A – Descrição: Sanctum (parte II)</b>	<b>155</b>

## 1 Introdução

A indústria de jogos eletrônicos movimentou US\$58,2 bilhões em 2010 (*PRICEWATERHOUSECOOPERS apud FORTES E YURI, [2011]*), com estimativas de US\$91,2 bilhões para 2015 (*GLOBAL INDUSTRY ANALYSTS apud FORTES E YURI, [2011]*). Em 2009, o *game* recordista de vendas em 24 horas, *Call of Duty – Modern Warfare 2*, fez US\$401,6 milhões no dia do lançamento, à frente de livros como *Harry Potter e as Relíquias da Morte* (US\$220) e filmes como *A Saga Crepúsculo: Lua Nova* (US\$72) (FORTES E YURI, [2011]). À época da feitura deste trabalho, o *game* *GTA V* foi apontado pelo *Guinness Book* (LYNCH, 2013) como o produto de entretenimento que mais rápido alcançou \$1 bilhão em vendas, assim como o que mais arrecadou em 24h (\$815,7 milhões). Tal jogo teria custado US\$265 milhões (OLHAR DIGITAL, 2013), enquanto o *blockbuster* cinematográfico *Os Vingadores* é estimado em US\$220 milhões (IMDb, [2012?]). Pouco depois, *Call of Duty – Ghosts* atingiu \$1 bilhão em 24h (ORRICO, 2013).

Segundo a Newzoo (2011a), o Brasil é o quarto maior consumidor de *games*<sup>1</sup>, com 35 milhões de jogadores, atrás da Alemanha, da Rússia e dos Estados Unidos, este com 145 milhões. Já a receita nacional estaria em R\$3 bilhões, cerca de 5% do mercado mundial (FORTES E YURI, [2011]), havendo estimativas de US\$2 bilhões (NEWZOO, 2011b), abaixo dos US\$21,6 dos EUA (NEWZOO, 2011c). De 2009 a 2011, a participação brasileira no mercado mundial cresceu de 0,2% a cerca de 2%, com 51 empresas na Associação Brasileira de Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames), calculando os *gamers* do país em 39 milhões (GANDRA, 2011). Além, o setor possui um programa de incentivo junto ao Governo Federal, na Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, o *BRGames*, sendo a produção de jogos eletrônicos incluída na Lei de Incentivo à Cultura – Lei nº 8.313, "Lei Rouanet" – pela portaria oficial nº 116 (DIÁRIO OFICIAL, 2011).

Apesar de algumas divergências estatísticas, tais fontes apontam o Brasil como mercado “pequeno”, mas em expansão. Nesse contexto, mas também pensando perspectivas educacionais, artísticas e acadêmicas, situamos a validade deste trabalho.

Apresentando nossas ideias, colocamos que há cerca de quinze anos da feitura desta pesquisa começou a ser vendido *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (NINTENDO, 1998), ou *OoT/Zelda 64*. Quinto da franquia *Zelda*, tal *game*, apesar de não nosso objeto de análise, será importante à argumentação.

---

<sup>1</sup> Números referentes a mercados como China e Coréia do Sul foram ocultados pela empresa.

No *Google*<sup>2</sup>, “*The Legend of Zelda: Ocarina of Time*” nos deu 65.800.000 retornos, dentre os quais não é difícil encontrar elogios. No *ranking* de acesso à internet *Alexa* (2013), identificando os dez *sites* de notícias/críticas de *games* mais visitados<sup>3</sup>, encontramos em todos referências a *Zelda 64* como sucesso de público/crítica, menções a ele como “clássico”, um dos “melhores de todos os tempos” etc., sendo o primeiro, de vinte, a obter nota máxima na avaliação da revista japonesa *Famitsu*<sup>4</sup> (IGN, 1998).

No resumo da franquia no *site Omelete* [entre 2010 e 2011], destaca-se que “alguns dos títulos da série, como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, estão entre os melhores jogos já criados”. Thomas (2007), ao *IGN*<sup>5</sup>, descreve OoT como “[...] uma obra-prima. Uma aventura épica – um dos melhores videogames de todos os tempos. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* é um dos mais importantes e populares jogos que a Nintendo já produziu”<sup>6</sup>. Já Schneider (1998) aponta que, aproveitando conceitos de *Super Mario 64*<sup>7</sup> (NINTENDO, 1996), *Zelda 64* traria melhorias à experiência de *um mundo 3D rico e imersivo*.

Lembra-se do quão impressionante foi quando você pulou nos ambientes 3D de *Super Mario 64* pela primeira vez lá em 1996? Com *Zelda 64*, a Nintendo está elevando os parâmetros consideravelmente. Uma vez que você pise nos campos de Hyrule [onde se passa o jogo], cego pelo sol do amanhecer, você será mesmerizado pela incrível escala e profundidade das paisagens. Colinas estendendo-se por todo o caminho até o horizonte distante, com o Castelo Hyrule vagamente visível na distância nebulosa. Após alguns minutos, o sol irá se pôr, [ao que] fica escuro, e a lua lentamente se ergue no céu. Muito, muito longe, um lobo uiva e esqueletos com olhos vermelhos brilhantes ascendem da terra. [...] Toda a vez que você descobrir um novo canto do Reino de Hyrule, você ficará maravilhado com os detalhes, a riqueza do cenário, as muitas coisas a fazer, e a quantidade de pensamento posta no desenvolvimento de tudo<sup>8</sup> (SCHNEIDER, 1998).

<sup>2</sup> Em 22 de jul. 2013, 9h30, “deslogado” de contas *Google*. Os resultados podem ter sido influenciados pelo histórico de *cache*, *cookies* etc. ao interagirem com o algoritmo de busca.

<sup>3</sup> Em ordem decrescente: *IGN*, *GameSpot*, *GameFAQs*, *Game Trailers*, *GiantBomb*, *Game Informer*, *Games Radar US*, *Eurogamer.net*, *Destructoid* e *VG247*.

<sup>4</sup> Lançada em 1986, a Wikipédia [entre 2001 e 2011] a descreve como “a principal publicação semanal de games de todo o Japão”. A versão em inglês [entre 2001 e 2011] aponta que lea “*is considered the most widely read and respected video game news magazine in Japan*”. No *Omelete*, Seu (2006) a descreve como a “mais importante revista do setor no Japão”, sendo, para Bordo (2009), “uma das balizas da imprensa especializada em games”.

<sup>5</sup> <<http://www.ign.com>>. Primeiro no *ranking Alexa*.

<sup>6</sup> “[...] *a masterpiece. An epic adventure – one of the greatest video games of all time. The Legend of Zelda: Ocarina of Time is one of the most important and most popular games Nintendo's ever produced*”.

<sup>7</sup> Ambos criações de Shigeru Miyamoto, sendo *Mario 64*, como sugere o texto, “*the game that single-handedly invented 3D platformers as we know them*” Thomas (2007).

<sup>8</sup> *Remember how impressive it was when you jumped around in the 3D environments of Super Mario 64 for the first time back in 1996? With Zelda 64, Nintendo is raising the stakes considerably. Once you step into the Hyrule fields, blinded by the early morning sun, you will be mesmerized by the incredible scale and depth of the landscapes. Rolling hills extend all the way to the far horizon, with Hyrule Castle barely visible in the hazy distance. After a few minutes, the sun will set, it will get dark, and the moon slowly rises in the sky. Far, far away, a wolf howls and skeletons with red glowing eyes ascend from the earth. [...] Every time you discover a new corner of the Kingdom of Hyrule, you'll be amazed at the detail, the richness of scenery, the many things to do, and the amount of thought that went into designing it all.*

À realidade dinâmica, interativa e detalhada acrescia-se o fato de o jogador não ser “obrigado” a se manter rumo às metas à vitória e ao entendimento narrativo. Schneider (1998) destaca que, em OoT, “[...] os jogadores podem gastar horas apenas explorando uma vila, falando com os habitantes, resolvendo quebra-cabeças, e procurando por itens escondidos”<sup>9</sup>. Em suma, *Zelda 64 é um jogo que apresenta um mundo plural em detalhes e no qual a vivência e a exploração dos ambientes são fatores notáveis*, descrição importante à discussão.

Como jogador, lembro quando em OoT, utilizando a “ocarina”<sup>10</sup> através do *joystick*, evocávamos a égua Epona. Nela, em *algumas* zonas, era possível montar, seja para realizar objetivos, para cruzar distâncias rapidamente ou pelo *prazer* do ato – lembro de várias vezes ligar o *videogame* buscando tal sensação.

No âmbito de uma pesquisa, o que nos interessa do relato do jogo como experiência estética para além dos objetivos “principais” dele é que, com base na literatura acadêmica e na especializada, isso é compartilhado. Como aponta Schneider (1988), em OoT, há

a capacidade de se cavalgar um cavalo – ela é muito viciante, [e] você irá se pegar apenas galopando por aí e pulando cercas. [...] a primeira vez que cavalgar o cavalo você ficará absolutamente radiante. Se você for um pouco parecido comigo, irá gastar uma hora apenas cavalgando maravilhado por Hyrule<sup>11</sup>.

Murray (2003, p. 116) aponta que certos jogadores passariam mais tempo se movimentando em *MUDs* do que “jogando”<sup>12</sup>. Para ela, parte da explicação seria que

a habilidade de se locomover por *paisagens virtuais* pode ser *prazerosa em si mesma*, independente do conteúdo dos espaços. Um amigo meu cujo filho é um ávido jogador de *Nintendo* reclama que, quando ele experimenta os jogos, sente-se irritado por ter de lutar o tempo todo, pois o combate é uma distração indesejável ao prazer de passear pelos espaços que vão surgindo no labirinto. Para esse meu amigo, os videogames tratam da exploração de um espaço que se expande infinitamente. [...] *Vivenciar prazeres específicos da navegação intencional: orientar-nos por pontos de referência, mapear mentalmente um espaço que corresponda à nossa experiência e admirar as justaposições e mudanças de perspectiva resultantes de nossa movimentação por um ambiente complexo* (MURRAY, 2003, p. 129. Grifos nossos).

<sup>9</sup>[...] *players can spend hours just exploring a village, talking to the inhabitants, solving puzzles, and looking for hidden items.*

<sup>10</sup> Flauta tribal que dá nome ao *game*.

<sup>11</sup>*There is the ability to ride a horse -- it's so addictive, you'll catch yourself just galloping around and jumping fences. [...] the first time you ride the horse you'll be absolutely overjoyed. If your anything like me, you'll spend an hour just riding around Hyrule in awe.*

<sup>12</sup> Discutiremos, ao longo do trabalho, a noção de *jogar*.

Screenshot 01 – Link e Epona nos campos de Hyrule.



Fonte: *Google Imagens*<sup>13</sup>. Link, o protagonista de OoT, e a égua Epona nos campos de Hyrule.

Criar atividades apropriando-se dos elementos do jogo também não seria incomum: o grupo humorístico *Rooster Teeth*<sup>14</sup>, na web-série "*Things to do in:*" ("Coisas pra fazer em:"), escolhe jogos e encontra atividades como jogar "basquete" com baldes e repolhos<sup>15</sup> ou boliche de garrafas<sup>16</sup>. Tais exemplos em *The Elder Scrolls V: Skyrim* (BETHESDA, 2011), ou *TES V/Skyrim*, da série *The Elder Scrolls* (TES), um de nossos objetos de análise. Além,

um calouro do MIT recentemente me confidenciou que ele estava passando tempo demais num MUD apesar de sentir-se entediado com a matança de dragões, que se constituía no foco principal daquela atividade. Ele continuava a se conectar porque descobriu um jeito de organizar festas por lá. Ele não usava mais os comandos para se movimentar, matar, transportar objetos e comer feras com a finalidade de acumular pontos. Em vez disso, ele organizou outros membros do MUD a fim de que usassem os mesmos comandos para acumular provisões e levá-las a um lugar conhecido de todos, num horário predeterminado. O extermínio de dragões transformou-se numa forma eletrônica de bufê [...] tomando os materiais disponíveis e redefinindo seus propósitos segundo sua própria vontade. (MURRAY, 2003, p.145)

<sup>13</sup> A imagem teve as dimensões modificadas. Disponível em: <<http://i640.photobucket.com/albums/uu126/NessLookAlike/POS%20OOT%20Part%20The%20Four/NLAProject642009-01-3103-47-51-76.jpg>>. Acesso em 10 de ago. 2013

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://roosterteeth.com/home.php>>. Acesso em 22 de jul. 2013.

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=RWl-IHKsKdE>>. Acesso em 22 de jul. 2013.

<sup>16</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=iFI8gSQWsgo>>. Acesso em 22 de jul. 2013.



O que apontamos é que a procura por experiências não vinculadas à *superação* das metas de *games* é algo reconhecido por autores como Murray, Manovich etc. Não só: um *game mainstream* e de grande sucesso/repercussão como *Zelda 64* é lembrado também por possuir um ambiente “convidativo” à “mera” exploração espacial.

Mesmo não acreditando que a preocupação/atração sobre a navegabilidade limite-se a um “tipo/modelo” ou condição tecnológica/gráfica<sup>17</sup>, mencionamos certo modo/característica comum a franquias como *Grand Theft Auto* (GTA) ou TES, jogos “de mundo aberto” (*open world*), “*sandbox*” (caixa de areia) etc., com tal exploração como um dos chamarizes.

Sobre tais termos, podemos exemplificar que, em *Skyrim*, os ambientes guardam uma relação de *continuidade*<sup>18</sup>, permitindo uma cartografia verossimilhante, ao contrário de *Super Mario World* (NINTENDO, 1990) (SMW), no qual há uma coleção de espaços isolados cujo mapa/tabuleiro não guarda relação de escala (geo)métrica: a distância entre dois pontos não é ditada pelo tamanho dos lugares aludidos. Assim, se há um estágio de temática “deserto” e outro “fundo do mar”, além de cada um ter fronteiras muito precisas e intransponíveis, *a priori* não permitem *neles* estabelecer relações de proximidade (perto/longe) ou direcionalidade (lado a lado; à direita; para o norte etc.).

Em *Skyrim*, por outro lado, há um grande terreno no qual pode-se andar e, de maneira progressiva (“*seamless*”), alcançar novos ambientes, de uma floresta a uma planície e a uma montanha gelada, não havendo entre um ponto A e um B apenas *um* caminho, mas um plano a ser cruzado “livremente”. Surge então a metáfora do *sandbox*: olhando de cima, sem as texturas aplicadas, veríamos uma tábua na qual os elementos estão dispostos, podendo-se trafegar por ela. E, como numa caixa de areia, dificilmente poderíamos refazer “exatamente” o mesmo caminho, quando mesmo a nossa passagem pode modificar a posição dos elementos. Já em SMW, tirando-se o tabuleiro/mapa guia, olhar de cima seria impossível, a não ser criando *novas* representações (info)gráficas, e não poderíamos estabelecer relação de proximidade/direcionalidade entre as fases.

Em suma, nosso fenômeno geral de interesse é o engajamento com o espaço de jogos *sandbox*. Almejamos entender *quais são os elementos articulados na conformação desses ambientes*, porém, partimos para algumas especificações: baseamo-nos em filmes, pinturas, fotografias... Mas considerando que os fatores *audiovisuais* dos jogos modificam-se não apenas *simbolicamente*, mas reordenam-se *objetivamente* a depender de como nós e tais

<sup>17</sup> OoT é “modelado em 3D” (pode-se ver os objetos por vários lados), enquanto os *MUDs* são experienciados textualmente.

<sup>18</sup> Mesmo quando há interrupção do *continuum* – na entrada de algumas cidades, ao interagir com uma porta, o espaço anterior desaparece e surge o seguinte – esta é feita por contato/proximidade geograficamente orientada.

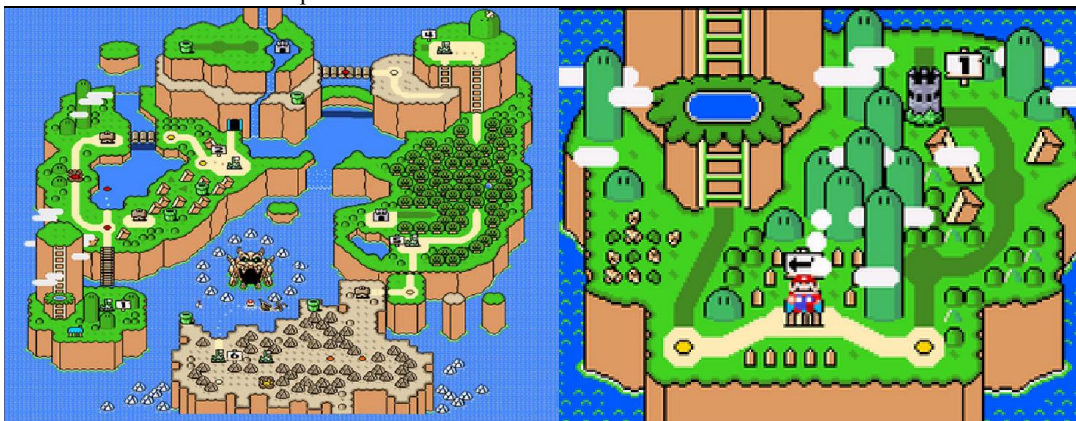
elementos agimos. Isso quando, conforme Juul (2001a)<sup>19</sup>, qualquer jogo é um sistema dinâmico, e um filme não. Igualmente, ao contarmos um jogo, o ouvinte não está também jogando: temporalmente, o jogo está ocorrendo “agora, não apenas no senso de que os observadores encaram eventos agora, mas no senso de que os eventos estão *acontecendo* agora [...] é impossível influenciar algo que já aconteceu”<sup>20</sup>.

Screenshots 02a e 02b – Super Mario World.



Fonte: Google Imagens<sup>21-22</sup>. Em SMW seguindo para frente/trás, encontra-se a “parede” final/inicial do estágio.

Screenshots 03a e 03b – Mapas de SMW



Fonte: Google Imagens<sup>23,24</sup>. Mapa/tabuleiro geral e uma versão detalhada da região sudoeste. Ambos não se correspondem exatamente e organizam a posição dos estágios de maneira “artificial”: se um ponto amarelo indica uma “entrada” de fase, os programadores poderiam trocar as referências sem problemas.

Entendendo-os numa tradição atrelada a telas/molduras (MANOVICH, 2001), a perspectiva visual da qual os apreendemos torna-se um elemento a se considerar. E isso pode

<sup>19</sup> Muitos dos textos aqui, de fontes *online*, não possuem paginação. Não achamos que isso seja grave, quando as citações podem ser recuperadas com mecanismos de busca dos textos, atestando a autenticidade.

<sup>20</sup> *Now, not just in the sense that the viewer witnesses events now, but in the sense that the events are happening now [...] it is impossible to influence something that has already happened.*

<sup>21</sup> Disponível em: <<http://migre.me/iDe54>>. Acesso em 10 de ago. 2013

<sup>22</sup> Disponível em: <<http://migre.me/iDekf>>. Acesso em 10 de ago. 2013.

<sup>23</sup> Disponível em: <<http://migre.me/iDemw>>. Acesso em 10 de ago. 2013

<sup>24</sup> Disponível em: <<http://migre.me/iDeo6>>. Acesso em 10 de ago. 2013.

diferir entre *sidescroll* (visão lateral como SMW), visão zenital (a pino, como se observando um mapa), perspectiva isométrica (do alto e na diagonal, da “quina” de um cubo), jogos em 3ª ou 1ª pessoa etc. Além, pode variar o *modo* pelo qual fazemos isso, encarando-os de maneira urgente, como caçando/fugindo de inimigos, se os apreendendo em tempos dilatados etc.

Screenshots 04a e 04b – Cenários de *Skyrim*.



Fonte: elaborados pelo autor. As montanhas da primeira imagem são *alcançáveis* e *ultrapassáveis*, podendo-se “caminhar” até lá, acessando novas áreas de maneira contínua. Na segunda, um limite invisível: não podemos avançar além do ponto no qual a imagem foi tirada. Tudo o que há além é uma “pintura”.

Figura 05 – A topologia de *Skyrim*.



Fonte: *Google Imagens*<sup>25</sup>. Modificada pelo autor. Parte do mapa de *Skyrim*, com símbolos indicando algumas localizações. Em 1ª/3ª pessoa, é possível caminhar por todo o terreno.

Também nos inspiramos na *análise filmica* (VANOYÉ; GOLIOT-LÉTÉ, 2005), interessada em decompor elementos de uma obra e entender como se articulam. Interessa-nos igualmente a fruição de *idades* em artes, numa relação distinta à de uma funcionalidade em favor do perambular, processos como a *flânerie* (BENJAMIN, 2000).

<sup>25</sup> Disponível em: <<http://www.selectgame.com.br/wp-content/uploads/2011/10/the-elder-scrolls-v-skyrim-world-map-riften.jpg>>. Acesso em: 07 de abr. 2014.

Não é nossa intenção mensurar se é marginal ou tendência de mercado o interesse pela navegação em jogos como prática alheia à história e à competição, ou fazer um panorama do assunto. Partiremos de casos concretos numa análise de *design*, de experiência/fruição etc., tendo o engajamento de um jogador como parâmetro para a efetivação desses espaços, interessando-nos o instante no qual os elementos se articulam conformando os ambientes. Nesse sentido, interessa-nos aspectos *ontológicos* da *teoria ator-rede* (TAR).

Nosso objetivo é, tendo o evento-jogo como associação única entre elementos variados (diversos) e variáveis<sup>26</sup>, incluindo-se *notavelmente* o jogador, investigar como se conforma o espaço de cidades nos *games The Elder Scrolls V: Skyrim, Sleeping Dogs, e Aion: The Tower of Eternity*, selecionados por características distintas dos elementos e das possibilidades de articulação entre eles, separados em categorias de recorte (não de análise) inspiradas em *Zelda 64* e outros. Partindo da perspectiva do jogador em 3ª/1ª pessoa, pretendemos jogar/efetivar/conformar/performar tais jogos “*sandbox*” 3D, circulando sem executar ações como atacar inimigos etc., produzindo um relato de tal vivência.

Estruturamos o trabalho assim: no capítulo 2, apresentamos as bases filosóficas e metodológicas, revisando brevemente pontos sobre a pesquisa jogos eletrônicos, falando sobre a definição do objeto/área etc. Nele, falaremos da *teoria ator-rede*, dos *game studies*, da *análise filmica* e da *flânerie*, relacionando-os. Também historicizaremos os *games sandbox*. No 3, expomos nosso relato de campo, apresentando os objetos e identificando elementos. No 4, analisamos a literatura especializada sobre o espaço a partir de alguns estudos de tecnologias digitais, da construção cultural de um espaço matemático, da importância *paisagem* e da conformação de um senso espacial. Nas Articulações e Considerações, retomamos as discussões feitas, tentando "alinhar" os pensamentos.

---

<sup>26</sup> Podem modificar as relações entre eles/nós ou serem outros a depender do caso/momento.

## 2 Fundamentação teórica e metodológica

### 2.1 *Game studies*: a questão da abordagem

Há um debate sobre o estudo de jogos eletrônicos que, recorrente a determinada bibliografia, parece-nos fortuito problematizar, apesar de “desgastado”<sup>27,28</sup>. Trata-se da procura pela *essência* dos *games*, que podemos resumir como *a questão da colonização da área* e, mais focadamente, a polarização *ludologia versus narratologia*.

Sobre a colonização, Eskelinen (2001), ao *journal* eletrônico *Game Studies*<sup>29,30</sup>, descreve como as abordagens sobre jogos eletrônicos seriam importadas da literatura, do teatro, do drama e dos estudos filmicos. Como agravante, os aportes não seriam a “vanguarda” de tais campos, mas teorias “datadas” ou “*mainstream*”, incapazes de compreender o objeto e comercialmente incorretas. Ocorreria uma inserção dos *games* num contexto de entendimentos consolidados, contribuindo pouco à áreas e ignorando qualidades “cruciais” deles. A solução seria uma fase formalística, conduzindo à independência da área.

Para Eskelinen (2001), um equívoco ilustrativo seria uma análise de Murray, interpretando o jogo soviético *Tetris* (PAJITNOV, 1984) como metáfora do modo de vida americano, de demandas solucionadas apenas para dar espaço a novas. Ela imputaria interpretações às quais estaria acostumada, sem “ouvir” o objeto<sup>31</sup>. Juul (2001b), numa revisão de livro, exalta como os autores da obra perceberiam os jogos *enquanto jogos*. Nos comentários, entretanto, um direcionamento específico: refutando metáforas *alheias* ao contexto dos *games*, parece não considerar problemático entendê-los, a exemplo do xadrez (a relação das peças: rei, bispo etc.), como criados *a partir de* metáforas, também não se opondo a considerá-los parte de processos de sociabilidade, economia etc.

Aarseth (2001) soma-se aos críticos de posturas que entendem os *games* como novo passo do cinema<sup>32</sup>/literatura, rejeitando o forçar de paradigmas “antigos” em objetos culturais novos. Ele é consciente da dificuldade da definição de uma abordagem “própria” quando pesquisadores de um tópico “novo” veem de lugares antigos, trazendo bagagens políticas e

<sup>27</sup> Murray (2005), há cerca de oito anos, falava em colocar uma “palavra final” à questão.

<sup>28</sup> Tal pauta é *um* viés, ao que não acreditamos na redução da pesquisa da área a esse ponto. Por exemplo, Perani [2008] coloca que uma característica na história dos estudos de jogos no Brasil é uma forte ligação com a Educação.

<sup>29</sup> Que seria o primeiro *journal* acadêmico internacional, revisado por pares, voltado a *games*.

<sup>30</sup> Chamaremos de *Game Studies* tanto o campo quanto a revista, identificando a qual nos referimos.

<sup>31</sup> O que pode ser relativizado: ela encontraria *a mesma metáfora* independente do jogo?

<sup>32</sup> Hollywoodiano. Criticando teorias “antigas” aplicadas os *games*, muitos dos exemplos desses autores ignoram produtos que fujam a uma configuração “padrão”.

ideológicas. Para o autor, estudos outros poderiam ser importantes para entender os jogos, mas não os restringindo neles. Na descrição do *journal* supracitado, coloca-se que

nosso foco primário é em aspectos estéticos, culturais e comunicativos dos jogos de computador, mas qualquer [...] artigo focado em jogos e no jogar é bem-vindo. [...] devendo] lançar nova luz sobre os jogos, mais do que simplesmente usando os jogos como metáforas ou ilustrações de alguma outra teoria ou fenômeno<sup>33</sup> (GAME STUDIES, [2001]).

A rejeição à “colonização” parece-nos ter caminhado a uma polarização entre estudos de foco *narrativo* (os *narratólogos*) e a atenção a eles *enquanto jogos* (os *ludólogos*). Rivero (2011) identifica os últimos como a “Escola Escandinava”, de Espen Aarseth, Jasper Juul, Markku Eskelinen, Gonzalo Frasca e outros. Na parte contrária, nos EUA, Janet Murray, Marie-Laure Ryan, Henry Jenkins etc., ao que Gomes (2009) acrescenta Brenda Laurel.

Sobre a divisão, remetemo-nos artigo de Frasca (1999), *Ludology meets Narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*, no qual o termo *ludologia* é apropriado dos estudos de jogos não eletrônicos de Roger Caillois. Nele, é proposta uma perspectiva *conjunta e mais completa* para o tema. Antes, para isso, o autor destaca semelhanças e *diferenças* entre *narrativas* e *jogos eletrônicos*.

Traçando um panorama da questão, Murray (2005) denuncia tratamentos dos *games* como nova forma de arte/entretenimento desconectada da história cultural, não apenas diferenciando-os pelo objeto, mas *desconectando-os* de discussões tradicionalmente relacionáveis a outros gêneros. Ela aponta autores como Juul e Aarseth, para os quais, apesar de falas “conciliadoras”, dever-se-ia focar no formalismo único e no estudo comparativo dessas qualidades. Ela aponta que para Aarseth, da “mesma” maneira que a *metáfora* dos “cargos” no xadrez não ajudaria ao entendimento das regras, é “irrelevante” à análise de um RPG considerar a identificação do jogador com o personagem dele (Aarseth, 2004 *apud* MURRAY, 2005). Além, apesar de admitirem a importância potencial da observação empírica, tais autores se “ofenderiam” com críticas que conectam os jogos à pintura etc., com as tentativas de situar os *games* num espectro mais amplo sendo consideradas “colonialistas”. Eles deveriam ser estudados como sistemas abstratos de regra, único foco legítimo. O próprio Eskelinen (2001) afirma que “[...] histórias são apenas ornamentos desinteressantes ou

---

<sup>33</sup> “Our primary focus is aesthetic, cultural and communicative aspects of computer games, but any [...] article focused on games and gaming is welcome. [...] shed new light on games, rather than simply use games as metaphor or illustration of some other theory or phenomenon”.



embalagens de presentes para os jogos, e dar qualquer ênfase no estudo desse tipo de ferramentas de marketing é apenas perda de tempo e de energia”<sup>34</sup>. Assim, eles seriam

propensos a repudiar muitos *aspectos salientes da experiência de jogo*, tal como o sentimento de imersão, o por em ação de eventos violentos ou eróticos, a dimensão performativa da jogabilidade, e mesmo a experiência pessoal de ganhar ou perder. Para ser um estudioso dessa escola você deve [...] ser hábil a olhar objetos altamente emotivos, narrativos [e] semioticamente carregados e ver apenas as funções abstratas de jogo deles. De fato, para o verdadeiro crente no game essencialismo, mesmo a voluptuosa Lara Croft [protagonista de uma conhecida franquia de jogos] é percebida meramente como outra ficha de jogo, um instrumento para o engajamento com as regras<sup>35</sup> (MURRAY, 2005. [p. 2]. Grifo nosso).

Para Murray (2005, [p.3]), a atenção a propriedades formais proporcionou questionamentos produtivos, mas tornou-se um ataque à narratologia, que “representa a autoridade contra a qual eles se rebelaram, a coisas que precisa ser repudiada em prol da própria interpretação deles ter sentido<sup>36</sup>”. Haveria má compreensão sobre o que é a narratologia, não havendo, por parte dos estudiosos dela, interesse em defender os jogos *unicamente* como histórias. Os interessados em *games* e narrativas veriam a interpenetração de um *no* outro, não a redução de um *ao* outro. Assim, o embate nunca se resolveria porque *não haveria dois lados*. “Os ‘ludologistas’ estão enfrentando um fantasma da própria criação deles”<sup>37</sup>, sendo “senso comum” os jogos não se resumirem a um subconjunto das histórias, havendo exemplos com características híbridas.

Para nós, soa excessivo falar em narrativa em alguns exemplos, similarmente a quando Juul (2001a) aponta objetos com histórias “de fundo”, “na introdução”, não salientes no ato de jogar, como em *Space Invaders* (TAITO, 1977), que *talvez* por questões técnicas/gráficas não pudesse explorar a história no *design*. Por outro lado, aplicar tal lógica a *todos os games* e ignorar a presença de uma narrativa em jogos como *Skyrim* nos parece deslocado, negando uma parte de enorme destaque estético.

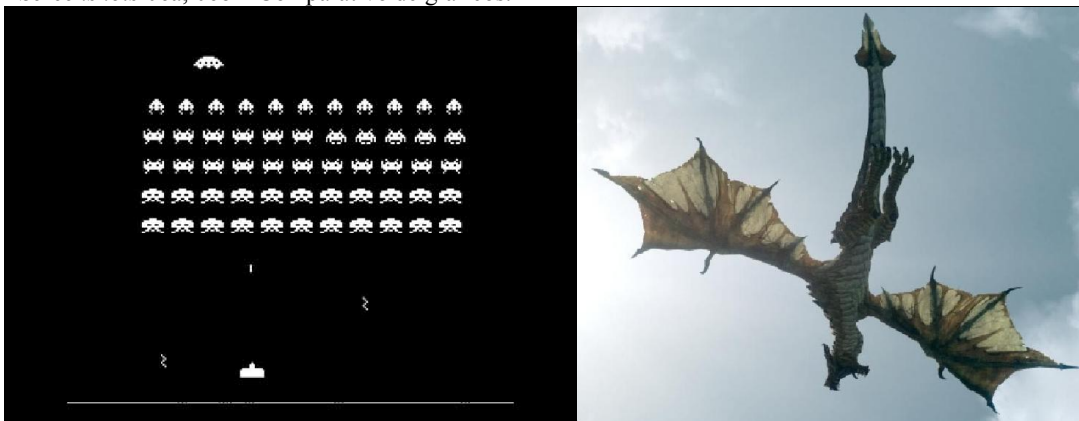
<sup>34</sup> “[...] stories are just uninteresting ornaments or gift-wrappings to games, and laying any emphasis on studying these kinds of marketing tools is just a waste of time and energy”.

<sup>35</sup> “they are willing to dismiss many salient aspects of the game experience, such as the feeling of immersion, the enactment of violent or sexual events, the performative dimension of game play, and even the personal experience of winning and losing. To be a games scholar of this school you must [...] be able to look at highly emotive, narrative, semiotically charged objects and see only their abstract game function. Indeed to the true believer in game essentialism, even the voluptuous Lara Croft is perceived as merely another game counter, an instrument for engaging with the rules”.

<sup>36</sup> “It represents the authority against which they have rebelled, the thing that must be repudiated in order for their own interpretation to have meaning”.

<sup>37</sup> “The ‘ludologists’ are debating a phantom of their own creation”.

Screenshots 06a, 06b – Comparativo de gráficos.



Fonte: Google Imagens<sup>38</sup>; elaborado pelo autor. Naves em *Space Invaders* e um dragão em *Skyrim*. No segundo, mais do que um aglomerado de *pixels* sem maior semelhança com o que uma narrativa paratextual diz, estamos diante de um monstro fotorrealístico, “impregnando” o jogo com a narrativa.

No artigo de Frasca (1999), ele toma dois termos de Caillois<sup>39</sup>. Um é *paidea*, emparelhado ao inglês *play*, no sentido de “brincar”. Ele remete a ações em condições (conjunto de regras, cenário, elementos componentes etc.) a partir das quais *não* se pode definir “vitória”: uma criança fingindo-se de algo/alguém compreenderia ações possíveis à atividade e entenderia que uma violação disso seria “perder”, não estar mais brincando daquilo ou estar numa expansão das regras. Tudo sem um objetivo a ser superado. *Ludus*, equivalente ao inglês *game*, seria uma brincadeira com regras regendo o perder e o ganhar. Mas ele é o conjunto de virtualidades (perder e ganhar), com a atualização disso sendo chamada de *session* (traduziremos por *partida*). Após, Frasca (1999) fala de um esquema que

[...] não representa a narrativa em si, mas as narrativas possíveis (“*possibles narratifs*”) que estão disponíveis para o autor quando ele está trabalhando a história. Haverá narrativa apenas quando o autor decidir qual caminho do esquema ele tomará (e, assim, uma *sequência* é construída)<sup>40</sup>.

*Narrativa* é definida como *sequência* (de ações/elementos etc.) desencadeada, e temos ainda os *settings* (*configurações*) (PRINCE, 1987 *apud* FRASCA, 1999), “circunstâncias espaço-temporais nas quais os eventos da narrativa ocorrem”<sup>41</sup>. A definição nos parece ampla: a estrutura (incluindo regras) diegéticas da ficção, sem esquecer lugares/coisas/seres que a habitam, fatores que compõem o contexto no qual os eventos acontecerão.

<sup>38</sup> Disponível em: <[http://cdnl.complex.com/m.php/CHANNEL\\_IMAGES/VIDEO\\_GAMES/2013/04/the-best-video-games-to-come-out-every-year-since-the-atari-2600/dqxdj\\_spaceinvaders\\_556581.jpg](http://cdnl.complex.com/m.php/CHANNEL_IMAGES/VIDEO_GAMES/2013/04/the-best-video-games-to-come-out-every-year-since-the-atari-2600/dqxdj_spaceinvaders_556581.jpg)>. Acesso em 10 de ago. 2013.

<sup>39</sup> Ele diz que os compreenderá de forma distinta, assim, não sentimos a necessidade de remeter ao autor original.

<sup>40</sup> “[...] does not represent narrative itself, but the possible narratives (“*possibles narratifs*”) that are available for the author when she is crafting the story. There will only be narrative when the author decides which path of the scheme she will take (and, therefore, a sequence is built)”.

<sup>41</sup> “*spatiotemporal circumstances in which the events of a narrative occur*”.



Frasca (1999) conclui que *partida* e *seqüência* são similares, presentificando potências. Já *Paidea* passa a ser entendida com ênfase nas *configurações*, “o mundo” e a lógica da brincadeira. E aí a diferenciação, quando analisar uma *partida/seqüência* não seria avaliar *ludus/virtualidades* e *paidea/configurações*. Nos jogos eletrônicos, ignorar a possibilidade de se desencadear eventos, ao contrário de outras formas narrativas, ou analisar eles já desencadeados, seria abster-se do que de mais especial eles teriam. Entendemos que a comparação não seria a um livro/filme, mas a um jogo de tabuleiro. Porém eletrônico... que *pode* contar uma história e cujo contexto *pode* ser manipulável.

Ao colocar os limites da narratologia em relação à análise de *ludus* e *paidea*, e ao nomear o interesse pelas regras de *ludologia*, Frasca acaba por alimentar a polarização.

Sobre tais questões, Juul [2001a] mostra que muitos jogos possuem introduções e histórias de fundo, que têm relações com narrativas, mas *não seriam narrativas*, não fazendo parte da ecologia midiática formada por filmes etc. ao não se encaixarem em certos critérios. Eles possuem um *tempo* diferente: narrativas são eventos passados, não se pode alterar o curso delas; jogos são presentes pois dinâmicos. Ainda, a relação entre leitores/espectadores do “mundo das histórias” e a de jogadores engajados com o “mundo do jogo” seria distinta. Eskelinen (2001) aponta que o modo de fruição “padrão”<sup>42</sup> de um filme etc., pressupõe-se que você veja a obra toda, ou a maior parte<sup>43</sup>, enquanto, em alguns jogos, não se espera isso. Juul [2001a] reforça a diferença, dizendo que “jogar um jogo inclui a consciência de que a seção de jogo é apenas uma de muitas que se pode ter [...]”<sup>44</sup>, além de o jogador habitar uma zona fronteira na qual ele tanto observa *fora* quanto desempenha um papel *dentro* (a diferença entre ver/ler/ouvir o que aconteceu numa partida e jogá-la).

Rivero (2011) fala da importância de entender o jogo da *perspectiva do jogador*, quando “precisamos tomar cuidado para focar nossa atenção na experiência de jogar, mais do que somente na experiência visual que os jogos têm a oferecer” (ATKINS, 2007. p. 02 *apud* RIVERO, 2011, p.16). Assim,

Atkins imediatamente vai valorizar aquele pesquisador que joga e que, ao mesmo tempo, está engajado no exercício teórico, diferentemente do que acontecia no passado quando, segundo ele, era difícil que alguém assumisse

<sup>42</sup> Ver nota de rodapé 31, sobre a escolha de exemplos “hollywoodianos”.

<sup>43</sup> Relativizável: o que é ver um filme *todo*? Perceber *todos* os detalhes? Acompanhá-lo do começo ao fim (como fazemos nos *videogames*)? Apesar da crítica, concordamos com a lógica em relação ao grau: 1) muitos jogos contêm contagens percentuais de exploração, números que, após “vencer”, podem permanecer bastante abaixo dos 100%; 2) *games* como *Skyrim* possuem “histórias paralelas” que não precisam ser experienciadas para se completar o jogo. Se, entretanto, todas essas narrativas fossem alcançadas, ainda haveria o nível de interpretação.

<sup>44</sup> “*And playing a game includes the awareness that the game session is just one out of many possible to be had [...]*”.

esse papel analítico a não ser como um estranho que olha de fora [...] Todas essas observações que destacam "o jogador no ato de jogar", como elemento fundamental para qualquer análise sobre jogos digitais, faz muito sentido, pois, por exemplo, para o pesquisador conhecer os efeitos do jogo sobre o jogador ou analisar uma estrutura formal de jogo específica ou, ainda, analisar seu conteúdo, torna-se necessário também que o pesquisador assuma um papel de "cobaia" de si mesmo (RIVERO, 2011. p.16-17).

Rivero (2011, p. 17) centra na “importância do jogador, que na interação com o jogo cria um texto a cada partida, assim como as suas demandas em vias de ter mais ‘prazer’”, a partir do que Atkins focaria na posição de um *pesquisador jogador* com capacidades crítica específicas, referentes a um *processo*, mais do que um objeto<sup>45</sup> (AARSETH, 2003, p.2 *apud* RIVERO, 2011. p. 25), "não havendo" jogo sem jogadores jogando<sup>46</sup>. Rivero (2011, p. 29) fala então de análises originadas de *performances*, nas quais "o pesquisador e o interator vão necessariamente se confundir, numa espécie de exercício de ‘observação participante’”.

## 2.2 Teoria ator-rede

*Sociologia das associações* (LATOUR, 2006a; LEMOS, 2010; 2013a; 2013b)<sup>47</sup>, *sociologia da tradução* (LATOUR, 2006a; LEMOS, 2013a; 2013b)<sup>48,49</sup>, *associologia* (LATOUR, 2006a; LEMOS, 2013b), *sociologia da inovação* (LATOUR, 2006a), *teoria do evento-rede* (HENNION, GOMART, 1999 *apud* LEMOS, 2013b), *ontologia do actante-rizoma* (LATOUR, 1999; MARRAS, 2006), *ontologia das associações* (SCHIØLIN, 2012), *antropologia simétrica* (LATOUR, 1994a; MARRAS, 2006), *ontologia plana* (LEMOS, 2013a; 2013b), *sociologia da mobilidade*, *sociologia da inscrição* (“*enrolment theory*”) (LEMOS, 2013b), *antropologia comparada*, *ontologia dos mediadores*, *relativismo relativista* (LATOUR, 1994a), *semiótica da materialidade*, *materialidade relacional* (LAW, 1999), etc. são nomes que podemos ligar ao termo *teoria ator-rede* (TAR).

<sup>45</sup> “Fechado”, uma vez que um objeto (de estudo) pode ser um processo.

<sup>46</sup> Em 4.1 falaremos do *render/pré-render*. Adiantando, um *game* é uma imagem “renderizada” em “tempo real” e um filme de computação gráfica é “pré-renderizado”. Por isso não jogamos uma animação computadorizada ou uma *cutscene*. Assim: 1) um *game* sendo “jogado” sem ninguém numa vitrine pode tratar de *um vídeo*, *gravação de um jogo feito anteriormente*, não sendo, na nossa discussão, um jogo; 2) há exceções, com jogos controlados pelo computador; 3) podemos considerar, como contraponto, um jogo ligado com o *avatar* parado e os inimigos avançando nele. Ai, entretanto, questionaríamos filosoficamente se trata-se de um jogo. Uma disputa entre duas entidades na qual uma não está jogando, é uma disputa? Do ponto de vista do jogador, se não ajo, estou jogando? Para nós, a resposta seria *não*.

<sup>47</sup> Também Lemos ([2011]), Marras (2006), Schiølin (2012).

<sup>48</sup> Também Brown e Capdevila (1999). Ver ainda CALLON, Michel. *Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St Brieux Bay*. In: LAW, John (Ed.). *Power, Action and Belief. A new Sociology of Knowledge?* Keele. Sociological Review Monograph. 1986. p. 196-229.

<sup>49</sup> Sobre o “translation”: “*I have used this term [“translation”, não “sociology of translation”] a number of times and encounter each time the same misunderstandings. Translation does not mean a shift from one vocabulary to another [...]. Like Michel Serres, I use translation to mean displacement, drift, invention, mediation, the creation of a link that did not exist before and that to some degree modifies two elements or agents*” (LATOUR, 1994b. p. 32).

Proposta por Callon (LEMOS, 2013b, p. 20), a nomenclatura seria problemática. Isso pois *ontologia*, e não *teoria*, seria mais claro, uma vez que não se pretende *explicar* as coisas, mas entender as condições de existência delas. Para Venturini (2009, p. [04]. Nota de rodapé), ela é uma *antiteoria*. Já para Latour (1999), trata-se de “um nome que é tão incômodo [sic], tão confuso e tão sem sentido que até merece ser mantido” (LATOURE, 2006a, p. 9). Isso talvez numa recusa à simplificação, insistir no estranhamento que “pede” o questionamento, combinando com o preceito de abrir “caixas-pretas”, conjuntos materiais, conceituais etc. estáveis a ponto de nos relacionarmos sem dispensar-lhes atenção (LEMOS, 2011; 2013b) – até uma ruptura, uma quebra, que entrem em disputa etc.

Originada na Antropologia e na Sociologia, ela (LATOURE, 2006a) é contrária/alternativa à “*sociologia do social*” de Émile Durkheim, em favor da *sociologia das associações* baseada em Gabriel de Tarde. Possui aproximações com a *sociologia do conhecimento científico* ou *sociologia das ciências*, do *construtivismo social*, da *sociologia crítica* etc., sendo parte de uma renovação das pesquisas focadas nas próprias ciências e nas tecnologias. Lemos (2013b) situa-a como debitaria dos *estudos* (sendo uma sociologia) *de ciências e tecnologia*, ganhando corpo nos anos 1980 com os trabalhos de Bruno Latour, Michel Callon, John Law<sup>50</sup>, Madeleine Akrich, Wiebe Bijker etc. Para o autor, além das influências tardianas, haveria nela contribuições do pós-estruturalismo e da "semiótica material" de Foucault, assim como das compreensões de agenciamento, rede e topografia em Deleuze e Guattari. De Michel Serres viria a base das concepções de tradução, sujeito, objeto, espaço e tempo, somando-se a etnografia de Harold Garfinkel e a ontologia de Alfred Whitehead. A esses, soma-se algo dos pensamentos de Isabel Stengers, Algirdas Greimas, Marshall McLuhan e os modos de existência de Étienne Souriau.

Para Bingham e Thrift (LEMOS, 2013b. p. 23-24), a TAR teria três origens. Uma, a mencionada sociologia das ciências. Outra, a preocupação epistemológica da cultura intelectual francesa com o *status* social da ciência. Esta, para Latour (LEMOS, 2013b. p. 24), tensionada com uma “*empíria qualificada*”, além de atitudes que ele “herdou” de Serres, tais como uma postura antropológico-filosófica e o entendimento de espaço e tempo como relação e movimento. Por fim, uma visão crítica das “*grandes estruturas*”. Além (LEMOS, 2013b), a TAR surgiria como opção à escola de Columbia, de Robert Merton etc., e à de Edimburgo, o

<sup>50</sup> Latour (2006a) aponta como “seminais” à TAR os trabalhos: a) LATOURE, Bruno. *The Pasteurization of France*, Cambridge, Mass., Harvard University Press. 1988b. b) CALLON, Michel, *Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St Brieux Bay*. In: J. Law (Ed.). *Power, Action and Belief. A new Sociology of Knowledge?*, Keele, Sociological Review Monograph. 1986, p. 196-229. c) LAW, John. *On the Methods of Long-Distance Control: Vessels, Navigation and the Portuguese Route to India*. in J. Law (Ed.), *Power, Action and Belief. A new Sociology of Knowledge?*, Keele, Sociological Review Monograph. 1986, p. 234-263; d) LATOURE, Bruno (1988a), *Irreductions. Part II of The Pasteurization of France*. Cambridge, Mass., Harvard University Press.

“Programa Forte da Sociologia do Conhecimento Científico”, de Barry Barnes e David Bloor. A última romperia com Merton e aproximar-se-ia da “filosofia da ciência”, trazendo a *exigência de simetria* (“*symmetry requirement*”) (BLOOR, 1991, p. 175-179 *apud* VENTURINI, 2009, p. [19]. Nota de rodapé), tratando igualmente *falhas e sucessos*, ambos parte da *construção* do fato científico. Lemos (2013b), porém, considera ambas estruturalistas, funcionalistas e essencialistas, colocando o social como “plano de fundo” das práticas estudadas, elemento extracientífico (FERREIRA e BATISTA, 2009, *apud* LEMOS, 2013b, p. 20).

A atenção inicial da TAR seria em como o social é construído no desenvolver das ciências e das técnicas. Mas a compreensão da indissociabilidade das “esferas” ciência/tecnologia/social tiraria a TAR dos laboratórios, com todas as “áreas” seguindo uma lógica ontológica: uma questão “científica” *pode* envolver política (as instituições governamentais tem interesse na pesquisa?), ética (ela deve ser feita?), religião (nos é “permitido” fazê-la?), economia (têm-se dinheiro?) e tudo o que a *compõe*. Mais ainda, qualquer das “subáreas” *pode* ser composta por outras, afinal, a política *pode* envolver questões jurídicas, técnicas, etc. não havendo zonas “puras”. Nota-se que a TAR foge do constante “pode” generalizante, focando *sempre* em exemplos.

Para Alcadipani e Tureta (2009 *apud* LEMOS, 2013b), nos anos 1990, a TAR se estabelece como aporte que não parte de *predefinições*, pois “não há qualquer tipo de definição rígida que possa ser aplicada a todas as situações” (LEMOS, 2013b, p. 25). Para Lemos (2013b, p. 23), saindo do “o social é uma coisa” e em favor do “toda a coisa é social”, “aos poucos, a TAR transforma-se em uma ontologia dos objetos e da vida social podendo ser aplicada a qualquer associação, a qualquer ação ou controvérsias” (LEMOS, 2013b, p. 23).

Ela incluía também as “massas faltantes” (“*missing masses*”) (LATOURET, 1992) no escopo dos estudos do “social”: os *não-humanos* (objetos, conceitos, ideias etc.), quando eles, a despeito de “consentimento” humano<sup>51</sup>, *podem* (*sempre a depender de cada caso*, não características de antemão) ser importantes à conformação e entendimento dos fenômenos. Além, aquilo que interfere nos processos é chamado de *ator/actante*, aquele que age<sup>52,53</sup>, não sendo um *intermediário*, que transporta “sem modificar” ou “modificando muito pouco”, categoria fluida e talvez procedimental, sem a qual o pesquisador ver-se-ia obrigado a analisar *tudo*, não apenas aquilo em destaque. Para Venturini (2009), o que faz diferença relevante a

<sup>51</sup>Não negando hierarquias, não necessariamente com os humanos no topo, surjam.

<sup>52</sup>Remetemos à questão de “agência” versus “estrutura”. Ver Anthony Giddens etc.

<sup>53</sup>Lemos (2013b, p. 27. Nota de rodapé) credita a noção a Lucien Tesnière, designando, na semiótica, participantes (quaisquer) numa narrativa literária, sendo, em Greimas, “*quem* ou *o que* realiza a ação” (grifo nosso).

outros atores, incluindo o pesquisador, é um ator. Para Law (1989 *apud* VENTURINI, 2009, p. 16. Nota de rodapé), o que não faz diferença *não existe à análise*.

O tratar *humanos e não-humanos* igualmente é o *princípio da simetria*, diferindo de Edimburgo, uma *topológica plana* na qual *todos* podem influenciar os eventos, “o pressuposto de que se deve dar a mesma importância a sujeitos e objetos, mais ainda, deve-se tomá-los, propõe Serres, como ‘quase-sujeitos’ e ‘quase-objetos’” (LEMOS, 2013b, p. 35).

Mas cada *ator é rede* e não age sozinho, *composto* por uma multiplicidade de outras redes que se *pontualizam* (LEMOS, 2013b, p. 38) e agem como um só. Isso nos volta à *disciplinaridade* da TAR e ao *escopo de análises* dela: pensando em *atores-rede* cuja extensão é dada pela percepção de quem são os outros *atores-rede* que os compõem, rejeita definições modernas de fenômenos por áreas de conhecimento, contrariando o ideal de *purificação*, de individualização pela *essência*. Tudo é *híbrido*. Mas não um espiral infinito de que “tudo é tudo”. Ao invés de adotar barreiras arbitrárias *a priori*, assume limites arbitrários “fluidos” e “não de antemão”, o mapeamento dos actantes.

Na prática investigativa, adota-se a pesquisa etnográfica e a genealogia histórico-documental (HOLANDA e LEMOS, 2013). Além, há a *cartografia de controvérsias* (VENTURINI, 2009; 2010), a qual colocamos como uma atitude científica envolvendo o “apenas” descrever de uma *controvérsia*: deixar tanto o fenômeno metaforicamente “falar” quanto literalmente os actantes humanos, quando, mais e por mais tempo envolvidos nas questões, teriam um conhecimento de certo modo mais aprofundado que alguém externo. Assim, procura-se *descrever* os fenômenos mais do que *explicar-lo* com razões por trás, motivos invisíveis etc., à espera que eles esclareçam-se por si. Diz Latour (2004a, p. 67 *apud* VENTURINI, 2009, p. [2]) que “se a sua descrição precisa de uma explicação, ela não é uma boa descrição”<sup>54</sup> e (LEMOS, 2013b, p. 30) “a TAR faz assim uma crítica aos sociólogos que agem como legisladores [...] já que o desafio é aprender com os atores sem impor a eles uma definição deles mesmos ou de seus mundos”.

Uma *controvérsia* (VENTURINI; 2009; 2010) é quando conflitos, embates etc. da *formação do social* tornam-se salientes. Nela, os actantes não podem mais ignorar-se, discordando entre si, ou concordando que estão em desacordo, podendo nem ter consenso da definição do que está em jogo. Além, há a explicitações de ideologias, pontos de vistas, *cosmos*. São períodos nos quais o “dado como posto” (*taken for granted*) torna-se algo ao qual nos concerne questionar (*matter of concern*, em oposição a *matter of fact*).

---

<sup>54</sup> “if your description needs an explanation, it’s not a good description”

Complementarmente, vemos a TAR como um empirismo, mas não “obtusos”, que critica o pensamento “sem chão”, desconectado da *observação*. Pressupõe o não “imputar” ideias, noções, conceitos, teses, teorias, quadros de referência etc. previamente, “forçando-os” nos objetos. Daí a crítica de Latour (2006a) ao “social” como explicação dos fenômenos, aquilo que *une*, matéria, razão, estrutura das relações, ao invés de ser o que é mantido, *colado*: confunde-se o que deveria ser explicado com a explicação (LATOURE, 2006a. p. 08).

### 2.3 O pensamento da TAR no estudo de *games*

A TAR, compreendemos, é uma *ontologia* focada na formação empírica e não essencial dos fenômenos, redes de atores *humanos* e *não-humanos* que agem como redes, possuindo ela um compromisso de, através da descrição, deixar os eventos e os elementos deles falarem por si, não encontrando explicações ou imputando conceitos etc. de antemão, não limitando os objetos a esta ou aquela área de conhecimento. Perspectivando isso ao que expomos sobre *games*, pensamos na TAR como um pensamento fortuito. Pontualmente, parece-nos que alguns dos pensadores de jogos evocados fazem observações metodológicas interessantes se pensadas em relação a ela, voltadas ao empírico e à disciplinaridade fluida.

Aarseth (2003, p. 3 *apud* RIVERO, 2011. p. 25-27), por exemplo, traz metodologias para desmembrar *games*, interessantes para nós menos pela classificação de instâncias e mais pelo lugar chegado. O jogo seria composto pelo *jogar*<sup>55</sup>, pelo *mundo do jogo*<sup>56</sup> e *estrutura do jogo* (regras), havendo áreas de interesse a cada “nível”. Rivero (2011), então, atenta a como Aarseth<sup>57</sup> admitiria algo “*grounded theory*”, quando deveríamos ater ao *nível dominante*, o que encaixaria cada *game* nas áreas. Mais ainda, ele privilegiaria o contato empírico, não se limitando a modelos teóricos. Já Atkins afirma:

eu procuro informar, mas não para validar meus argumentos, quer através de jargões tecnicamente incompreensíveis ou reflexões filosóficas que não estão *firmemente ancoradas em níveis de observação* [...] ao invés de cair na armadilha de escrever abstratamente, em termos gerais e vagos, sobre o jogo de computador (ATKINS, 2003, p. 8-9 *apud* RIVERO, 2011, p. 28. Grifo nosso).

Tal compromisso nos parece em sintonia com a empiria da TAR. Mas há outras aproximações, como sobre o “como e o que analisar?”: sendo (RIVERO, 2011. p. 25) objetos

<sup>55</sup> Pesquisas sobre os usuários, as ações, estratégias e motivos deles.

<sup>56</sup> Atenção ao conteúdo ficcional, topologia/nível de desenho, texturas...

<sup>57</sup> Paradoxalmente, em vista das colocações do tópico 2.1.

que podem demandar abordagens teóricas diversas, haveria o desafio de encontrar pensamentos que pudessem dar conta de tudo isso. Assim, ao invés de se escolher *entre* narrativa *ou* regras etc., na TAR, podemos levar em conta o que seja relevante a um *game* específico. Incluiríamos a narrativa *strictu sensu* (a história contada no jogo, na fala de personagens, em textos, imagens fotográficas ou pequenos vídeos, materializada no *design* geral); a narrativa *lato sensu* (nossas lembranças e reconstrução de eventos passados no jogo); paratextos (na medida em que nos ajudem a agir); o embate com os algoritmos e regras; NPCs; outros jogadores etc. Um jogo que chame a atenção pela forma como a narrativa é contada será analisado como tal (sem necessariamente excluir-se o resto); a análise de um cujas regras, os modos de interação sejam o chamariz, seguirá neste caminho; num MMORPG/MMO, talvez as relações de amizade etc. sejam preponderantes, sem mencionar trocas financeiras. Adicionalmente, os resultados não seriam generalizáveis, afinal, para Mitsuishi (2006, p. 3 *apud* RIVERO, 2011, p. 25),

[...] da mesma maneira que os videogames são um objeto de estudo interdisciplinar, a própria estrutura semiológica faz com que cada jogo, em cada gênero, seja uma experiência interativa imersiva completamente diferente, colocando em risco a possibilidade de se poder concluir qualquer análise que possa ser generalizada para o objeto como um todo.

Outra aproximação seria sobre o que é o objeto cultural *game*, para além do aparelho ou suporte midiático, pensando como *processo*. Na TAR, coloca-se que

não tentaremos analisar os produtos finais, um computador, uma usina nuclear, uma teoria cosmológica, a forma de uma dupla hélice, uma caixa de pílulas anticoncepcionais, um modelo econômico; em vez disso, seguiremos os passos de cientistas e engenheiros nos momentos e nos lugares nos quais planejam uma usina nuclear, desfazem uma teoria cosmológica, modificam a estrutura de um hormônio para a contracepção ou desagregam os números usados num novo modelo econômico (...) (LATOIR, 2000, p. 39 *apud* LEMOS, 2013b, p. 26).

Disso, o certo seria o foco na *fabricação do game*, mas nossa ideia é que a *partida*, efetivamente experienciar o jogo, não é previamente dada e deve ser construída pelo usuário. Essa assemblagem *única* de elementos é o nosso interesse. Colocamos isso pensando que: primeiro, pontualizando uma extensa rede (envolvendo criação, produção, distribuição etc.), um livro/filme “padrão” é um objeto materialmente “encaixapretado” (estabilizado). Apesar de

o encontro de um leitor/espectador com ele ser uma “*disputa*”<sup>58</sup>, os elementos que o compõe fisicamente não se alteram (páginas ou cenas não trocam de ordem; frases não somem/aparecem; objetos/personagens não mudam de posições etc.). Segundo, se uma partida de futebol também condensa várias redes, a cada jogo a relação dos elementos se modifica<sup>59</sup>, num evento *novo*. Terceiro, se um filme/livro não é objetivamente reconfigurável e um jogo é uma disputa variável de elementos, em ambos observamos uma conformação a qual não interferimos<sup>60</sup>. Assumir a *perspectiva do jogador*, porém, é participar da configuração dos fatores, sendo o usuário de um *game single player* uma das partes mais notáveis.

## 2.4 Análise audiovisual

Do discutido, pensamos que a ontologia da TAR, atenta à associação de elementos, pode ser correlacionada à *análise fílmica* (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002), uma vez que

analisar um filme *ou um fragmento* é, antes de mais nada, no sentido científico do termo, assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, *decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente* “a olho nu”, pois é tomado pela totalidade. Parte-se, portanto, do texto fílmico para “desconstruí-lo” e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme. [...] Uma segunda fase consiste, em seguida, em *estabelecer elos entre esses elementos isolados, em compreender como eles se associam* e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significante: reconstruir o filme ou fragmento (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p. 15. Grifos nossos).

Quando à cientificidade, a *análise fílmica* problematiza o lugar do analista/da análise, considerando o trabalho acadêmico como a *criação de uma ficção* (VANOYE E GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p. 15). Similarmente, a TAR entende que *os fatos científicos são fabricados*: fazemos recortes, cercamos nossos objetos, produzimos (des)confirmações para hipóteses que criamos, utilizando, para isso, ferramentas que inventamos ou escolhemos, tudo a depender da mobilização de redes envolvendo dos autores que baseiam nossos argumentos aos financiamentos e estruturas que conseguimos ou não etc. Isso não diminui o valor das pesquisas. Pelo contrário, isso deveria ser *sempre* problematizado, quando os resultados

<sup>58</sup> As pessoas engajam-se intelectual, interpretando-o etc., e fisicamente, alegrando-se, perdendo o fôlego, excitando-se, enraivecendo-se, o coração acelerando etc. E tal experiência variará de pessoa para pessoa e no caso de um “rerrelacionar”.

<sup>59</sup> Quando o contrário seria “impossível”. Um jogo *sendo jogado*, não a gravação/*replay* ou da narração dele etc.

<sup>60</sup> Não problematizaremos um possível papel da torcida numa partida.



carregam direcionamentos da rede pesquisador/pesquisa/ferramentas, já que mesmo um instrumento científico pode ser *cego* a detalhes talvez importantíssimos.

Tal “ficção” não se dá de maneira “livre”, mas na rigidez do método, quando admitir o ponto de observação não significa esquecer o objeto: apesar de uma rede da relação entre (não só) duas pontualizações (observador e observado), e que só se pode falar de uma – o (quase)objeto – em perspectiva à outra – o (quase)sujeito –, o epicentro de interesse não é o pesquisador, mas o que é estudado.

Para Vanoye e Goliot-Lété (2002. p. 13), “impressões, emoções e intuições nascem da relação do espectador com o filme. A origem de algumas delas podem evidentemente dizer mais do espectador que do filme [... que] porém, permanece a base na qual suas projeções se apoiam”. Assim, o trabalho deve ser “[...] um movimento centrípeto em direção ao filme, [de modo que] qualquer perigo de cair na interpretação selvagem é afastado [... evitando que esta se torne] uma fabulação pessoal” (p. 16), ao que preconizam “o retorno ao filme, à materialidade de seu discurso e de seus parâmetros representativos” (p. 59). A chave é que

os limites dessa invenção, dessa “criação” são, contudo, muito estritos. O analista deve de fato respeitar um princípio fundamental de legitimação: partindo dos elementos da descrição lançados para fora do filme, devemos voltar ao filme quando da reconstrução, a fim de evitar reconstruir outro filme. [...] Os limites da “criatividade analítica” são os do próprio objeto da análise. O filme é, portanto, o ponto de partida e o ponto de chegada da análise (VANOYE E GOLIOT-LÉTÉ, 2002. p. 15).

Nossa proposta, relacionando TAR, *análise filmica* e as discussões sobre o lugar do pesquisador-jogador, é: como analisando um filme, descreveremos os fatores em relação nos jogos a partir da nossa experiência direta.

Tal rede, porém, é feita *não só* em relação ao objeto e ao sujeito, não ocorrendo num “mundo ideal”, afinal,

um filme é um produto cultural inscrito em um determinado contexto sócio-histórico. Embora o cinema usufrua de relativa autonomia como arte [...], os filmes não poderiam se isolados dos outros setores de atividade da sociedade *que o produz* (quer se trate da economia, quer da política, das ciências e das técnicas, quer, é claro, das outras artes) (VANOYE E GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p. 54. Grifo nosso).

Não só o que o “produz” *antes* da manipulação, mas *durante*. Compreendemos que falar do jogar seria estar aberto a incluir qualquer actante que se apresente, mas balanceando a

descrição, valorando o que ajudará aos entendimentos. Na prática, por mais que algo seja particular da relação analista/objeto, se isso ajudar ao desvelar do *game*, poderá ser incluso.

Além, o quanto da “ambientação *física*” é importante? Se, ao jogar, concentra-se ao ponto de esquecer-se do “ao redor” (a comida esfriando, o avançar das horas<sup>61</sup>), tornando tudo *intermediário*, não importaria à análise. Mas se falando de um “corujão<sup>62</sup>” com amigos em uma *lan house* falando, brincando e brigando o tempo todo, ou de um *game* manipulado através de um *Wii Remote*<sup>63</sup> ou *Kinect*<sup>64</sup>, tal materialidade contaria.

Como reflexão, poderíamos exemplificar um mapeamento de actantes, identificando “zonas fluidas”, a qualquer momento “rasgáveis” umas pelas outras, sendo: no centro, o objeto de análise, o parâmetro. Dele, os fatores que se conformam na tela/caixas de som; o analista-jogador, a perspectiva e ponto de observação, “porta-voz/*spokesperson*” (BIJKER, 1992; AKRICH, 1992) da rede “pesquisa”<sup>65</sup> e “ponto de passagem obrigatório/*obligatory point of passage*” (LAW; CALLON, 1992; LAW; BIJKER, 1992) entre as redes “objeto” e “mundo acadêmico”<sup>66</sup>, sendo actante dificilmente ignorável; a “condição mundo” (cultura, política, paratextos, impressões pessoais, memórias particulares etc.) que, mesmo não de responsabilidade de quem fez o jogo, participa da experiência e pode ajudar a entendê-la; a rede “físico-geográfica”, o que material e localmente afeta.

## 2.5 Flânerie

Para problematizar o modo como fruiremos as *idades* em jogos eletrônicos, procuramos *insights* em pensamentos sobre a experiência do urbano, ao que evocamos a ideia de *flânerie*, maneira de se colocar no mundo, e a noção de *flâneur*, sujeito da atitude.

Não é simples definir precisamente um *flâneur*, talvez por ser um “estado de subjetividade” (poética). Diferentes pensadores reforçam características distintas desse “tipo”, cuja existência “diletante” está relacionada aos grandes centros do século XIX, em especial

<sup>61</sup> Falar sobre um MMORPG talvez seja incluir a problematização do tempo dedicado à atividade, mesmo em vista de fatalidades: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/02/chines-morre-depois-de-jogar-3-dias-sem-parar-em-cibercafe.html>>. Acesso em 20 de set. 2013

<sup>62</sup> Quando grupos se reúnem para virar a noite, acordados “como uma coruja”.

<sup>63</sup> Controle/*joystick* do videogame *Nintendo Wii*, dotado de sensores de movimento, não só funciona sem fio e à distância, quanto reconhece e responde aos movimentos executados com ele – e.g.: num jogo de tênis, ao invés de apertar-se um botão para executar a raquetada, deve-se fazer um movimento de corpo similar a ela. Ver: <[http://wiisports.nintendo.com/controls\\_section/](http://wiisports.nintendo.com/controls_section/)>. Acesso em 17 de set. 2013

<sup>64</sup> Sensor para *Xbox 360* e *Xbox One* (e PCs) que reconhece a movimentação dos jogadores, sem controle/*joystick*, podendo aceitar comandos de voz. Ver: <<http://www.xbox.com/pt-BR/Kinect/Home-new>>. Acesso em 17 de set. 2013

<sup>65</sup> É a pontualização dela, é *com ele* que os outros irão lidar.

<sup>66</sup> Ele que, “através” da pesquisa, traduz o primeiro ao último.

Paris<sup>67</sup>. Assim, tentaremos debatê-lo atentando a três eixos: certo “maravilhamento” pelo fenômeno das metrópoles “modernas” e “capitalistas” (o espetáculo de imagens, sensações, relações etc.) do período que se segue à “Revolução Industrial”; um “enfrentamento cognitivo”, luta por modos de compreender/existir desalinhados do funcionalismo, do “tempo industrial”, do acúmulo financeiro e simbólico; uma relação com “o outro” baseada na “superficialidade” do encontro. Manovich (2001) apresenta o *flâneur* como

um Observador anônimo [que] navega através do espaço de uma multidão parisiense, gravando e imediatamente apagando os rostos e as figuras dos transeuntes na memória dele. De tempo em tempo, o olhar dele encontra o olhar de uma mulher que passa, engajando-a num affair virtual de uma fração de segundos, apenas para ser infiel a ela com o próximo transeunte mulher. O flâneur está verdadeiramente em casa em apenas um lugar – movendo-se através da multidão. Baudelaire escreve: “Para o espectador perfeito, o observador apaixonado, é uma imensa alegria fazer a casa dele entre as quantidades, em meio à flutuação e movimento, entre o fugitivo e o infinito... Estar longe de casa, e ainda sentir-se em casa; vislumbrar o mundo, estar no centro do mundo e ainda permanecer escondido do mundo”<sup>68</sup> (MANOVICH, 2001, p. 231).

Benjamin (2000, p. 35) aponta que o *flâneur*, figura dos exteriores (das casas. Ou melhor: dos exteriores transformados em interiores.), teria letreiros de lojas como pinturas de salões burgueses, muros como escrivatinhas, bancas como bibliotecas etc. Além,

a poesia do terror, no qual estão cheias as florestas americanas, onde tribos inimigas se defrontam na trilha de guerra; essa poesia que serviu tanto a Cooper presta-se assim, nos mínimos detalhes, à vida parisiense. Os transeuntes, as lojas, os coches de aluguel, um homem que se apoia a uma janela – tudo isso interessava [...] tão intensamente quanto um tronco, uma toca de castor, um rochedo, uma pele de búfalo, uma canoa imóvel, uma folha flutuante interessam ao leitor de um romance de Cooper (BALZAC apud BENJAMIN, 2000, p. 39-40).

O autor explica que tais “vagabundos” praticavam uma observação tranquila, uma “botânica no asfalto” na qual “tudo passava em desfile... dias de festa e dias de luto, trabalho e lazer, costumes matrimoniais e hábitos celibatários, família, casa, filhos, escola, sociedade,

<sup>67</sup> “o *flâneur* como tipo o criou Paris. É estranho que não tenha sido Roma. Qual a razão? Acaso, na própria Roma, não encontra o sonho vias trilháveis?” (BENJAMIN, 2000, p. 186).

<sup>68</sup> *An anonymous Observer [...] navigates through the space of a Parisian crowd, recording and immediately erasing the faces and the figures of the passers-by in his memory. From time to time, his gaze meets the gaze of a passing woman, engaging her in a split-second virtual affair, only to be unfaithful to her with the next female passerby. The flâneur is only truly at home in one place — moving through the crowd. Baudelaire writes: “To the perfect spectator, the impassioned observer, it is an immense joy to make his domicile amongst numbers, amidst fluctuation and movement, amidst the fugitive and infinite... To be away from home, and yet to feel at home; to behold the world, to be in the midst of the world and yet to remain hidden from the world.*

teatro, tipos, profissões” (FUCHS apud BENJAMIN, 2000. p. 34). Sobre tal docilidade do olhar, a “amável indolência do *flâneur*” (BENJAMIN, 2000. p. 39), coloca-se que ele

não aspirava a observar como fazem os pedantes; não olhava Charing Cross para se instruir [e] não contava os lampiões de Holborn para aprender aritmética... Dickens não recolhia em seu espírito a impressão das coisas; *seria mais exato dizer que era ele quem imprimia o seu espírito nas coisas* (CHESTERTON apud BENJAMIN, 2000, p. 69-70. Grifo nosso).

O caráter de atividade poética ancorada num “estado específico de ser” que procura/imputa beleza nas coisas é reforçado, como quando coloca-se que “uma embriaguez acomete aquele que longamente vagou sem rumo pelas ruas” (BENJAMIN, 2000, p. 186), ou quando fala-se da “embriaguez anamnésica em que vagueia o *flâneur* pela cidade” (BENJAMIN, 2000, p. 186), sendo “sabido que, na *flânerie*, as distâncias dos países e dos tempos irrompem na paisagem e no momento” (BENJAMIN, 2000, p. 189).

O termo, entretanto, não diz respeito “somente” a tal estado, mas a ele atrelado ao “passar” observando detalhes, o vaivém, os humores, o fluxo dos grandes centros urbanos, sendo difícil (não impossível) de associá-lo ao desfrutar do campo, quando as planícies são substituídas pelo frenesi das capitais, que são agora a “[...] paisagem – eis no que se transforma a cidade para o *flâneur*” (BENJAMIN, 2000, p. 186). Assim, encontramos o

princípio da *flânerie* em Proust: “[...] de repente, um telhado, o reflexo de sol sobre uma pedra, o cheiro de um caminho, me faziam parar por um prazer especial que me davam e também porque pareciam esconder para além daquilo que eu via, alguma coisa que me convidavam a vir apanhar e que, apesar de todos os meus esforços, eu não chegava a descobrir.” [...] Esta passagem permite entender claramente que o antigo sentimento romântico da paisagem se dissolve e que se origina uma nova visão romântica da paisagem, a qual parece ser, antes, uma paisagem urbana, se, em verdade, a cidade é o autêntico chão sagrado da *flânerie*. (BENJAMIN, 2000, p.191)

Sobre a mudança das relações de comunidades tradicionais em pequena escala para a sociedade moderna, Manovich (2001. p. 231) coloca que a *flânerie* seria uma “resposta” a tal “virada histórica”, compensando a antiga relação de proximidade com um grupo no atira-se na multidão de anônimos. Sobre as rápidas inovações que aconteciam no período, Benjamin coloca que (2000, p. 124-125)

Baudelaire fala do homem que mergulha na multidão como em um tanque de energia elétrica. E, logo depois, descrevendo a experiência do choque, ele chama esse homem de “um caleidoscópio dotado de consciência”. [...] A

técnica submeteu, assim, o sistema sensorial a um treinamento de natureza complexa”<sup>69</sup>.

Na condição-cidade, a experiência fundamental do *flâneur* seria a *banalização do espaço*, todos os estímulos simultaneamente, o mundo “piscando” e desnordeando-o (BENJAMIN, 2000, p. 188). Perguntamo-nos: seria o impregnar das coisas com o “próprio espírito” uma tentativa de recortar, deter e investi-las de importância, tirando-as do fluxo sem rosto, dando sentido e beleza a um mundo algo terrificante?

Sobre a segurança<sup>70</sup>, era difícil de se transitar em Paris, raras as calçadas largas antes da reforma de Haussmann<sup>71</sup>, sendo as estreitas vulneráveis a carros. De tal modo, sem *galerias*, caminhos cobertos entre construções, corredores públicos, “meio-termo entre a rua e o interior da casa”, a *flânerie* não se desenvolveria plenamente (BENJAMIN, 2000, p. 34-35).

Nos é interessante notar como a “reciprocidade” da relação é exposta, o como o observador apreende o objeto e este trans/conforma o observador. O ambiente é claramente sujeito/actante na subjetividade do *flâneur*, que parece não ser o mesmo, ou até não existir, a depender do lugar: Baudelaire detestava Bruxelas, sem “nenhuma vitrine. A *flânerie*, que é amada pelos povos dotados de fantasia, não é possível em Bruxelas. Não há nada a ver, e as ruas são inutilizáveis” (BENJAMIN, 2000, p.46-47). Esse “resgate” da importância das coisas em um espaço banalizado por um processo de expansão urbana, estado de percepção inebriado com o “bombardeio” de estímulos que é a fonte na qual pode-se selecionar coisas e investi-las de poder através do olhar que projeta amabilidade, não seria uma experiência vivida nem indistintamente pelos cidadãos, nem em qualquer parte<sup>72</sup>.

Outro fator em jogo é a multidão, sendo que o *flâneur* é o homem delas (BENJAMIN, 2000, p. 45), um abandonado nelas (BENJAMIN, 2000, p. 51), sem nelas perder a individualidade (FOURNEL, *apud* BENJAMIN, 2000, p. 202). Mas em Londres (BENJAMIN, 2000, p. 50), quando a massa se torna congestionada, não haveria espaço à *flânerie*. Sobre Friedrich Engels, “a multidão possui algo de espantoso, suscitando nele uma reação moral; paralelamente, também entra em jogo uma reação estética; a velocidade com

<sup>69</sup> E novamente: “Para o perfeito *flâneur*... é um prazer imenso decidir morar na massa, no ondulante... Estar fora de casa; e, no entanto, se sentir em casa em toda parte; ver o mundo, estar no centro e ficar escondido no mundo, tais são alguns dos menores prazeres desses espíritos independentes, apaixonados, imparciais (!) que a língua só pode definir inabilmente. O observador é um príncipe que, por toda parte, usufrui de seu incógnito... O amoroso da vida universal entra na multidão como se em um imenso reservatório de eletricidade. Também podemos compará-lo a um espelho tão imenso como essa multidão, a um caleidoscópio dotado de consciência que, a cada movimento, representa a vida múltipla e a graça comovente de todos os elementos da vida” (BAUDELAIRE *apud* BENJAMIN, 2000, p. 221).

<sup>70</sup> Algo relacionável à discussão de recorte que faremos no tópico 2.2.

<sup>71</sup> Evento do terceiro quarto do século XVII, no qual parte de Paris recebeu uma grande reforma.

<sup>72</sup> É uma relação de elementos específica. Quais seriam eles? Haveria nos *videogames* relações semelhantes? Apesar de não fazermos uma comparação com cidades físicas, essas são questões que orbitam nosso pensamento.

que os transeuntes passam precipitados o afeta de forma desagradável” (BENJAMIN, 2000, p. 115). Na obra de Poe, “é a multidão que sobressai. O que impressiona, em primeiro lugar, é o fascínio com que o narrador [em um livro do autor] acompanha o espetáculo da multidão [...]” (BENJAMIN, 2000. p. 46). Ainda em tal cidade,

a maioria dos que passavam parecia gente satisfeita consigo mesma, e com os dois pés no chão. Pareciam apenas pensar em abrir caminho através da multidão. Franziam o cenho e lançavam olhares para todos os lados. Se recebiam um encontrão de outros transeuntes, não se mostravam mais irritados; ajeitavam a roupa e seguiam apressados. Outros – e também esse grupo era numeroso – tinham movimentos desordenados, rostos rubicundos, falavam consigo mesmo e gesticulavam, como se se sentissem sozinhos exatamente por causa da incontável multidão ao seu redor. Se tivessem de parar no meio do caminho, repentinamente paravam de murmurar, mas sua gesticulação ficava mais veemente, e esperavam – um sorriso forçado – até que as pessoas em seu caminho se desviassem. Se eram empurradas, cumprimentavam as pessoas que as tinham empurrado e pareciam muito embaraçadas. Poder-se-ia pensar que se está falando de indivíduos empobrecidos e semi-embriagados. Na verdade, trata-se de gente de boa posição, negociantes, bacharéis de especuladores da Bolsa (POE *apud* BENJAMIN, 2000. p. 48-49).

Benjamin (2000. p. 45) vê na obra de Poe um *flâneur* inseguro, recolhendo-se ao anonimato da multidão, antissocial. Para Manovich, “o fato de que ele apenas se sente em casa na multidão de estranhos mostra o preço psicológico pago pela modernização. Ainda, a subjetividade do flâneur é, em essência, intersubjetividade: a troca de olhares entre ele e os outros seres humanos”<sup>73</sup> (2001, p. 231-232). Para Engels (*apud* BENJAMIN, 2000. p. 54),

essa concentração colossal, esse amontoado de dois milhões e meio de seres humanos num único ponto centuplicou a força desses dois milhões e meio... mas os sacrifícios que isso custou, só mais tarde se descobre. Quando se vagou alguns dias pelas calçadas das ruas principais, só então se percebe que esses londrinos tiveram de sacrificar a melhor parte de sua humanidade para realizar todos os prodígios da civilização, com que fervilha sua cidade [...] O próprio tumulto das ruas tem algo de repugnante, algo que revolta a natureza humana.

Se o *flâneur* não lida com os grandes centros rejeitando-os, haveria aí uma luta: não a do confronto físico, mas uma por outros modos de viver. Ele,

---

<sup>73</sup> “The fact that he only feels at home in the crowd of strangers shows the psychological price paid for modernization. Still, the subjectivity of the flâneur is, in its essence, intersubjectivity: the exchange of glances between him and the other human beings”.

ocioso, caminha como uma personalidade, protestando assim contra a divisão do trabalho que transforma as pessoas em especialistas. Protesta igualmente contra a sua industriiosidade. Por algum tempo, em torno de 1840, foi de bom-tom levar tartarugas a passear pelas galerias. De bom grado, o *flâneur* deixava que elas lhe prescrevessem o ritmo de caminhar (BENJAMIN, 2000. p. 50-51).

Haveria algo de *ato político*, contra o tempo industrial e a sociedade capitalista.

Assim, em meio ao fenômeno das grandes cidades de calçadas lotadas por multidões, carros nas ruas e diversas modificações ligadas à industrialização, o *flâneur* rejeita a lógica funcionalista das metas e do tempo nelas. Mas, maravilhado, vê o urbano com amor, apreciando a paisagem e “resgatando” os detalhes de um espaço banalizado. Isso talvez como um “romântico” (o movimento) o faria com as paisagens bucólicas e a figura amada, numa postura intimamente ligada ao ato de *andar*. Com isso, complementamos nossa proposta metodológica: nos afastando da necessidade de definir o jogo conforme condições de vitória e derrota, não pretendemos cumprir os objetivos dos *games*. Nossa ideia é passear pelas cidades de alguns deles, observando os elementos que as constituem. Exploraremos a *paidea*/as configurações. Não o faremos, entretanto, numa “proativamente poética”, mas atentos a estímulos, descrevendo-os, como na decupagem da análise fílmica.

Mesmo tendo a *flânerie* “apenas” como inspiração metodológica, gostaríamos de problematizar pontos sobre o uso do termo e sobre o que entendemos como *navegação*.

Manovich (2001) fala de tecnologias de visualização baseadas em *telas, superfícies retangulares* (p. 41)<sup>74</sup> que enquadram um mundo *virtual*, sentido não limitado ao digital<sup>75</sup>, equiparando pinturas, fotos e jogos eletrônicos<sup>76</sup>. São “janelas/fendas” no mundo *físico* que mostram outros *continuums/continua*<sup>77</sup>, que coexistem visualmente: um quadro na parede está *na parede, dentro* do campo de visão de alguém *posicionado a certa distância...* algo problemático em se tratando de definições precisas.

Para falar disso, remetemos à ideia de *representação*, termo polissêmico e complexo, com Manovich (2001, p. XIV) enfatizando que imagens de computador não seriam

<sup>74</sup> Não vemos problemas em incluir outros formatos.

<sup>75</sup> Realidade Virtual (RV), para ele – também em Lévy, um “mundo virtual no sentido tecnológico estrito” (1999, p. 74) –, é normalmente atrelado a uma condição tecnológica específica, “visores/elmos” que devem ser “vestidos”, substituindo o campo de visão anterior a eles (MANOVICH, 2001, p. 101).

<sup>76</sup> Indiferente se são “pegadas” (*índices*) do mundo físico (e.g.: a foto de um espaço) mais ou menos distante (ver a próxima nota) ou “interpretações” (e.g.: a pintura de um espaço). Sobre isso, ver DEREN, Maya, Cinema: o uso criativo da realidade. Devires, Belo Horizonte. v. 9, nº. 1, p. 128-149, jan/jun 2012. ou o debate sobre tal texto em XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência, 3ª Ed. São Paulo : Paz e Terra. 2005. Podem se ainda uma “fantasia” (e.g.: o desenho de um espaço, uma utopia que não corresponde a lugares físicos. Uma cidade imaginária de *game*).

<sup>77</sup> Tais assuntos, apesar de não parte do nosso intuito, poderiam ser aprofundados interessante: a fotografia de uma sala pendurada na parede da própria sala apontaria o observador para a sala presente ou para uma sala virtual, que não se “fundiria” com a física? Isso variaria caso falando de uma fotografia antiga e uma – atual – na qual não se notasse diferenças?

*representações inferiores* da “nossa” realidade física, mas *representações realísticas* de outra realidade<sup>78</sup>. Ele (MANOVICH, 2001, p. 41) coloca uma pintura, uma fotografia, *um filme* (enfaticamente o exemplo) etc. dentro de *representação*. Isso em contraste à *simulação*<sup>79</sup>, não “apontando” um “horizonte”, uma profundidade na distância, mas uma imersão que toma o observador, a exemplo de óculos/capacete RV e o *cinema*.

Como um filme pode estar numa lógica e o cinema outra? O ponto talvez seja a proporção: um filme pode ser visto *na TV, enquadramento dentro de enquadramento*; um filme *no cinema* tenderia a englobar *todo* o campo visual ou a anular o que está fora da tela. Mas e um quadro visto de perto, ou um muito grande, que preencha o olhar?

De qualquer forma, para o autor, o

Cinema em si herdou seu enquadramento da pintura ocidental. Desde a Renascença, o quadro agiu como uma janela em um espaço maior que se assume estender-se além do quadro. Esse espaço foi cortado pelo retângulo do quadro em duas partes: “o espaço dentro da tela”<sup>80</sup>, a parte que está dentro do quadro, e a parte a qual está do lado de fora. Na famosa formulação de Leon-Battista Alberti, o quadro agiu como uma janela no mundo. Ou, numa mais recente formulação do teórico cinematográfico francês Jacques Aumont e os co-autores dele, “O espaço dentro da tela é habitualmente percebido dentro de um espaço cenográfico mais vasto. Mesmo que o espaço dentro da tela seja a única parte visível, essa parte cenográfica maior é porém considerada como existindo ao redor dela (MANOVICH, 2001, p. 88)<sup>81</sup>

Após tal problematização, Manovich (2001) traça progressões e mudanças unindo as imagens *fixas* da pintura renascentista e da fotografia, a *em movimento* do cinema, a *em movimento e em tempo real* dos radares e da televisão, e a *em movimento, em tempo real e interativa/manipulável* dos computadores e *games*.

Sobre os computadores, o autor diferencia *representação* e “*imagem-controle*” (“profundidade” *versus* “superfície”), entre janelas para mundos e interfaces/menus. Mas tudo seria híbrido, quando *games* podem ter e menus, assim como as janelas de sistema operacional podem se organizar *uma atrás da outra*. Noutra categorização, coloca *simulação*,

<sup>78</sup> Todas discussões problemáticas: como definir *realidade*? É possível existir “outra” ou tudo é incluso numa mesma? Além, uma imagem “representa” (é uma versão que *remete* a um original) ou *apresenta* (é em si a coisa; ou é em si *uma* coisa)?

<sup>79</sup> Noutra definição, *simulação* opõe-se à *ilusão*, a última sendo o uso de técnicas pra imitar a aparência do mundo, enquanto a primeira seria a aspectos como movimento, mudança ao longo do tempo etc. (MANOVICH, 2001, p. 42).

<sup>80</sup> Acreditamos que as traduções “campo/extracampo” ou “quadro/extraquadro” caberiam sem prejuízo.

<sup>81</sup> “*Cinema itself inherited this framing from Western painting. Since the Renaissance, the frame acted as a window onto a larger space which was assumed to extend beyond the frame. This space was cut by the frame's rectangle into two parts: "onscreen space," the part which is inside the frame, and the part which is outside. In the famous formulation of Leon-Battista Alberti, the frame acted as a window onto the world. Or, in a more recent formulation of French film theorist Jacques Aumont and his co-authors, "The onscreen space is habitually perceived as included within a more vast scenographic space. Even though the onscreen space is the only visible part, this larger scenographic part is nonetheless considered to exist around it"*”.



no sentido de “imersão”, e *informação*, o dar acesso de maneira eficiente aos dados, como num mecanismo de busca ou uma enciclopédia *online* (MANOVICH, 2001, p. 42).

Manovich (2001, p. 41; 83) fala ainda da organizações de conteúdo em um “sistema hierárquico de arquivos” (e.g.: “pastas”), redes “planas” de *hiperlinks* (e.g.: o cruzar por diversos *links* da *Wikipédia*), catálogos (e.g.: bases de dados), e quando são *especializados* (e.g.: um *game* 3D). Ele então (MANOVICH, 2001, p. 191) apresenta a *coleção de documentos* e os *espaços navegáveis*, sendo que, respectivamente, “Web sites e programas de hipermídia normalmente almejam dar ao usuário um acesso eficiente à informação [organizando uma coleção de documentos], enquanto games e mundos virtuais almejam ‘submergir’ psicologicamente o usuário em um universo imaginário”<sup>82</sup>. Mesmo que as lógicas se misturem/incluam<sup>83</sup>, a navegação *standard* da *web* teria se organizado como coleção de documentos, enquanto *alguns games* teriam espaços navegáveis.

Dessas ideias, o autor une a *flânerie* e as *telas*, porém de um modo que discordamos.

Falando sobre o *flâneur* na literatura de alguns escritores mais ligados à Europa, contrastando-o com “tipos” mais próximos à cultura norte-americana (o caubói, o desbravador do “Oeste Selvagem/Velho Oeste” etc.), Manovich (2001, p.232) coloca que

ao invés do aperto da multidão humana urbana que é o milieu [o “ambiente”] para o flâneur parisiense, o herói dessas novelas [literárias] americanas está mais em casa nos ermos, longe da cidade. Eles navegam florestas e rios, superando obstáculos e enfrentando inimigos. A subjetividade é construída através de conflitos entre o sujeito e [a] natureza, e entre o sujeito e os inimigos dele, menos do que através da relação interpessoal em um grupo. Essa estrutura encontra a expressão final na forma americana particular, o faroeste, e o herói dele, o caubói – um explorador que apenas ocasionalmente aparece na cidade para beber em um bar. Menos que provendo a casa para o caubói, como ela faz para o flâneur, o vilarejo é um lugar hostil, cheio de conflito, que eventualmente irrompe num inevitável confronto. *Ambos o flâneur e o explorador encontram a expressão deles em diferentes posições subjetivas, ou fenótipos, dos usuários dos new media*”<sup>84</sup> (Grifo nosso).

<sup>82</sup> “Web sites and hypermedia programs usually aim to give user efficient access to information, while games and virtual worlds aim to psychologically ‘submerge’ the user in an imaginary universe.”

<sup>83</sup> Espaço navegável é uma forma de organizar documentos; num computador, a ideia de pastas e itens *dentro* delas é uma *metáfora espacial*.

<sup>84</sup> “Instead of the thickness of the urban human crowd which is the milieu of a Parisian flâneur, the heroes of these American novels are most at home in the wilderness, away from the city. They navigate forests and rivers, overcoming obstacles and fighting enemies. The subjectivity is constructed through the conflicts between the subject and nature, and between the subject and his enemies, rather than through interpersonal relations within a group. This structure finds its ultimate expression in the unique American form, the Western, and its hero, the cowboy — a lonely explorer who only occasionally shows up in town to get a drink at the bar. Rather than providing the home for the cowboy, as it does for the flâneur, the town is a hostile place, full of conflict, which eventually erupts into the inevitable showdown. Both the flâneur and the explorer find their expression in different subject positions, or phenotypes, of new media users”.

Ele coloca o explorador solitário norte-americano ao lado do jogador de *games singleplayer* e o *flâneur* é emparelhado ao usuário (“padrão”) da *web*, quando “na rede, o equivalente à multidão e à massa seria a própria informação...”<sup>85</sup>. Tal navegação por *sites* etc., seria uma “reencarnação” da *flânerie* (MANOVICH, 2001, p. 233).

Temos dificuldades em assimilar tal proposição, entendendo a multidão como *um* elemento da *flânerie*, não isoladamente definidor, ainda mais enquanto *metáfora*: se assim o fosse, qualquer “multidão” (árvores, animais, objetos) seria “palco” para o *flâneur*. Vejamos:

Friedberg conecta o flâneur de Baudelaire com uma gama outras práticas modernas: “o mesmo impulso que envia o flâneur através das galerias, atravessando o pavimento e desgastando os sapatos de couro dele, manda compradores nas lojas de departamento, turismo em exposições, espectadores no panorama, diorama, museu de cera e cinema”. O flâneur ocupa uma posição privilegiada entre essas práticas *com movimento através do espaço*. Tudo o que sobra em ordem para atingir um “mobilized virtual gaze” [um “olhar virtual mobilizado/em movimento] era virtualizar essa percepção – algo que o cinema alcançou na última década do século dezanove<sup>86</sup> (MANOVICH, 2001, p. 235. Grifo nosso).

E ainda, ele complementa que

enquanto as considerações de Friedberg terminam com a televisão e [não] considera os *new media*, a forma de espaço navegável virtual encaixa bem na trajetória histórica dela. Navegação através de um espaço virtual, não importa se um jogo de computador, um simulador de movimento, uma visualização de dados ou uma interface humano-computador em 3D, segue a lógica de um “virtual mobile gaze”. Ao invés das ruas parisienses, vitrines de shoppings e os rostos dos transeuntes, o flâneur virtual viaja através de ruas virtuais, autoestradas e vias de dados; *o erotismo de um affair virtual de uma fração de segundos com um transeunte do sexo oposto é repostado com o a excitação de localizar e abrir um arquivo em particular ou dando um zoom em um objeto virtual*. Como o flâneur original de Baudelaire, o flâneur virtual é mais feliz *no movimento, clicando de um objeto a outro, atravessando sala após sala, nível após nível, volume de dado após volume de dado*<sup>87</sup> (MANOVICH, 2001, p. 235. Grifos nossos).

<sup>85</sup> “On the Net, the only thing which appears as a mass is information itself...”.

<sup>86</sup> “Friedberg connects Baudelaire’s flâneur with a range of other modern practices: “The same impulses which send flâneurs through the arcades, traversing the pavement and wearing thin their shoe leather, sent shoppers into the department stores, tourists to exhibitions, spectators into the panorama, diorama, wax museum, and cinema.” The flâneur occupies the privileged position among these practices because he embodied most strongly the desire to combine perception with motion through a space. All that remained in order to arrive at a “mobilized virtual gaze” was to virtualize this perception — something which cinema accomplished in the last decade of the nineteenth century”.

<sup>87</sup> “While Friedberg’s account ends with television and does [not] consider new media, the form of navigable virtual space fits well in her historical trajectory. Navigation through a virtual space, whether in a computer game, a motion simulator, data visualizations or a 3D human-computer interface, follows the logic of a “virtual mobile gaze.” Instead of Parisian streets, shopping windows and the faces of the passers-by, the virtual flâneur travels through virtual streets, highways and planes of data; the eroticism of a split-second virtual affair with a passer-by of the opposite sex is replaced with the excitement of locating and opening a particular file or zooming into the virtual object. Just as the original flâneur of Baudelaire, the virtual flâneur is happiest on the move, clicking from one object to another, traversing room after room, level after level, data volume after data volume”.

Compreendemos que, ao tirar o *flâneur* de um espaço navegável que submerge o sujeito e no qual as experiências estão distribuídas em três dimensões (a cidade), Manovich coloca a *flânerie* como “lógica”, não “experiência”. Assim, comparando-a a vivências por demais dessemelhantes sensorialmente, “desautorizando” a comparação. Ao mesmo tempo, em detrimento a características diversas, o autor foca em *apenas um* fator. Ainda, talvez contrariando o próprio discurso, no qual a *flânerie* partilha do “mesmo impulso” da travessia de galerias etc., ele a joga do “lado oposto” (a coleção de documentos, a superfície, a imagem-controle etc.). Por fim, *na lógica*, podemos comparar um “flerte” entre duas pessoas e o clicar em um ícone, mas haveria um *salto* separando o último daquela *experiência* algo sensual, no sentido de *sensações*.

Retomaremos a tais assuntos, mas pontuemos que talvez Manovich (2001) faça tal comparação pelo referencial dele: se vê o espaço 3D de um jogo eletrônico como “solitário”, parece ignorar, por basear-se em produtos mais antigos, que alguns deles possuem (super) populações de *avatares* e NPCs. Como veremos, principalmente em *Sleeping Dogs* e *Aion*, com “multidões” de personagens, mas também em *Skyrim*, no qual, mesmo em número reduzido, possuem presença marcante, a experiência “não é solitária”<sup>88</sup>. E mais: neles, há outros elementos que poderiam ser postos em paralelo com a experiência de uma cidade.

Nossa ideia é a de que, se entendemos a *flânerie* como associação específica de uma postura particular (um entregar-se “poético” ao fluxo de estímulos visuais, sonoros, olfativos, informacionais etc., selecionando e imputando importância a alguns deles) num conjunto tempo-especialmente localizado (o “evento cidade”), concordamos em encontrar situações mais ou menos semelhantes, estabelecendo pontos de contato e ignorando algumas características, substituindo e acrescentando relações e/de elementos. Assim, como ato de navegação de um sujeito que *atravessa, relaciona-se com elementos espacialmente localizados e organizados*, quanto mais o alvo da comparação tivesse problematizações parecidas, mais similar seria à *flânerie*: dessa forma, se ela “por natureza” pertence às galerias e às ruas de Paris, não sendo a mesma coisa em Londres, perdendo algo importante nas multidões por demais cheias, “não sendo possível” em Bruxelas, dando-se por definição em cidades, e não em campos/florestas, acreditamos que todos esses casos guardariam mais paridade entre si do que o navegar por uma “multidão de documentos”. Por outro lado, poderíamos encontrar conexões entre o relacionar-se com uma paisagem citadina, uma pintura

<sup>88</sup> Da perspectiva da “superfície”. Poderíamos nos questionar o quão “humano” é um NPC. Mas, diferente de um ícone no *desktop*, ele tenta “se passar por humano” (no capítulo 4, tocamos no assunto do “Teste de Turing”), lembrando imagética e sonoramente, em alguns casos tanto quanto fotografias e o cinema.

disso e... um *game*; mas também a descrição detalhada de um ambiente (num livro, numa narração oral) e na imaginação, ou mesmo num sonho, quando se pode imaginar lugares e, mentalmente, por eles passear (MURRAY, 2003)<sup>89</sup>.

Por fim, pontuamos que nosso trabalho não é a tentativa de provar a hipótese de que, “sim, a experiência em cidades de *games* pode ser chamada de *flânerie*” ou “não, a *flânerie* física, as problematizações sobre ela etc., não podem ser equiparadas a esses jogos”. O que queremos é tomá-la como inspiração.

## 2.7 O espaço em *games*

### 2.7.1 O espaço (3D) em *games*

Falar de espaço em *games* é complexo, quando em questão a própria noção do que ele seja. Murray (2003), por exemplo, fala de *ambientes digitais*<sup>90</sup>, espaços gerados em computadores e pelos quais podemos atravessar, diferenciando *labirintos solucionáveis*<sup>91</sup> e *rizoma emaranhado*<sup>92</sup> (2003, p. 130-4). Para ela, *ir* de um *link* a outro, mudando de *site*/"sítio", fazendo diferentes *caminhos* por *portais* etc., *navegando* numa rede, seria engajar-se com o espaço, mesmo não com elementos distribuídos tridimensionalmente: se traçássemos essa movimentação num papel, pontos representando páginas, não teríamos como dizer que um site *X* está à esquerda de outro, ou próximo/distante. Isso seria o *rizoma emaranhado*.

De forma diferente, num *desktop* ou na hierarquia da arquitetura da informação de um site, com menus e *submenus*, diríamos que uma pasta (ou arquivo) está *dentro* da outra, uma janela *atrás/à frente* da outra. Também encontraríamos visualizações nas quais sobe-se/desce-se numa página *rolando* para cima/baixo um texto/a janela, ou nas quais aproxima-se/afasta-se de (ou aumenta-se/diminui-se) uma imagem (o *zoom*). Apesar de, nesse caso, a relação com o espaço ser mais próxima de nós, tais exemplos dizem pouco dos nossos objetos.

Já os *labirintos navegáveis*, similares aos espaços navegáveis de Manovich (2001), teria os MUDs como exemplo. Neles, poderíamos cartografar que uma sala *Z* está à esquerda de outra *K*, três após uma *W* etc. Soma-se ainda a “imersão”, paralela à de um livro, quando ao lermos que no aposento *H* há uma lareira etc. *imaginamos* um espaço tridimensional pelo qual nos movemos. Nosso foco seria tal relação, mas quando *visualmente* em 3D.

<sup>89</sup> Estes excluídos do nosso foco pela questão tecnológica da representação visual em telas.

<sup>90</sup> De salas de bate-papo a jogos 3D, fóruns ao *desktop* etc.

<sup>91</sup> Que identificaríamos com *games* 3D, mas não apenas.

<sup>92</sup> O navegar por *links*, construindo caminhos específicos.

Manovich (2001, p. 279) fala de *mundos virtuais*, ambientes interativos, 3D, gerados por computador... mas o conceito é amplo para nos servir satisfatoriamente. Klastруп (2003, p. 23-7) fala também de *mundos virtuais*, num sentido mais próximo de nós. Referindo-se “apenas” a mundos 3D e textuais, porém, a definição é limitadora para nós, sendo eles *compartilhados* (foco no *online massivo*). Além, “essencial” seria a *persistência*, cujo sentido nos é pouco claro: poderíamos exemplificar com jogos que salvam informação da nossa estadia neles<sup>93</sup>, sendo que, em suma, estar lá pode ser *voltar* lá, não eterna repetição da primeira vez. Confusões à parte, parece-nos claro que ela exclui ambientes gerados proceduralmente, construídos com base em parâmetros combinados “randomicamente”. Tal exclusão não nos interessa. Igualmente, outra característica é que eles são “grandes”. “Um mundo é caracterizado pela complexidade dele, pelo fato que ele é, em princípio ou na nossa imaginação dele, tão largo que nós não podemos explorar completamente todo o espaço dentro dele num primeiro olhar”<sup>94</sup> (KLASTRUP, 2003, p. 26), definindo:

Um mundo virtual é uma representação online persistente que contem a possibilidade de comunicação sincrônica entre usuários e entre usuários e o mundo dentro do recorte de um espaço desenhado como um universo navegável. “Mundos virtuais” são mundos, você pode mover-se neles [mudar-se para eles], através de representação(ões) persistente(s) do usuário, em contraste a mundos imaginados de ficção não digital, os quais são apresentados, mas não verdadeiramente habitáveis. Mundos virtuais são diferentes de outras formas de ambientes virtuais por eles não poderem ser imaginados na totalidade espacial deles<sup>95</sup>. (KLASTRUP, 2003, p. 27).

Tais definições nos ajudam, mas não nos cabem mais diretamente, tal qual noções como *ciberespaço*, *metaverso* etc., que não servem à definição dos nossos objetos. Com base nisso, mais do que procurar/criar um termo que se encaixe “perfeitamente” nas nossas expectativas, preferimos discutir ideias, mesmo dispensando uma definição *a priori* de espaço. Ou, ao contrário, evocando uma momentânea e operacional: *o espaço métrico é percebido pelo deslocamento dos corpos e pela distância entre eles*, recorte amplo e genérico, mas que, excluindo espaços não métricos, nos servira a uma pequena historicização. Sobre ela, adiantamos: alguns jogos aqui são tomados como exemplos/marcos, mas, como *atores-*

<sup>93</sup> No registro de nossas ações (em *Skyrim*, nossos atos são “lembrados” pelos NPCs); “materialmente” (no mesmo jogo, um objeto derrubado no chão ficará lá “indefinidamente”); podendo, talvez, ser o registro de *status* (acumulação de itens etc.)

<sup>94</sup> *A world is characterised by its complexity, by the fact that it is, in principle or in our imagination of it, so large that we cannot at a first glance fully explore all the space inside it.*

<sup>95</sup> *A virtual world is a persistent online representation which contains the possibility of synchronous communication between users and between user and world within the framework of a space designed as a navigable universe. “Virtual worlds” are worlds, you can move in, through persistent representation(s) of the user, in contrast to the imagined worlds of non-digital fictions, which are worlds presented as inhabited, but are not actually inhabitable. Virtual worlds are different from other forms of virtual environments in that they cannot be imagined in their spatial totality.*

*rede*, são conformados de maneira múltipla. Noutras palavras, há sempre historicizações que remetem a outros exemplos (“esse jogo, na verdade, é inspirado naquele outro”), às vezes com referências contraditórias e mesmo que enfatizam conexões distintas.

*Tennis For Two* (HIGINBOTHAM, 1958)<sup>96,97</sup> é um dos “primeiros” *games*<sup>98</sup>, o qual, numa tela circular<sup>99</sup>, um ponto luminoso simulava uma bola rebatida de um lado para o outro (visão lateral, a “rede” no meio da imagem). Noções de física (gravidade, leis do movimento) e o deslocamento geométrico da “bola” poderiam, no nosso sentido, configurar um espaço. Já para *Spacewar* (RUSSEL et al, 1961), pequenos símbolos gráficos (vistos como se de cima, ponto de vista zenital, “mapa”), “naves”, moviam-se por uma tela “atirando” uma contra a outra. Em ambos, calcular, mesmo que vagamente, a direcionalidade/velocidade fazia parte do jogo. Sobre o último, Manovich (2001) atenta que, em um *remake*<sup>100</sup>, *Computer Space* (NUTTING ASSOCIATES, 1971), havia uma simulação de gravidade na qual, além do inimigo, tinha-se de enfrentar *o próprio espaço*, que atraía o jogador para o centro da tela. Questionáramos o que se entende por “espaço” (a gravidade/atração/magnetismo?), talvez dizendo que o “cenário” era elemento do desafio – e porque não entendê-lo como o espaço?

Apontáramos que desde inicialmente na história dos jogos havia exemplos que problematizam o deslocamento pelo espaço. Nosso foco, porém, vai além, dizendo de um ponto de vista específico.

Nesse sentido, remetemos a *Star Raiders* (ATARI, 1979), *Elite* (BRADEN; BELL, 1984)<sup>101</sup> e *Battlezone* (ATARI, 1980)<sup>102</sup>, exemplos iniciais de deslocamento em *primeira pessoa*, como se olhando para frente, janela/quadro frontal, visão do motorista de um carro/nave, câmera cinematográfica etc. Nos dois primeiros, o visto era um “espaço sideral”, pontos, “planetas”, “naves” etc. sobre fundo escuro. A orientação vinha da aproximação/afastamento desses objetos, ou da mudança da posição deles no horizonte.

Mais detalhados graficamente, jogos como *Hovertank 3D* (ID SOFTWARE, 1991)<sup>103</sup> *Catacomb 3D*<sup>104</sup> (ID SOFTWARE, 1991), *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* (BLUE

<sup>96</sup> Uma demonstração em: <[http://www.youtube.com/watch?v=6PG2mdU\\_j8k#t=40](http://www.youtube.com/watch?v=6PG2mdU_j8k#t=40)>. Acesso em 10 de dez. 2013.

<sup>97</sup> Muitas vezes as referências a datas são confusas, contraditórias. Em geral, há autores que consideram datas de lançamento (comercial), de primeira exibição pública, da criação de diferentes versões, de “primeiro” teste... .

<sup>98</sup> Mencionado por Murray, Klastrup, Manovich, diversos ludólogos etc. Curiosamente, foram raríssimas (ou nulas) menções a *OXO* (DOUGLAS, 1952), um “jogo da velha” por computador. De qualquer modo, não havia nele o que estamos entendendo por deslocamento.

<sup>99</sup> Lembramos aqui a questão de Manovich (2001) e as telas *retangulares*.

<sup>100</sup> Ou mesmo no original?

<sup>101</sup> Ver: <<http://youtu.be/yC7DArR5P44?t=1m52s>>. Acesso em 15 de dez. 2013.

<sup>102</sup> Ver: <<http://www.youtube.com/watch?v=Gx5k2ITJjOw>>. Acesso em 15 de dez. 2013.

<sup>103</sup> Ver: <<http://www.youtube.com/watch?v=P7juV9zo5Tk>>. Acesso em 15 de dez. 2013.

<sup>104</sup> Ver: <<http://www.youtube.com/watch?v=KKYFNWxRY4s>>. Acesso em 15 de dez. 2013.

SKY PRODUCTIONS, 1992)<sup>105</sup> e, em especial, *Wolfenstein 3D* (1992)<sup>106</sup>, talvez estejam mais próximo aos nossos exemplos, num contexto similar ao do que Manovich (2001) fala de *Myst* (CYAN, 1993) e *Doom* (ID SOFTWARE, 1993). Neles,

A navegação através de um espaço 3D é parte essencial, senão o componente chave da jogabilidade. *Doom* e *Myst* oferecem ao usuário um espaço a ser atravessado, mapeado pelo mover-se através dele. Ambos começam atirando o jogador em algum lugar nesse espaço. Antes de chegar ao fim da narrativa do jogo, o jogador deve visitar a maior parte dele, descobrindo a geometria e a topologia dele, aprendendo a lógica e os segredos dele. Em *Doom* e *Myst* – e em muitíssimos outros jogos de computador – a narrativa e o próprio tempo são equacionados com o movimento através do espaço 3D, a progressão através de salas, níveis [...] (MANOVICH, 2001, p. 214)<sup>107</sup>.

Mais do que sujeito ao qual a narração se dirige, o usuário precisaria realizar ações para progredir: se não fizer nada, ela para. “Dessa perspectiva, movimento através do mundo do jogo é uma das principais ações narrativas. Mas esse movimento serve também como objetivo de exploração autossuficiente” (MANOVICH, 2001, p. 215)<sup>108</sup>. Além, o fator exploração, como apontado na introdução, seria conhecido e de interesse de parte da indústria.

Robyn Miller, um dos dois co-designers de *Myst* apontou que “Nós estamos criando ambientes para apenas vagar-se dentro. As pessoas tem chamado isso de jogo por falta de um algo [um nome] melhor, e nós chamamos ele de jogo às vezes. Mas isso não é o que ele realmente é; ele é um mundo.” Richard Garriott, o designer da série de RPG clássica *Ultima*, contrasta o desenho de jogos e a escritura de ficções: “Muitos deles (escritores de ficção) desenvolvem os personagens individuais em detalhes, e eles dizem quais os problemas deles são no começo, e o que eles crescerão para aprender no final. Esse não é o método que eu tenho usado... Eu tenho o mundo. Eu tenho a mensagem. E então os personagens estão lá pra suportar o mundo e a mensagem (MANOVICH, 2001, p. 215).<sup>109</sup>

<sup>105</sup> Ver: <<http://www.youtube.com/watch?v=TpuTbxkaZ94>>. Acesso em 15 de dez. 2013.

<sup>106</sup> Apontado pelo *IGN* (REILLY, 2012) e outras como o primeiro FPS (ou o mais conhecido/influente).

<sup>107</sup> *The navigation through 3D space is an essential, if not the key component, of the gameplay. Doom and Myst present the user with a space to be traversed, to be mapped out by moving through it. Both begin by dropping the player somewhere in this space. Before reaching the end of the game narrative, the player must visit most of it, uncovering its geometry and topology, learning its logic and its secrets. In Doom and Myst — and in a great many other computer games — narrative and time itself are equated with the movement through 3D space, the progression through rooms, levels [...]*

<sup>108</sup> *From this perspective, movement through the game world is one of the main narrative actions. But this movement also serves a self-sufficient goal of exploration.*

<sup>109</sup> *The central role of navigation through space, both as a tool of narration and of exploration, is acknowledged by the games' designers themselves. Robyn Miller, one of the two co-designers of Myst pointed out that "We' are creating environments to just wonder around inside of. People have been calling it a game for lack of anything better, and we've called it a game at times. But that's not what it really is; it's a world." Richard Garriott, the designer of classical RPG Ultima series, contrasts game design and fiction writing: "A lot of them [fiction writers] develop their individual characters in detail, and they say what is their problem in the beginning, and what they are going to grow to learn in the end. That's not the method I've used... I have the world. I have the message. And then the characters are there to support the world and the message.*

Perspectivaríamos tais jogos como contribuindo em pesquisa e desenvolvimento de ferramentas, no incentivar do interesse, no aprendizado de como lidar com formas e lógicas de interação etc. para *games* como *Mario 64* e *Zelda 64*. Mas, antes de continuarmos estabelecendo ligações e saltos até os nossos objetos, problematizamos outra linha de entendimento: a questão do *sandbox*.

### 2.7.2 O espaço (*sandbox*) em *games*

Sobre a organização do espaço em jogos, retornamos a *Elite*, ou mais atrás, a *Bosconian* (1981). Para clarearmos a discussão, porém, voltemos a *Super Mario World*. Nele, há uma lógica de “estágios”: tem-se um *continuum* isolado, no qual os elementos dele não interagem com (fatores de) outro *continuum*. A cada etapa o processador tem à disposição um conjunto de cálculos para conformá-la. Ao fim, excetuando-se cálculos da estrutura geral, os problemas matemáticos são substituídos. Assim, se, numa fase A, encontramos várias “tartarugas”<sup>110</sup>, um mesmo “objeto algorítmico” repetido e calculado individualmente<sup>111</sup>, e matamos uma, sobra um casco no chão. Ele<sup>112</sup> pode ficar registrado lá mesmo que não esteja exibido na tela<sup>113</sup>, ou desaparecer e não ser mais calculado<sup>114</sup>. De qualquer forma, num nível B, o processador não tem necessidade de/precisa parar de calcular os problemas anteriores. Tudo de A não interessa a B. Mudar de nível significa encerrar uma série de cálculos que conformam um espaço e inaugurar outra série, outro espaço, numa ruptura de *continuum*.

Em jogos como SMW, para chegar ao final, deve-se avançar nesses *continuum*s/*continua*<sup>115</sup>. Além, na maioria dos citados (*Super Mario World*, *Ultima*, *Catacomb 3D*, *Hovortank 3D*, *Wolfenstein 3D*, *Myst*, *Doom...*), cada ambiente tem um *ponto inicial* e um *final*, podendo ser o mesmo, ou, às vezes, não existir marca específica de início<sup>116</sup>. Há, então, uma *linearidade* maior/menor na exploração, às vezes significando seguir “em frente”, às vezes em labirintos nos quais pode ter-se de encontrar *um* caminho certo.

*Bosconian* e *Elite* apontam noutra direção. Primeiro, em *Elite*, a navegação é “livre” num senso particular: no espaço sideral, apesar de um radar indicar um eixo vertical/horizontal (cima/baixo), pode-se voar em qualquer sentido, sem uma linha do

<sup>110</sup> Inimigo típico da série.

<sup>111</sup> Uma pode ir para a esquerda, outra à direita, outra morrer... .

<sup>112</sup> A questão da persistência/permanência.

<sup>113</sup> Se avançamos no estágio e depois voltamos, ele está na mesma posição.

<sup>114</sup> A depender do jogo, se o desligamos (ou mudamos de fase), aquela informação é perdida ou mantida, podendo ou não virar um *dado* para outra soma, como um contador de eficiência.

<sup>115</sup> De A para B, para C, para D... mesmo com “atalhos” (de B para D).

<sup>116</sup> O jogador simplesmente surgindo, não “entrando”, mas tendo que achar a saída, havendo jogos nos quais a transição é feita ao atingir certa pontuação etc.



horizonte para basear-nos. Segundo, não há um ponto de início/fim das fases. Terceiro, havendo um leque de missões no qual o jogador escolhe qual realizar, numa exploração não linear, pode-se ir para qualquer galáxia sem ter necessariamente de vencer a “anterior”. Quarto, o jogo possui um “fim aberto”, ou “não tem fim”, uma noção relativa. Terminá-lo é acumular pontos suficientes para ganhar o título de nave/piloto de “elite” (há um objetivo).

Em *Bosconian*<sup>117</sup>, de visão zenital, há “mapas”, sem “entrada/saída”, com “naves alienígenas” espalhadas neles. Deve-se destruir todas as bases e, ao fazer isso, inicia-se o mapa seguinte, mais difícil, mas não havendo ordem certa para destruí-las. Além, ao chegar-se no último estágio, o jogo “continua” para o *primeiro*, “sem fim” (em *loop*).

Conforme entrevista a Reed (2009), Branden, um dos criadores de *Elite*, coloca que não achava que os jogadores deveriam ser “punidos” por não estarem fazendo o que os *designers* queriam ou não estarem tomando o caminho certo, sendo livres pra explorar. Disso, Reed o coloca como a inspiração de *free-roaming/open world games* etc. O que queremos com esses exemplos é dar um salto para *Grand Theft Auto III* (ROCKSTAR, 2001), um “marco” do “gênero” ao reunir a maioria das características ou mesmo definir o que seriam jogos *open world*/“mundo aberto”, *free-roaming*, *free roam*, *sandbox* etc.

Sobre os termos, apontamos uma grande dificuldade de definições, quanto tanto critica especializada quanto literatura acadêmica ora os usam como sinônimos, ora estabelecendo diferenças explícitas e mesmo autoexcludentes. Evitando “afundar” num confuso debate, ilustramos que há autores como Silva (2013, p. 35), que mencionam o “paradigma dos jogos conhecidos como *sandbox games*, em analogia às brincadeiras infantis sem objetivos definidos”, o que nos remete à *paidea* e ao foco nas configurações. Ela coloca *open world* como sinônimo, enfatizando a liberdade dos caminhos e a falta de telas de “loading”<sup>118</sup>, atentando a características como portas que não são “apenas cenário”. Mattar (2012) menciona *sandbox* como *games* onde pode-se construir coisas<sup>119</sup>, enquanto Gomes (2009) aponta o *sandbox* de GTA como contraexemplo da progressão linear. Para Miller (2001), o termo é ligado à liberdade num mundo amplo (narrativa e espacialmente), com várias missões, no qual pode-se escolher simplesmente explorar, não fazendo atividades orientadas a objetivos “menores” ou ao avanço do *plot*. Para Ocio e Brugos [2009], *sandbox* seria o juntar de diferentes experiências de jogabilidade (tiro, carro, *puzzle*, RPG etc.), com os jogadores fazendo “o que quiserem” sem seguir a história linear, em cidades vivas e cheias de opções, significando, para Squire (2008), final aberto, jogos que recrutam diferentes interesses, sendo

<sup>117</sup> Ver: <<http://www.youtube.com/watch?v=yv7S5kYsGho>>. Acesso em 15 de dez. 2013.

<sup>118</sup> Momento em que o jogo para e se prepara para iniciar os cálculos de um novo *continuum*.

<sup>119</sup> Noutros discursos, isso parece dizer de alterar/afetar o mundo, não necessariamente “fazendo” objetos, construções etc.

possíveis diferentes soluções aos problemas, havendo a possibilidade de construção (*mods* etc.). Diferente, Schulzke (2009) liga *open world* à questão de decisões morais que influenciam o jogo. Medler (2011) também o identifica com a exploração espacial.

Apesar de podermos atentar ao sentido e polissemia das palavras<sup>120</sup>, elas estão ligada às vezes ao mesmo tempo a: um terreno mais/menos vasto, no qual pode-se percorrer mais/menos livremente, com vários acessos de A para B, não havendo quebra de *continuum*, ou ainda quando pode-se tomar várias decisões que alteram um “rumo pessoal”, o “fim da história” ou o mundo. Logo, às vezes os termos são ligado às múltiplas possibilidades de se alcançar um objetivo, ou da personalização dele nisso, mesmo *não sendo* (“sem final”).

Comumente em 1ª/3ª pessoa<sup>121</sup>, neles os objetivos podem estar (des)conectados tanto entre si quanto ao progresso da história: em *Bosconian*, deve-se destruir bases inimigas para mudar de nível; *Elite* permite caçar piratas espaciais, explorar campos de asteróide etc., objetivos isolados, mas ajudando a juntar pontos rumo ao final; em *Skyrim*, tais missões podem não ter relação alguma uma com outra<sup>122</sup>, às vezes sendo temáticas<sup>123</sup>.

Nos exemplos, não necessariamente *sandbox*, a exploração é variada. Em *Bosconian*, constantemente ameaçados por inimigos, “explorar livremente” não é tão simples. Em SMW, você só vai ao estágio 2 depois de vencer o 1. Há ainda aqueles nos quais pode-se a qualquer momento ir qualquer área, dispensando a lógica de numeração, nalguns havendo limitações (a área X está “disponível” desde o começo, mas para acessá-la é necessária uma condição Y<sup>124</sup>), ou regulação por dificuldade (você pode ir a tal área, mas morrerá). Uma vez acessíveis, escolhe-se a qual momento ir e pode-se voltar livremente, havendo às vezes um direcionamento à revisitação. Nalguns, pressupõe-se que todas as áreas, não necessariamente todos os cantos delas, tenham sido visitadas antes do fim. Noutros não. Muitos são estruturados de maneira que não se precisa nem seguir a linha principal, nem as *side quests*, podendo-se só aproveitar o mundo, alguns com comandos que em nada avançam no jogo (em *Skyrim*, pode-se sentar num banco etc.).

<sup>120</sup> “Mundo aberto” refere-se, às vezes, a *dimensões geográficas/topológicas*, às vezes à liberdade de decisões “da vida”; enquanto “fim aberto” diz, em momentos, de jogos nos quais *os possíveis finais são meramente sugeridos*, outros que continuam *ad infinitum*, sem um objetivo final ou tendo ele pouca relevância na estrutura, nos quais continua-se além dele, ou ainda àqueles com múltiplos finais, aqui a nomenclatura parecendo deslocada, ou seja: linguística/semanticamente, alguns *não deveriam ser confundidos*.

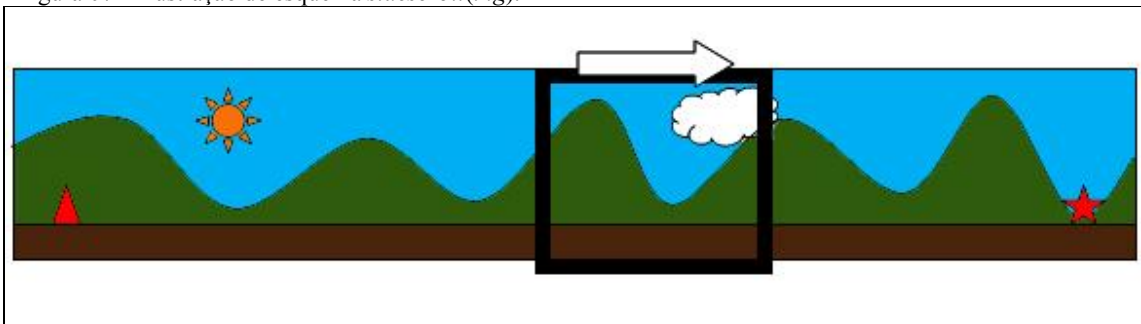
<sup>121</sup> Mas talvez também zenital/topo, em perspectiva isométrica... raramente vimos referências a mundos 2D *sidescroll*, talvez pela limitação de ir-se para “frente”/“trás”.

<sup>122</sup> Salvar o gatinho, espancar um ex-marido para que ele pague a pensão dos filhos, destruir um portal mágico.

<sup>123</sup> Em *Sleeping Dogs*, várias missões envolvem “vença a corrida F, G e H” etc.

<sup>124</sup> O termo *metroidvania* (ou *castleroid*), anacronismo juntando os títulos das franquias de *games Metroid* e *Castlevania*, às vezes é usado para indicar isso, uma vez que ambas foram “marcos” de tal lógica. Ver: < <http://www.ign.com/search?q=metroidvania>>. Acesso em 15 de jan. 2014.

Figura 07 – Ilustração de esquema *sidescroll(ing)*.



Fonte: elaborado pelo autor. Esquema geral de *games sidescroll(ing)*. *Continuum* fechado, possuindo pontos de entrada (o triângulo) e de saída (a estrela), além de “paredes” no início/final, (os limites esquerdo/direito do retângulo). A tela do monitor (a parte do quadrado com linhas mais escuras) passeia indo para a direita (podendo-se ou não voltar à esquerda) - ou antes, o mundo que ela mostra movendo-se -, revelando/ocultando as áreas. Como “tiras”, não à como dizer que uma fase está ao lado, ao nordeste etc. da outra.

Variados os termos e os jogos aos quais cada autor aplica-os, no fim, parece-nos algo inútil tentar falar em características específicas, quando, mais do que escolhê-las de uma manancial padrão e repeti-las, parece-nos que muitos *games* criam as próprias qualidades. Assim, menos interessados em “purificar” e excluir um ou outro jogo conceitualmente, queremos apontar que há, à experiência, uma relação de elementos que deixa jogos como *GTA III*, *Skyrim*, *Sleeping Dogs* etc. mais próximos entre si, enquanto *Elite*, por não ter muitos elementos visuais a se explorar, ou *Bosconian*, no qual somos constantemente atacados, se afastam, assim como a maioria dos FPSs. *Zelda 64*, apesar de mais semelhante aos três, possui áreas (com exceções) acessíveis apenas de um ponto central (Hyrule Field), dispostas ao redor dele, com zonas que, “disponíveis” desde o começo, são *interditadas* até que se tenha um item específico. Em *Mario 64*, com boa parte das fases espalhadas por um castelo em “portais” na forma de quadros, apesar de um possível mapeamento cartográfico (uma pintura T está na sala H, à esquerda da entrada), os mundos aos quais eles conduzem “não caberiam” naquele espaço<sup>125</sup>, havendo quebra de *continuum* e *topográfica*.

Mas, para além das diferenças, o que “une” os jogos aos quais nos direcionamos?

Sendo nosso interesse o *espaço* (métrico) e os elementos dele, interessa-nos jogos que propõem uma visão aproximada à humana (1<sup>a</sup>/3<sup>a</sup> pessoa), que apresentem terrenos vastos a uma exploração não (ou pouco) linear; sem/com poucas quebras de *continuum* e que, caso isso ocorra, mantenha-se uma organização cartográfica verossímil. Noutro sentido, jogos que apresentam uma quantidade de eventos que tornam a experiência algo “imprevisível”. Desse modo, nosso entendimento da metáfora de *sandbox* é a seguinte: dentro de uma grande caixa com limites circundantes, os elementos (objetos ou objetivos) estão espalhados em vários

<sup>125</sup> Se passamos por um quadro e damos a volta na parede, encontramos uma sala pequena. Se *entramos* no quadro, somos transportados, após um *loading*, para uma floresta, uma montanha gelada etc.

pontos. Nela, podemos escolher o que faremos agora e como faremos. Além, como uma caixa de areia que se atravessa, nossa passagem altera a organização dos elementos e, melhor ainda se tal alteração não depender somente de nós, mas eles próprios podendo afetar-se uns aos outros. Se refizermos nossos caminhos, nem que sejam por diferenças mínimas, eles não serão mais os mesmos. Com essas colocações, prossigamos.

### 2.7.3 Nossos recortes

Limitando o debate sobre o espaço em *games*, pensamos como tema *idades*, sendo nosso primeiro critério de seleção de *corpus* a procura por *jogos que as apresentassem diegeticamente*, não importando se imitações de lugares físicos ou invenções ficcionais, se centros modernos ou cidadelas medievais etc. Tínhamos, além, duas referências fortes: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e, de maneira bastante distinta, *The Elder Scrolls IV: Oblivion*<sup>126</sup> (BETHESDA, 2006).

Em OoT, dividiríamos o espaço total em áreas cujas relações se davam de maneira algo distinta, tendo: cidades/vilas (e.g. Kakariko Village, Hyrule Square – o mercado do Hyrule Castle – etc.), nas quais podíamos circular conhecendo NPCs, comprando itens etc., não sendo recorrente encontrar inimigos nelas<sup>127</sup>, e às quais constantemente voltávamos, às vezes por própria indicação/necessidade à progressão do jogo; labirintos (Shadow Temple, Water Temple...), templos/castelos nos quais entrávamos para cumprir objetivos específicos, marcados pela presença de “chefes” (inimigos mais poderosos), de muitos inimigos/desafios etc., sendo, de alguma maneira, ambientes os quais devíamos *entrar, superar e sair*; e zonas ora entre as anteriores (como o Hyrule Field), ora contendo-as (o Water Temple era acessível *a partir* do Lake Hylia), sendo o meio termo, não tão perigoso quanto os últimos, não tão “guardados” quanto os outros. Entre eles, havia mesmo diferenças nos algoritmos – Epona, não podia entrar nas cidades ou labirintos.

*Oblivion*, apesar de semelhanças<sup>128</sup>, possuía configurações distintas nas cidades: uma vez nelas, estávamos *relativamente* protegidos, pois só raramente éramos atacados. Quando

<sup>126</sup> E talvez mesmo *The Elder Scrolls III: Morrowind* (BETHESDA, 2002), no qual lembramos o maravilhamento do perder-se por um grande complexo de blocos e pontes sobre o rio, a monumental cidade de Vivec.

<sup>127</sup> Em determinado momento do jogo, o *Hyrule Square* era invadido por monstros, não sendo seguro circular por lá; no *Kakariko Village* havia “*skulltulas*”, “aranhas-caveira” que, apesar de permanecerem escondidas – nós as caçávamos para conseguir itens colecionáveis –, podiam nos ferir.

<sup>128</sup> Havia cavernas nas quais entrávamos, resolvíamos problemas/encontrávamos itens e saíamos para, salvo raras exceções (que não recordamos), não mais retornar; entre/contendo tais partes, havia campos, florestas etc., com inimigos, mas nos quais transitávamos mais livremente.

isso acontecia, era narrativamente uma exceção, com os NPCs reagindo “alarmados”<sup>129</sup>. Além, guardas e habitantes (NPCs) lutavam contra os invasores. E caso *fossemos pegos* arrombando fechaduras, furtando carteiras (se não vistos, não havia retaliação) ou atacando transeuntes, éramos reprimidos pelos guardas, sendo presos ou mortos. Era curioso notar que, por mais forte que fossemos, a “polícia” era *sempre* mais, inútil lutar contra eles. A segurança era, assim, ao mesmo tempo uma submissão às regras diegéticas e algorítmicas, quando *era possível* cometer crimes, desde que “não fossemos vistos”, não detectados pelo algoritmo de reconhecimento dos NPCs. Baseando-nos nessas observações, pensamos em “divisões”, as quais nomeamos de *base*, *dungeon* e *corredor*, sendo:

*Base*: uma zona que tende à segurança (total/parcial), caracterizada pela ausência ou redução do *risco*. Um *tipo ideal* não contaria com ameaças de dano (redução de pontos etc.), sendo, “por excelência”, área de encontros com NPCs e/ou outros jogadores, compras, negociações, recuperação de pontos e “respiro” da narrativa, preparativos, planejamentos etc. Em extremos, essa proteção seria manifesta de forma bastante rígida, os algoritmos simplesmente não permitindo eventos perigosos. Noutros casos, haveria uma relação na qual jogador *pode*, mas *não deve*<sup>130</sup> provocar ações que o levem ao “prejuízo”, estando seguro apenas enquanto submetido às regras diegéticas.

*Dungeon*: zona de perigo relativamente constante, com poucos momentos nela nos quais não se é ameaçado por algo (seja aproximando-se do jogador ou sendo ele impulsionado ao risco), ou se esteja engajado na solução de desafios.

*Corredor*: uma zona transitória tanto por oscilar entre a segurança da *base* e a insegurança da *dungeon*, “tendendo” a ser mais perigosa que a primeira e menos que a segunda, quanto por ser uma área de circulação intermediária entre pontos do jogo.

Inicialmente, pretendíamos *defender* tais categorias, definindo-as e cercando-as<sup>131</sup>. O contato com a TAR, entretanto, nos fez mudar de ideia, por conta dos hibridismos: tínhamos a consciência de que um ambiente poderia conter “vestígios”, “anexos” de diferentes zonas, como numa *dungeon* encontrarmos uma sala de recuperação ou de compras etc. Além, falávamos de “tipos ideais”, “modelos generalizados”, “tendências abstratas”, extrapolações que dizem de um jogo ou outro, mas sobre o que haveria contraexemplos facilmente buscáveis. Pretendíamos fazer *purificações* e *negar híbridos*, mas desistimos de tratá-las como *categorias de análise*. Por outro lado, quando tentamos encontrar modos de escolher os

<sup>129</sup> O próprio clímax do jogo é quando a capital é invadida por monstros e devíamos combatê-los.

<sup>130</sup> Em jogos nos quais podemos escolher entre o “bem e o mal”, adequar-se às leis pode ser o parâmetro.

<sup>131</sup> Numa argumentação, que, provavelmente, passaria pela escolha precisa de exemplos que se encaixassem “perfeitamente” e pela exclusão de dissonâncias.

objetos, pareceu-nos fortuito *retornar* à discussão inicial, trazendo tais *categorias de recorte*. Outros critérios poderiam ter sido pensados, ou mesmo partirmos a uma seleção randômica, mas estes, por baseados na observação de exemplos que nos eram importantes, pareceram-nos interessantes. Assim, retomamos três “modos” ideais de cidades:

*A cidade enquanto espaço de refúgio*: a cidade se identifica total ou em grande parte com a *base*; o jogador tenderia a não precisar se preocupar com adversidades enquanto equipa-se, goza dos “excedentes” acumulados e estabelece contatos.

*A cidade enquanto espaço vigiado*: guardando marcadamente características de *base*, o flerte com o perigo é maior. Além de possíveis eventos nocivos, o jogador seria *desafiado* a ou contrariar abertamente o poder e se tornar um inimigo, ou a realizar “ilegalidades” pelas “costas”, despistando dispositivos de vigilância (soldados etc.).

*A cidade enquanto espaço totalizante*: não havendo diferença entre as três instâncias. Remetemo-nos a jogos que se passam quase que inteiros *dentro* da cidade, com as três características em maior ou menor grau claras a depender de diversos fatores<sup>132</sup>.

Além, problematizando uma estética ligada à fotografia e à pintura, à fruição através do andar etc., pensamos em cidades modeladas em 3D as quais pudéssemos *atravessar* de uma perspectiva semelhante ao olhar humano, excluindo cidades de jogos como a franquía *SimCity*, de visão zenital ou isométrica.

Em suma, nosso recorte é sobre cidades de jogos eletrônicos em 3D que podem ser atravessadas de uma perspectiva semelhante à de um caminhante, sendo ambientes pelos quais possa-se passear sem preocupação com danos, que se possa transitar com segurança desde que mantendo-se “nas regras”, e/ou cidades pelas quais altere-se situações de perigo e segurança. Disso, nossos jogos escolhidos foram *The Elder Scrolls V: Skyrim* (*cidade enquanto espaço vigiado*), *Sleeping Dogs* (*cidade enquanto espaço totalizante*) e *Aion: The Tower of Eternity* (*cidade enquanto espaço de refúgio*).

---

<sup>132</sup> Como exercício, havíamos pensado outros “tipos” no rearranjar de elementos: a cidade enquanto espaço de perigo, quando a própria cidade é uma *dungeon*, minimizada/anulada a *base* (um FPS; a cidade enquanto espaço de rotina, quando *não há dungeon* ou *corredor*, e a vivência da *base* é o objetivo (*The Sims*); a cidade enquanto espaço de trânsito (um jogo de corrida); quando não há nem *base* e *dungeon*, ou estas estão drasticamente reduzidas, sobrando apenas *corredor* – *a priori*, tal configuração talvez fosse o exemplo por *excelência* da nossa experiência – como *Journey* (THATGAMECOMPANY, 2012) –, mas não encontramos exemplos que apresentassem cidades na perspectiva de um caminhante.

### 3 Descrições

#### 3.1.1 *The Elder Scrolls V: Skyrim*

Lançado em 2011, *The Elder Scrolls V: Skyrim* (BETHESTA), quinto da linha principal da franquia *The Elder Scrolls* (TES), deixou as listas de “mais esperados”<sup>133</sup> para figurar entre as de “melhores do ano”<sup>134</sup>, boa parte como vencedor.

Figura 08 – Mapa das terras de Skyrim.



Fonte: *Google Imagens*<sup>135</sup>. Mapa com a região na qual se encontra Solitude destacada (mais clara). Se, do Norte, seguirmos para o Sul, progressivamente vemos a modificação da paisagem, passando por montanha, rios etc.

RPG de fantasia medieval nórdica<sup>136</sup>, apresenta um personagem de passado ignorado que descobre-se o profetizado salvador da região de Skyrim, mergulhada em guerra civil e que passa a ser atacada por dragões, criaturas que, em meio a uma galeria de monstros “comuns”, eram considerados extintos/lendas.

<sup>133</sup> Por exemplo: <<http://www.ign.com/articles/2011/08/30/skyrim-tops-ign-reader-poll>>, ou <<http://www.nbcnews.com/technology/five-tips-getting-most-out-skyrim-119109>>. Acesso em 15 de nov. 2013.

<sup>134</sup> Por exemplo: <[http://www.ign.com/wikis/best-of-2011/PC\\_Game\\_of\\_the\\_Year](http://www.ign.com/wikis/best-of-2011/PC_Game_of_the_Year)>; <[http://www.youtube.com/watch?v=KYzlxT8\\_ZM](http://www.youtube.com/watch?v=KYzlxT8_ZM)>; <<http://gamerant.com/2011-spike-video-game-awards-complete-winners-list-robk-120822/>> e diversas outras. Acesso em 15 de nov. 2013

<sup>135</sup> Disponível em: <[http://images1.wikia.nocookie.net/\\_cb20111121211714/elderscrolls/images/b/b3/Haafingar.jpg](http://images1.wikia.nocookie.net/_cb20111121211714/elderscrolls/images/b/b3/Haafingar.jpg)>. Acesso em 10 de ago. 2013.

<sup>136</sup> *TES IV: Oblivion* (BETHESDA, 2006), diferentemente, tinha um medieval “cosmopolita”, falando de um império e tentando refletir as diversas regiões que o compunham

Tal jogo também conhecido por *glitches*<sup>137</sup>: com algoritmos complexos e que se afetam mutuamente, são comuns defeitos<sup>138</sup>, que os desenvolvedores tentam sanar através de *patches* e atualizações – que nunca resolvem tudo e às vezes acrescentam novos erros.

### 3.1.2 Contexto da partida

*Skyrim* permite customizar o *avatar*, algo que tem peso algoritmo: optar entre um personagem feminino/masculino, e entre diferentes “raças”<sup>139</sup>, altera habitar no mundo<sup>140</sup>, além do como os NPCs respondem à presença dele<sup>141</sup>, tendo o jogo grande quantidade de diálogos falados. Passando-se numa guerra civil, o usuário é constrangido, caso queira avançar nos objetivos, a se engajar em um dos dois lados, o dos que querem a independência política da região ou o dos que querem manter o império unido. Isso altera a relação com os NPCs, assim como as missões disponíveis. Jogamos com um personagem masculino, humano, da etnia “Imperial”, não natural de *Skyrim*, mas atuando do lado dos separatistas nacionalistas, considerados “patriotas”/“libertadores” por alguns e “rebeldes” por outros.

Nosso trajeto também altera o mundo, os acontecimentos dos quais tomamos parte modificando diálogos e outros pontos<sup>142</sup>. Entre detalhes que causam maior alteração, afiliamo-nos à escola de magos e ao grupo de guerreiros mercenários, sendo liderança de ambas. Além, fazemos parte dos caçadores de vampiros e fomos infectados por licantropia<sup>143</sup>. No nosso relato, o enredo principal da guerra civil e da invasão dos dragões já foi concluído<sup>144</sup>, assim como o do DLC *Dawnguard*, que acrescenta a ameaça de uma invasão de vampiros, e o *Dragonborn*, que adiciona um antigo “messias” corrompido e uma nova região'.

### 3.1.3 – Descrição geral

*Skyrim* apresenta “*idades enquanto espaços vigiados*”: há coisas que você *pode*, mas é *coagido a não fazer*, como entrar em lugares proibidos, manipular objetos que não são seus, ferir pessoas ou animais..., sob a pena de ser morto/preso. Tais regras não precisam ser respeitadas fora delas. Além, há uma noção de segurança relativa, quando *normalmente* você

<sup>137</sup> Ver: <<http://www.destructoid.com/skyrim-glitches-are-the-best-glitches-215782.phtml>> Acesso em: 15 de nov. 2013.

<sup>138</sup> E.g.: ao tentar uma missão X depois de uma W ou estando sob uma condição Z, alguma parte de X pode não funcionar apropriadamente; comportamentos “estranhos” dos algoritmos, como coisas flutuando em locais inapropriados etc.

<sup>139</sup> Entre 10 possibilidades, de humanos de etnias distintas a homens-lagarto e elfos.

<sup>140</sup> Poder respirar debaixo d’água, ser mais ou menos resistente ao frio, ágil ou ter certas habilidades.

<sup>141</sup> Alguns o tratarão de maneira hostil ou hospitaleira dependendo disso.

<sup>142</sup> E. g.: tendo realizado uma missão Y, alguns habitantes poderão reconhecer isso, tecendo comentários sobre.

<sup>143</sup> Algo que “deve” ser escondido nas cidades, sob a pena de sermos atacados pela guarda.

<sup>144</sup> Os separatistas venceram e o monstro principal foi derrotado – o que não eliminou as rixas políticas e os dragões.



não é ameaçado por inimigos nelas. Mas ataques *podem* acontecer. Nesse caso, a guarda, e mesmo moradores, vem ao socorro<sup>145</sup>.

A região de Skyrim possui nove cidades (“*cities*”), cinco muradas (Markarth, Riften, Solitude – a capital de maior relação com o império –, Whiterun e Windhelm – a cidade insurgente) e quatro abertas (Dawnstar, Falkreath, Morthal e Winterhold), caracterizadas, entre outros, pela presença de um chefe político e importância ao enredo principal, diferindo de cidades menores (“*towns*”) e localidades diversas como acampamentos, cavernas, fortes, ruínas de civilizações antigas, labirintos etc., assim como de “outros planos de realidade” (e.g.: a mente de um homem louco, o reino de espíritos atormentados etc.).

Além da diferenciação, em relação às “leis”, entre o que é cidade e o que não é, há mudanças entre as cidades quanto à jogabilidade<sup>146</sup> e quanto aos elementos que a compõem. Diante disso, acreditamos que as cidades de *Skyrim* não podem ser reduzidas a apenas um exemplo, ao que fizemos uma descrição de duas, *Solitude* e *Dawnstar*.

Sobre procedimentos, durante o jogo, pode-se contar com acompanhantes, como um cachorro, um “guarda-costas” etc. Preferimos dispensá-los, quando *Skyrim*, ao contrário de outros RPGs, não foca na evolução em grupo. O relato, apesar de organizado linearmente, foi feito com base numa experiência recortada: jogar por alguns instantes e relatar, às vezes permanecendo parado por vários minutos num lugar, descrevendo, e então retornando a um ponto salvo anteriormente, ou mesmo ao início para organizar o texto todo, num processo de observação que nos tomou dias de “ida ao campo”, intercalados com as leituras para o projeto. Tendo contato com o jogo desde a época do lançamento dele, apesar de narrarmos as cidades conforme as vamos encontrando, não  *fingimos* que não as conhecemos. Jogamos em um computador *desktop* de boa potência, interagindo através de *mouse* e teclado.

### 3.1.4.1 Descrição: Solitude

De frente para o que o HUD<sup>147,148</sup> aponta como o Norte, da torre de sinalização do Forte Snowhawk – região noroeste de Skyrim, conforme o mapa – vejo ao longe Solitude

<sup>145</sup> Podendo mesmo morrer. Um guarda (gerado randomicamente) morto é substituído por outro; um morador não aparecerá mais e é insubstituível. Um personagem necessário ao enredo não morre. Como a maioria das *side quests* é relacionada com personagens específicos (e. g.: resgatar uma herança de família), caso este morra, a missão não estará disponível.

<sup>146</sup> E.g.: uma sem muralhas pode ser vítima de ataques de dragões; uma com provoca uma *descontinuidade no espaço do jogo* na qual você *entra*, passando por um portão/porta que “carrega” – uma tela de “*loading*” – um novo espaço de jogo e encerra o anterior. Uma cidade sem muros pode ser simplesmente *atravessada*, sem causar uma descontinuidade.

<sup>147</sup> *Head-up display*, imagens e informações que “flutuam” na tela fornecendo dados diversos, mas que não fazem parte do universo diagético do tema exibido. Comum em jogos eletrônicos (mostrando informações como a quantidade de “vidas” que o *avatar* pode despender), foram inspiradas no HUD de aviões etc.

<sup>148</sup> Após nos localizarmos, desabilitamos o HUD para tornar a imagem mais “limpa”.

como uma diferença na paisagem: um aglomerado de construções numa plataforma rochosa vários metros acima do nível do mar, “braço de montanha” projetando-se para a direita do nosso quadro quase como uma muralha – que, com o resto do monte, cria uma concavidade –, mas com uma fenda pela qual um rio passa.

Screenshot 09 – Solitude à distância.



Fonte: elaborado pelo autor.

O curso separa a região na qual estou, o delta direito da corrente que deságua no Norte, pântano de árvores verdes e altas, finos pinheiros, e córregos em labirinto, daquela na qual está a cidade, a margem esquerda, montanhosa e nevada, coberta pela mesma vegetação, na qual identifico construções silhuetadas contra um céu matutino rosado. Pontas – torres, chaminés? – se projetam para cima. Há nuvens. Ouço o vento contra as árvores e talvez o barulho do mar, assim como ruídos de insetos e pequenos pássaros. Uma música instrumental tranquila, vinda de nenhum lugar visível, toca. Abaixo da cidade, no rio, três barcos e uma mancha negra nas rochas, como se a entrada de uma caverna. Há ainda um caminho que, subindo do rio em curvas a partir da esquerda da minha visão, passa por um pequeno aglomerado de casas afastado. Deixo a torre.

Saindo da elevação na qual está a construção, chão coberto de esparsa neve, passo por uma agora visível diversidade vegetal sobre uma terra escura, tendo à frente a visão da cidade elevada. Noto sombras que se projetam de algumas plantas. Atravesso uma neblina rarefeita em passos lentos, permitindo-me atentar aos detalhes: além dos pinheiros, alguns não tão finos quanto aparentavam, há troncos desfolhados e retorcidos, arbustos e flores. Encontro

aleatoriamente cervos e raposas que fogem do meu aproximar, assim como libélulas, borboletas e vaga-lumes. Evito um caranguejo do tamanho de um cão médio que sei ser hostil.

Chego à beira da margem oposta à da cidade, ao lado de um “toco” com cogumelos grudados. Agora, perto, vejo um porto com quatro barcos (o menor não era visível antes). A sombra escura na rocha era uma entrada, uma estrutura de pedra com um portão, do que aparenta ser uma caverna-galpão para embarcações. No céu, vários pássaros. Uma pequena nuvem passa baixo, abaixo de Solitude.

Atravesso a correnteza branda a nado, ao som da música ambiente e de sinos marítimos, ultrapassando uma das embarcações algo encurvada em direção às pontas em caracol. As velas, conectadas por um mastro central e cordas, estão recolhidas. Nas laterais, uma fileira de dez escudos rústicos de cada lado. É a única fora do píer. No molhe, outras três: uma idêntica à que acabo de passar; uma maior, das que se pode ficar não só em cima, mas dentro – um navio –, de duas velas; o último, uma canoa. Um alce também atravessa o rio.

Para alcançar a escada do píer de madeira, passo por peixes mortos e um balde boiando, que logo são carregados pela correnteza. Sentado ao lado da subida, próximo ao barquinho, há um homem barbado. Ele permanece mudo enquanto passo, mas acompanha minha aproximação com os olhos. Mirando para o alto, reconheço um moinho de ventos. O rio, além da fenda, deságua no mar.

Screenshot 10: Solitude mais de perto, do porto.



Fonte: elaborado pelo autor.

No chão do porto, além das sombras de pássaros, há caixas com um veleiro desenhado, encimado pelos dizeres *East Empire Company*, assim como barris e pequenos

objetos (uma garrafa, uma vara de pesca...). Ouço meus passos e o som das águas, atento à arquitetura: toras que vem do fundo do rio até a altura da minha cintura; piso de “ripas” de maneira. Cordas unem as estacas, servindo de parapeito baixo. Algumas colunas projetam-se acima das outras, sustentando traves horizontais, como pórticos. Não exploro a totalidade das docas. Dirijo-me aos lances de escada que levam além. Ao passar pelo barco maior, ouço o ranger das estruturas dele. Passo ainda por um guarda de armadura ferrosa e panos de tons azuis gastos, elmo fechado à cabeça e uma grande espada às costas. Ele me resmunga algo sobre os “Imperiais”, minha “etnia”, mas não ouço bem. Há também uma mulher que, pelas vestes aparentemente acolchoadas, com peças de roupa sobre peças de roupa, não gastas e com jóias, reconheço como uma nobre.

Passo pelo armazém da *East Empire Company*, indicado por uma grande placa, e subo as escadarias ladeadas por cordas que levam para a frente de uma parede de rochas. Daqui, em um caminho rudimentarmente pavimentado, com grossos blocos de pedra e aplainamento irregular, posso ir para a minha direita, descida que passa sobre o portão dos barcos, ou para a esquerda, a subida que tomo. Nela, o primeiro curto trecho – a montanha à direita: passo por um tronco caído, plantas etc. – leva ao pequeno conjunto de construções visto ao longe, no qual há um moinho (não visível à distância). Uma luminária num poste de madeira marca a entrada, mas não entro. Viro uns noventa graus à direita, passando por uma guarda feminina, e continuo a subida. À frente, uma carroça, um cocheiro e um cavalo parados ao lado de uma torre de vigia de pedra – marco militar.

Passo por eles, o rabo do cavalo abanando e fazendo ruído, a carroça aberta, com um tapete e uma mochila pendurados à lateral. O cocheiro me acompanha com os olhos e oferece os serviços dele. Virando outros noventa graus à direita, não tomando um caminho para a direção contrária, encontro uma via ladeada não muito espessamente por árvores, no qual um guarda, parado, de elmo fechado e machado à cintura, coage-me a ter cuidado com a lei<sup>149</sup>. À frente, uma fortificação bloqueia a estrada.

Continuo. Montanha à esquerda; cerca de galhos entrelaçados à direita; árvores e rochas. Chego à muralha espessa, mas com a porta gradeada aberta. Por curiosidade, testo a funcionalidade, fechando. Há um espaço não muito grande entre esta e uma segunda fortificação, as muralhas da cidade, de portões – não mais grades – fechados. Há uma bandeira vertical de cada lado, vermelho fechado, um urso ou lobo estampado.

---

<sup>149</sup>*Disrespect the law and you disrespect me.*



Figura 11 – Mapa do nosso percurso.



Fonte: elaborado pelo autor com base em uma imagem do Google Imagens<sup>150</sup>. Em verde, o ponto inicial (o forte está além dele) e o final. Em vermelho, a primeira parte do percurso. Em amarelo, o retorno e as muralhas.

Screenshot 12 – O caminho que leva a Solitude e o primeiro bloqueio.



Fonte: elaborado pelo autor.

<sup>150</sup> Disponível em: <<http://www.giannipc.com/josh/guide/solitude-capital.jpg>>. Acesso em 10 de ago. 2013.

Uma guarda de elmo com chifres em estilo *viking* me diz respeitar a “Escola de Restabelecimento”, na qual tenho treinamento, linha de magos curandeiros. Diz ela que, Skyrim poderia usá-los mais<sup>151</sup>. Alcanço a entrada e outro guarda, reparando que as bandeiras parecem gastas, com furos e rasgos. Atravesso os muros, não continuamente como a primeira barreira, mas com uma interrupção: o que havia antes some, um novo espaço surge.

Screenshot 13 – Visão da cidade, num dia ensolarado, logo que nela se entra.



Fonte: elaborado pelo autor.

Estou na cidade. Um guarda, grande machado às costas, passa; um mendigo apóia-se numa pilastra de madeira; um menino corre ao fundo. À frente, um pátio colorido por bandeirolas “de São João”. Não há corres berrantes. Há plantas sem poda ao centro e placas, brasões, indicando quatro estabelecimentos. Ao longe, uma torre se destaca, assim como bandeiras, uma estátua de cabeça de cavalo, no alto, e uma rampa.

À minha direita há um recuo e um patamar. Lembro a primeira vez que estive aqui, quando pessoas se aglomeravam lá para ver uma execução. Não sigo por ali.

O mendigo, dizendo-se veterano de guerra, pede-me dinheiro<sup>152</sup>. O guarda, de capacete com chifres e rosto descoberto, avisa: nada de vagabundagem<sup>153</sup>. Ele continua andando e, à frente, acende uma tocha, lançando um raio de claridade perto e sobre ele. O dia está nublado. Um grupo de três pessoas sai de uma das construções; uma quarta sai de outra. Nobres. Uma

<sup>151</sup> "I've a lot of respect for the Restoration School. Skyrim could use more healers."

<sup>152</sup> "A coin or two for a veteran? It's not much to ask..."

<sup>153</sup> "No lollygagging"

mulher de roupas de aparência gasta, carregando uma faca e uma pequena bolsa à cintura, apóia-se numa pilastra, acompanhando-me com o olhar.

Há *muitos* detalhes ao redor: da forma das construções de diferentes portes, alinhadas à própria maneira, aparentando falta de planejamento, aos conteúdos em frente a elas, de barris a potes de ferro, de minicarroças a lenha, de sacolas a legumes e trepadeiras. Ultrapassando o pátio das quatro lojas, encaro um emaranhado de torres, o primeiro moinho visto à distância fazendo parte dele, e muralhas que parecem dividir a cidade. A impressão é a de que a “primeira zona”, área comercial, é composta pelo palco execução, o pátio das casas de comércio e, além, uma pequena área recuada só visível agora, à direita, na qual uma cobertura de pedra desmoronada não serve de proteção a um poço. Há ainda agora, bem próxima e à nossa esquerda, uma segunda cabeça de cavalo, ou de dragão?, não vista antes, e a rampa com um patamar no qual há mais bandeiras e a primeira cabeça. Não subo. Reparo em crianças correndo; um sacerdote cruza para a rampa. O guarda circula. Vou ao poço, de onde vejo uma pequena feira: uma venda de vinhos, uma de vegetais e outra de peixes. Uma mulher, que não veste os tecidos da nobreza, esta de pé, uma mão no queixo, outra à cintura, observando os vinhos. Volto para a rampa e, passando por uma boca de esgoto, ouço o barulho de água corrente canalizada.

Na área elevada, separada não por uma, como visível antes, mas por um par de rampas, há dois estabelecimentos. Um deles, à direita, com uma extensão, a forja na qual um homem trabalha. Mais e mais detalhes a observar. Uma pequeno túnel entre eles aponta para outra área. Não sigo para lá. Volto e desço as rampas em direção a um grande arco, entrada e separação de outra parte da cidade. O vão tem a largura e a altura de vários homens, aberta num espesso muro, grosso o suficiente para abrigar um corredor, como uma veia, dentro dele. Não entro, apenas sigo atravessando. Lembro de *TES IV: Oblivion*, no qual a capital era de círculos concêntricos que irradiavam de um marco central, uma gigantesca torre, desenho mais “racional”. Aqui, além da “desorganização”, reparo que a planificação é irregular, com subidas e descidas de nível, grandes rochas adaptadas e incorporadas na arquitetura do lugar.

Casas de pedra que misturam blocos talhados rudemente e tijolos irregulares. Nenhuma é igual à outra. Uma das crianças pergunta se quero brincar de pique-pega<sup>154</sup>. Uma bifurcação, marcada por uma casa de esquina, divide a via. Sigo à direita, num declive, e passo por um cemitério de lápides desalinhadas e uma pequena torre com uma porta que parece dar nos subterrâneos. O caminho se curva para a esquerda, passando por um grosso e alto pinheiro, até uma encruzilhada marcada por um bueiro: há o caminho pelo qual vim; o

---

<sup>154</sup> “Hey! Wanna play tag?”

que parte à esquerda da bifurcação inicial; e um terceiro, que corta o “quarteirão”, não visível do início. Aos três, um quarto se soma, do ponto de convergência – ou *para* ele – para a ponta do braço da montanha. Sigo por ele e, no pátio de uma casa, uma loira com roupas de nobre e um homem vestido de cozinheiro observam algo além do meu campo de visão. Passo por mais casas, plantas, pedras, utensílios, sombras de pássaros. Numa nova subida, encaro uma fachada com três fileiras de janelas de cada lado de um pórtico, construção de três andares com um quarto patamar de cada lado, aparentemente pequenos sótãos de dimensões para apenas uma janela, telhado azulado. De um lado, uma torre mais elevada. Atravessando a arcada, deparo-me com um pátio, de jardim não muito planejado. “Pauso” o jogo e observo o mapa. É o Palácio Azul, extremo da plataforma, ponta após a fenda na pedra. Apesar das plantas que crescem sem padrão e da mistura de tijolos rústicos com pedras irregulares, a construção é simétrica, números iguais de janelas e arcadas para a passagem. A pequena porta do palácio, porém, está em desequilíbrio – fendendo a imagem ao meio, está à esquerda, sendo o equivalente na outra metade uma janela. Não há ninguém. Volto.

Novamente na encruzilhada, pego o caminho não visível do começo. Mas ele é curto, desembocando no último caminho pelo qual não passei. Vejo que leva não só à bifurcação inicial, mas a uma subida na qual há um pórtico com dois guardas e uma grande bandeira. Redesenho a cidade: a área comercial, de certa forma apartada. À frente, tendendo à direita, a plataforma projetada, área residencial, com casas de dois, três andares, e o Palácio Azul. Além, há a porção da cidade menos no braço e mais na montanha, a qual exploro agora.

Estou num pátio militar. Dois soldados treinam arco-e-flecha. Outro golpeia um boneco numa fila de três manequins de torso e cabeça. São feitos de madeira, sacos e enchimento, baldes simulando capacetes. Seguram espadas e escudos de madeira. No meio da praça, uma fogueira de pedra e dois bancos, um de cada lado. Passo por uma mulher vestida de sacerdotisa e um homem forte de braços descobertos. Mais torres, detalhes e caminhos surgem. A cidade não é nada simétrica.

No sentido horário, vejo: a arca pela qual entrei; uma porta fechada; uma arca pequena; outra porta fechada; uma escadaria; três alvos para flecha; os bonecos, em frente a uma parede arredondada; e uma última arca, à minha direita. Sigo por ela.

Estou num pequeno pátio com portas, jarros e quatro bancos virados em direção a um “degrau” com dois tronos, uma área de audiência. Vou pela saída e deparo-me novamente com o pátio militar: havia, ocultada pela curva da parede, uma arcada entre os alvos e os bonecos. Sobra, então, uma última passagem entre as duas portas fechadas. É um túnel que leva à zona inicial – o corredor próximo à forja.



Figura 14 – A “zona residencial” de Solitude.



Fonte: elaborado pelo autor.

Desço novamente o lance de rampas, passando pelos estabelecimentos comerciais em direção à saída, mas não atravesso o portão: viro para o palco da execução. Há uma entrada para a muralha e uma escada espiral dentro de uma torre. Subo, saindo exatamente em cima do portão principal. À minha esquerda, do alto, vejo o primeiro bloqueio da estrada. À direita, o pátio da cidade, onde três crianças correm.

Figura 15 – O pátio militar de Solitude.



Fonte: elaborado pelo autor.

Faço agora um trajeto pelo complexo de muralhas que subdividem Solitude. São corredores e escadas de pedra, sem teto, com pouco além do cinza das pedras e do céu opaco. Não há NPCs. Passo por portas fechadas. Não entro, mas sei ser isso possível na maioria das vezes. Percebo árvores com neve na montanha além e mais pássaros.

Circundo área comercial, o pátio militar e a “praça dos reis” para dar nas muralhas que ladeiam a área exterior, que não vi antes: o mar. Mas tudo é cinzento, as coisas não bem delimitadas à distância. Lembro de ter visto mais nitidamente em dias de sol. Há uma interrupção. Apesar de a muralha continuar pelo “braço” ao Palácio Azul, não posso seguir. Sem acesso à área residencial, o caminho que sobra, tirando descer pela escada do pátio dos soldados, é o de volta. Assim, sem entrar em nenhum edifício, encerro minha passagem.

### 3.1.4.2 Descrição: Dawnstar

Screenshot 16 - Dawnstar, em um dia ensolarado, vista de uma montanha.



Fonte: elaborado pelo autor.

Estou no nevado Norte de Skyrim: de montanhas, mas também planícies e bosques de vegetação coberta de branco. Em meio a uma tempestade de neve, cruzo uma estrada irregular, blocos rochosos desiguais no chão, muretas em ruínas e marcos de pedras empilhadas, ouvindo meus passos e o vento. Uma música calma soa, instrumentos e coro de vozes, vinda de lugar algum. Caminho lentamente.

À esquerda da passagem, uma mulher-gato com vestimentas nobres: vestido sob um casaco longo, jóias e estola, mas um machado à cintura. Oferece-me produtos. Atrás de mim, outros três "felinos" aproximam-se: dois com armaduras e armas; uma de roupas mais



simples, mas de aparência não gasta, vestido e avental sem jóias, pequenas bolsas penduradas ao cinto. Ela tem uma faca. Um dos guerreiros possui cicatrizes no rosto e vários brincos nas orelhas. Não me detenho neles. À direita, vejo um teto triangular de palha. Aproximando-me, noto uma cerca de estacas e galhos entrelaçados. Uma humana apóia-se nela, ignorando o clima. Desvio do caminho e chego nela. Noto-lhe as roupas, de costuradas de cordões aparentes, tecido de textura suja. Um capuz cobre-lhe a cabeça, mas não o rosto. Depois de algum tempo ela se afasta e senta-se à cadeira de uma traquitana. Pedala com um dos pés, ao que uma roda de pedra gira. Com as mãos, aproxima a lâmina de uma espada à superfície giratória e, sob faíscas, age como que amolando-a. Volto ao caminho.

Figura 17 - Mapa do nosso trajeto por Dawnstar. Em verde o início e o fim. Em vermelho, o percurso.



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagem do Google Imagens<sup>155</sup>.

Dawnstar. Não há muros. A cidade não é muito visível de longe, numa depressão em direção ao mar. Apenas “em cima” é que se tem dimensão da descida que cerca uma pequena baía. Chego pelo sudoeste. Há duas vias: uma que desce diagonalmente para a direita, em meio a rochas; outra dobrando mais, noventa graus, reta, também à direita. Vou pela última.

<sup>155</sup> Disponível em: <<http://www.giannipc.com/josh/guide/dawnstar-capital.jpg>>. Acesso em 10 de ago. 2013

Aquela primeira construção, cuja cerca guarda ainda duas galinhas num galinheiro em forma de “V” tombado, além de instrumentos, lenha etc., é a estalagem, cujo brasão tem desenhada uma montanha com o cume cercado de sol, ambos encimados por um círculo de padronagem “céltica” e pelo nome *Windpeak Inn*. A não ser pela fundação de pedra que a eleva um pouco do solo e de detalhes de ferro na porta, tudo é de madeira, palha e corda. Ela possui uma pequena varanda parcialmente descoberta (apenas a porta tem proteção). Após, ainda à nossa direita, passando por uma vegetação esbranquiçada de gelo e por um pé de frutas vermelhas, encontro uma casa de dois andares, varanda em ambos, o primeiro piso de paredes de pedras desiguais e o segundo de madeira. Cordas servem de parapeito e uma escadaria sobe da parte de trás de uma das laterais até a parte superior. Ouço um martelar. Olhando em direção à baía, noto, abaixo de mim, uma fornalha na varanda de uma construção. Mas ela só é acessível, tirando a opção de descer o declive fora do caminho, o que é perfeitamente possível, pela parte inferior da cidade.

Mantenho-me no caminho, encontro o casarão do *Jarl*, cujo padrão lembro repetir-se noutras cidades: se visto de cima, pareceria um sinal de adição, com telhado em três níveis, cada um menor o anterior. Só aqui vejo a bandeira vertical da região, duas faixas brancas separadas por uma cinza central, mais fina. Ela possui uma estrela de quatro pontas de traços “célticos”. As bandeiras, uma de cada lado da entrada, possuem furos e rasgos. Apenas uma guarda, armadura de ferro, vestes de um azul acinzentado e elmo fechado, vigia o local, parada entre um arbusto de tons de verde e branco e outro pé de frutas vermelhas. A casa do *Jarl*, como as outras, é predominantemente de madeira e palha, fundação de pedra, o que obriga a necessidade de uns curtos degraus até a porta. Passando dela, após algumas pedras e vegetação, uma mulher tira carvão de uma pilha no chão e coloca numa fornalha, enquanto um homem, parado, leva um pedaço de pão à boca. Ambos parecem sujos e possuem picaretas no cinto. Não demora até que ela vire um balde do forno e derrame um líquido cor de lava numa caixa. À frente, passando por minicarroças, a entrada da mina, sustentada por toras de madeira. O caminho termina depois dela, desviando-se para a esquerda. Na parte aberta da curva, à minha direita, uma casa de andar único.

Chego à parte inferior da cidade, com uma baía que quase em círculo fechado. A casa à esquerda da minha decida é diferente, mais rudimentar: as paredes são de pedra, sem colunas de sustentação, de quinas abaloadas, sendo o limite de trás a própria ladeira. Teto e porta são semelhantes ao resto cidade. Possui ainda uma varanda descoberta. Ela não está virada para a água, mas para a casa à direita do caminho.

Na água, um barco ancorado, acessível através de um píer coberto.

Circulando o litoral, uma guarda de tocha à mão, seguida por uma nobre e um homem com uma grande armadura que deixa à mostra parte da roupa vermelha dele, cor do Império, facção contrária aos “azuis”. Sigo-os, contornando a costa pela direita, mas logo eles voltam. Cruzando por mim, a nobre diz não ser de Skyrim, mas ter adotado aquelas terras<sup>156</sup>. A última casa deste lado é – lembro – um museu dedicado ao “mal”, adornado por bandeiras verticais de vermelho fechado e o desenho de um meio sol dourado jogando raios ao redor. Sigo um pouco mais até um homem careca, de cavanhaque trançado e trajas sem muitas cores, sentado num pequeno barco. Volto daí e, novamente no ponto no qual cheguei à baía, passo por mais uma casa e pela residência da fonalha, na qual uma mulher morena senta em um banco enquanto um homem varre. É a esposa dele. Lembro que, noutra oportunidade, explicou estar grávida e planejando parar de trabalhar. Eles mudam de funções, ela indo trabalhar numa pele de animal aberta na varanda, ele sentando-se.

Continuando, atinjo o fim da descida no começo, o caminho que não tomei. Mas a costa segue. Passo por algumas plantas e pedras até alcançar uma segunda mina, na qual um homem sem camisa alimenta a fonalha enquanto outro martela algo. Depois dela, a última casa. Em frente à caverna está a entrada para a ponte de madeira de cobertura triangular, de telhas de lascas de pedra mais ou menos retangulares. Ela leva ao navio no qual três homens, um deles um “elfo” cinza, revezam em afazeres diversos. Da embarcação, observo a cidade, não muito visível sob a neve. Além dela, uma muralha de montanhas. Encerro o passeio.

### 3.2.1 – *Sleeping Dogs*

Criado numa parceria entre *United Front Games* e um “braço” desenvolvedor da *Square Enix*, *Sleeping Dogs* (2012) segue a linha de jogos “sandboxes” urbanos, algo semelhante a *GTA III, IV, V* e outros. Tal jogo não é unanimidade entre crítica e público, acumulando avaliações negativas e positivas<sup>157,158,159,160</sup>. Em suma, o jogo uniria (e melhoraria) pontos de vários *games* similares, mas careceria de maiores inovações, sendo ainda relativamente curto, e, apesar de elogiável, aquém de títulos mais “memoráveis”.

Financeiramente, não seria exemplo de sucesso: após prejuízos de R\$212 milhões com três jogos – *Sleeping Dogs* e outros dois; *Hitman: Absolution* (2012) e o *reboot* da série *Tomb Raider* –, Yoichi Wada, CEO da *Square Enix*, foi afastado da empresa (ROMANO, 2013).

<sup>156</sup> “I wasn't born in Skyrim, but when I served in the Legion this land became my home.”

<sup>157</sup> <<http://www.computerandvideogames.com/361933/sleeping-dogs-review-arrives-2012s-most-brilliantly-brutal-surprise/>>. Acesso em 01 de jul. 2013.

<sup>158</sup> <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/sleeping-dogs/critic-reviews>>. Acesso em 01 de jul. 2013.

<sup>159</sup> <<http://www.gamesradar.com/sleeping-dogs-review/>>. Acesso em 03 de jul. 2013.

<sup>160</sup> <<http://www.ign.com/articles/2012/08/14/sleeping-dogs-review>>. Acesso em 03 de jul. 2013.

Figura 18 – Mapa da Hong Kong fictícia de *Sleeping Dogs*.



Fonte: *Google Imagens*<sup>161</sup>.

No jogo, assumimos o papel Wei Shen, natural da cidade/ilha de Hong Kong. Após passar algum tempo nos EUA e tornar-se policial, Shen retorna à terra natal e, aproveitando-se dos contatos da infância pobre nas ruas, agora bandidos, deve infiltrar-se no submundo do crime e, como agente disfarçado, desbaratar uma rede criminoso. O jogo se passa inteiro numa versão fictícia de Hong Kong, metrópole urbana dos anos 2000/2010.

### 3.2.2 Contexto da partida

Assumindo um papel pré-estabelecido, o jogo não oferece possibilidades de customização além das roupas, muitas liberadas conforme progredimos. Tendo missões ora como policial, ora como bandido, tais atividades, umas necessárias ao enredo principal, outras não, não alteram significativamente o mundo ao redor: chamou-nos a atenção ele não ser um “jogo de decisões”, com cada escolha alterando a narrativa, de modo que o personagem pode ser, *ao mesmo tempo*, um policial exemplar e um bandido temido. Como comparação, remetemo-nos a *Dishonored* (BETHESDA, 2012)<sup>162</sup>, no qual podemos lidar com inimigos de

<sup>161</sup> Em: <<http://polygamer.com/IMG/jpg/sleeping-dogs-xbox-360-1345044175-171.jpg>>. Acesso em 10 de ago. 2013

<sup>162</sup> Mesma criadora de *Skyrim*, jogo que, aliás, seria exemplo de “jogo de decisões”.

forma letal ou não. Mas conforme *matamos mais*, o mundo distópico *piora*, por exemplo, aumentando a presença de ratos, entre detalhes da história.

Ao contrário de *Skyrim*, no qual o mundo prossegue após a resolução do enredo (um “jogo sem fim”), em *Sleeping Dogs*, uma vez solucionado o problema final, somos apresentados a uma mensagem de que o jogo terminou, apesar de ser possível continuar passeando pelo lugar tentando resolver algumas tarefas que tenham sobrado.

### 3.2.3 Descrição Geral

A Hong Kong fictícia – o mapa difere da versão física – de *Sleeping Dogs* é do tipo “*cidade enquanto espaço totalizante*”: apesar de podermos vê-la de fora, circulando-a em um barco, não há exatamente um “fora” ou mudanças algorítmicas. Entretanto, existem espaços de *base*, por exemplo, os apartamentos nos quais o nós/o *avatar* moramos, com regras diferenciadas. Neles, não corremos risco e estamos isolados de outros NPCs; não podemos correr e os comandos para atirar ou lutar são desativados etc. Quando ultrapassamos a porta deles, estamos submetidos às regras gerais. Nas outras áreas, estamos expostos a qualquer tipo de perigo. Mas isso não acontece *constantemente*, como poderíamos esperar, por exemplo, um FPS. A cidade não é, assim, uma *dungeon* na qual encontramos inimigos a cada esquina. Há também guardas, que nos perseguem caso atacemos um pedestre “inocente”, roubemos um veículo etc., nos coagindo a não jogarmos caótica e inconsequentemente. Mas esse “tipo” de cidade mistura elementos: pode-se executar tais ações em lugares de pouca visibilidade, quando a polícia só age se *percebe* o que você faz, e, uma vez sendo perseguido, é possível escapar. Além, dentro de algum tempo, todos “esquecem” o ocorrido.

A cidade vai de becos escuros a áreas de mansões, de zonas comerciais de luxo a covis de bandidos em esgotos, tudo se sucedendo sem quebra de *continuum*, não havendo uma parte rica e uma parte pobre: elas se sucedem e misturam por toda a parte, podendo uma grande avenida ser um lugar “nobre” e, ao virarmos num beco, depararmos-nos com uma rua perigosa.

Diferente da nossa experiência em *Skyrim*, na qual certa “lentidão” permitia uma descrição mais próxima à experiência, o relato aqui talvez seja mais *condensado*: mais do que narrar fatos conforme se sucedem, pegamos várias impressões e percepções que se repetem e resumimos a uma menção geral – por exemplo, em *Skyrim* pudemos mencionar “quatro placas” de estabelecimentos comerciais em Solitude. Sendo a quantidade delas “incontável” na Hong Kong estilizada, nos contentamos em apontar que as ruas são cheias delas.

Para a descrição da partida, após vencido o jogo inteiro para conhecermos os pormenores da mecânica, reiniciamo-lo, “devolvendo” algumas características como pequenos grupos de bandidos em diversos pontos. Mas para termos a liberdade de andar pela cidade, solucionamos os primeiros desafios do jogo, etapa de treino. O momento a partir do qual narramos é efetivamente a primeira vez que deparamo-nos com o “mundo aberto”.

### 3.2.4 Descrição: Hong Kong

*Screenshot 19 – O (meu) apartamento e o avatar.*



Fonte: elaborado pelo autor.

Estou de pé, eu/meu *avatar* tomando parte da tela, num apartamento de aparência suja, escura. Personifico um jovem forte, asiático, cabelos pretos num corte baixo, vestindo camiseta branco-acinzentada sem mangas, *jeans* escuros e tênis baixo preto, de pontas brancas. Há tatuagens de temas “orientais” na parte visível da pele. O lugar, entendo que estou morando nele, tem paredes desgastadas, num tom desbotado que varia conforme a luz incidente, indo de algo como um amarelado sujo a um cinza-esverdeado. O chão é de azulejos marrons rajados de bege, quebrados em vários pontos. Como HUD, um mapa – o zoom muito aproximado o deixa descontextualizado.

Diegeticamente<sup>163</sup>, a luzes provém de poucas lâmpadas dispersas, janelas tapadas por jornais e materiais opacos. Sobre a cama há uma luminária cuja cúpula limita a abrangência dos raios; outra é um bulbo pendurado por um longo fio perto do velho e um pouco ruidoso ventilador de teto; há uma terceira próxima à porta e outras que, em ambientes contíguos, não

<sup>163</sup> Não percebo, sem conhecimento maior do motor gráfico, até que ponto isso reflete a dinâmica de iluminação do ambiente.



posso ver daqui. Enquanto permaneço parado, o *avatar* movimenta-se, agitando os ombros, torcendo o pescoço, olhando ao redor, mexendo os braços como se inquieto, e fala sozinho, à maneira de alguém tentando se acalmar. “Droga”; “mantenha-se inteiro”; “fique firme”<sup>164</sup>.

Estou ao lado da cama, um colchão velho de listras azuis e brancas sobre uma plataforma que não consigo identificar direito, talvez outro colchão. As texturas e contornos não são tão definidos, deixando as coisas mais difíceis de compreender e distinguir. Talvez isso contribuía para uma sensação de “bagunça”. O lençol está desarrumado de maneira a não cobrir a área toda. Não posso mexer nele ou no travesseiro, mas, enquanto permaneço próximo, a imagem de um *mouse* indica a possibilidade de interagir, deitar e dormir. Ao lado há um pequeno móvel com a foto de três pessoas (uma família? Minha família?), possivelmente um menino, uma menina e uma mulher, mas não consigo distinguir detalhes. Há ainda próximas duas malas, uma fechada, outra aberta no chão. Vejo ainda roupas penduradas à parede, um quadro, caixas de mudança e um armário. Nele, uma blusa branca, pendurada à maçaneta, pisca. Há um ventilador de chão, sobre uma comprida haste.

Além do zumbido repetitivo do ventilador de teto, ouço uma pia pingando e eventuais sons produzidos pela movimentação do *avatar*.

Afora o banheiro, o único ambiente com uma cortina separação, o apartamento é um cômodo só, subdividido por detalhes arquitetônicos: a cozinha destaca-se do quarto por uma fina parede em “L”, com um vão/janela que abre para a cama; a sala/escritório, recuada ao fundo, tem um “pórtico” que a emoldura. Ao aproximar-me do armário, ficando em cima de um tapete, ouço o forte som dos meus passos. Surge outro indicativo de interação. Sei que me permitirá trocar de roupas. Não o faço.

Mudo de direção, indo à sala/escritório, diferente do resto por um chão de outro padrão, branco encardido, com quadrados amarronzados, e paredes em avermelhado desbotado. O espaço é pequeno, mas suficiente para um sofá pouco conservado, de dois lugares, na parede à esquerda; um *rack* comprido, baixo e velho, no qual há uma TV de tela fina, à frente; e uma escrivaninha na direita. Há um ar-condicionado acoplado à janela. Não há indicativo de interação com esses objetos. Vou ao pequeno banheiro e uma opção de fechar a cortina surge. Deixo-a como está. A opção de interagir com o vaso sanitário surge. Assim o faço. Inicia-se uma animação “*in game*”<sup>165</sup>, o *avatar* executando trejeitos um tanto quanto exagerados de um homem urinando. Reparo numa barata correndo, mais uma mancha escura do que um inseto, perto do desentupidor. Apesar de uma opção de interação com a pia surgir,

---

<sup>164</sup> *fuck; keep it together; steady now.*

<sup>165</sup> Em oposição a uma *cutscene*, um vídeo com imagens feitas a partir do próprio jogo rodando, *machinima*.

não me lavo. Reparo como o espelho apresenta uma imagem em tempo real do apartamento: dependendo de onde me posiciono, posso ver diferentes áreas. Há ainda um exaustor na parede acima do vaso, fazendo ruído. Saio e aproximo-me da cozinha, na qual insetos, ou manchas brancas que lembram pequenas asas batendo, voam perto da luz de tubos fluorescentes. Eles (des)aparecem o tempo todo, (des)fazendo-se no ar. Reparo em vários detalhes: mais baratas, armários pequenos, utensílios de cozinha. Nenhum interativo, à exceção da geladeira que, avisado por um ícone, aciono, vendo o *avatar* pegar uma lata, bebê-la e jogar o recipiente no chão, o qual desaparece em seguida. Todas essas ações ocorrem em movimentos complexos e que não posso interferir. Passo pela mesa de jantar de dois lugares e chego à porta, cuja cômoda ao lado tem um ventilador de mesa ligado. Penso se supostamente o clima estaria quente, ou se o apartamento, por não ter saída de ar além do exaustor do banheiro e de um acima do fogão, estaria abafado. Aproximo-me da porta e o *avatar* abre-a automaticamente com um movimento fluido de corpo.

Reparo duas coisas: o interior do prédio também tem aparência decadente; ao passar pela porta, o *avatar* começa a andar num “trote” acelerado, não mais a passos lentos, movimentando os braços de maneira sincronizada com as pernas, “gingando”.

No corredor, duas mulheres conversam, uma, vestida de profissional de saúde, é interpelada sobre um afrodisíaco de cavalos-marinhos, com poderes de deixar o homem “duro” por três horas, além de outros pontos sobre sexualidade, o que me faz pensar num *game* censurado para menores. Um homem fuma encostado à parede.

Passo pelas portas dos vizinhos, nenhuma interativa, e desço as escadas. O *avatar* vence os degraus numa movimentação corporal solta, um ritmo “malandro”, cheio de maneirismos, os braços afastados do tronco etc.

Estou num pátio aberto, no vão entre as costas de prédios e a entrada de um estacionamento fechado. O cenário é uma mistura de grande cidade, com edifícios de todos os tamanhos, e subúrbio pobre, com lixo e papéis pelo chão, grades de varandas servindo de varal para pessoas que observo pendurando roupas, fios de alta-tensão emaranhados, construções de aparência malcuidada etc. Há janelas por todos os lados, tubulações expostas que percorrem as paredes, placas em ideogramas ou em inglês. Meu prédio tem a indicação *Coffee Shop & Hotel*. Uma música não escutada toca. Ela possui arranjos “orientais” e parece vir de longe, difícil de localizá-la espacialmente: da mesma forma se porta o choro de uma criança, os latidos de um cão, o galhar de uma ave etc., tudo pouco claro, misturado, ruidoso, vindo de qualquer e toda a parte. Não estou só: três jovens fumam perto de mim. Há algo na postura e nos movimentos deles, como fumam, como observam ao redor, como se mexem,

que me remete a pessoas que esperam o tempo passar. Talvez estejam no horário de almoço, sejam desempregados... Uma mulher, numa distância que a separa do grupo, também fuma, parada, corpo inquieto, mas sem sinais de pressa. Além desses, percebo dois senhores jogando numa mesa; uma mulher apoiada noutra parede, também fumando; um homem varrendo, o som da vassoura bem mais próximo e direcionalmente localizado; outro conserta uma motocicleta; um come de uma caixa de *fast food*, de pé, usando *hashi/chopsticks*; há outro caído ao lado de um camburão de lixo; pessoas passam. O cenário é complexo, aparentemente desordenado. Vejo caçambas, portas, grades que deixam entrever o interior dos lugares que protegem, plantas grudadas em muros, um caminhão. De uma varanda, uma mulher despeja o conteúdo de um balde na rua, para depois apoiar-se no parapeito, observando ao redor. Noutra, alguém bate num tapete com as mãos, tirando o pó. Há “maquinário” por todas as partes, como coisas que lembram exaustores, alarmes, caixas de energia. A geografia é confusa – não estou num quadrado perfeito, mas numa conjunção de ângulos que possui duas saídas, uma escadaria que desce diagonalmente e uma pequena subida.

Sigo para as largas escadas, cercadas por varandas de apartamentos e “bancas”, como de jornais. O que vendem não posso dizer, quase todas fechadas e com letreiros luminosos em ideogramas. Na primeira, um homem sentado à mesa come com seu *hashi*. Outro, de pé, lê um jornal. O vendedor me oferece os produtos dele, muitas frases disparadas mesmo à distância: “você parece com problemas. Talvez um pouco de chá te ajude”; “posso te oferecer um pouco de chá?”<sup>166</sup> etc., algumas falas, que não entendo, provavelmente em chinês. Antes do fim do trajeto, passo por um homem fumando, sentado, sozinho. Os gestos são complexos.

Chego a uma avenida de mão dupla. Viro numa direção e conto, por alto, 25 pessoas, número difícil de precisar quando muitas, ao longe, viram ou saem de esquinas. Há algumas sentadas em bancos ao longo das largas calçadas; outras observando vitrines, outras andando, seja carregando compras, falando ao celular ou simplesmente caminhando. Uma mulher age de maneira diferenciada, balançando os braços e o corpo como se dançasse enquanto anda. Não parece um *glitch* do jogo; talvez seja “maluca”.

Avanço. O céu quase não é visível: há um emaranhado de prédios tomando a visão e os controles permitem apenas com dificuldade olhar para cima. A “poluição visual” é enorme, com placas luminosas e letreiros *neon* presos em armações que *avançam* sobre a rua, assim como postes de iluminação. Nas fachadas encardidas, as costas de condicionadores de ar “competem” com cartazes e janelas. A “paisagem sonora” segue o mesmo estilo, barulho de motores e buzinas insistentes, xingamentos – ou assim me parecem pelo tom das vozes – etc.

<sup>166</sup> “*You seen in trouble. May a little tea help*”; “*May I offer you some tea?*”

Reparo numa sombra que avança rapidamente, a silhueta de um prédio projetada – não posso afirmar se é realmente o que acontece – pelo Sol. As horas passam velozmente, apesar do ritmo das outras ações ser verossimilhante. Noto que, conforme o *avatar* passa por uma pessoa e ela se aproxima da tela, ganha contornos desfocados. O centro da visão é o *avatar* e além dele. Andando, ouço fragmentos e mais fragmentos de conversas, seja de pessoas que falam com outras enquanto seguem, seja discutindo em celulares, diálogos “banais”, “cotidianos”. Ou mais: cada um parece ter os próprios problemas... mesmo que isso se resuma a trechos gravados para dar tal sensação. Atravesso a rua, quase sendo atropelado por um carro que freia bem próximo, buzinando. O motorista berra em tom de raiva. Uma mulher, num estabelecimento, fala sem parar, gesticulando não sei se para mim. Há parquímetros, cabines telefônicas e totens para propagandas nas calçadas. Avanço.

Esbarro num homem, ao que o *avatar* faz automaticamente um movimento afastando-o do caminho. O transeunte gira um pouco, desequilibra-se reclama, pedindo que eu preste atenção<sup>167</sup>. Passo alguns instantes nesse andar agressivo até que, atraído pela fluidez da ação/reação, resolvo efetivamente correr, apertando um botão específico.

Bato-me em vários NPCs, encontrões ora pela frente, ora pelas costas, às vezes passando entre aqueles que andam em par. Minhas ações disparam várias reações, desde expressões de dor a reclamações furiosas, gritos às vezes em inglês: “abre os olhos!”, “É sério?”, “Você vai machucar alguém!”, “Seriamente!”<sup>168</sup>. Esbarro num homem lendo um jornal e os papéis se espalham. Algumas pessoas são empurradas mais violentamente, deixando cair celulares, chapéus e bolsas, derramando copos etc. Alguns dos objetos (bolsas, guarda-chuvas) tornam-se interativos, mas não os recolho.

A postura do *avatar* parece “urgente”: ele manda as pessoas saírem do caminho<sup>169</sup>, seguindo de maneira fluida – em *Skyrim*, o encontrar com uma pessoa é bater num “bloco” – e, dependendo do quão “em cheio” o contato é, o *avatar* se “esgueira”, fazendo certo “malabarismo”; outras vezes simplesmente afasta as pessoas do caminho, tudo variando. Ao aproximar-me de uma grade que limita a passagem de pedestres numa esquina, aparece-me um ícone de interação e, ao apertar um botão, o *avatar* salta sobre ela jogando os dois pés para frente, num movimento algo *parkour*.

Certos encontros são tão fortes que eu mesmo desequilibro, atrapalhando o ritmo da corrida. Derrubo uma mulher no chão com tanta força que ela, caindo de costas, bate a cabeça e levanta-se em com dificuldade. Chego mesmo a empurrar um guarda, que me deixa passar

<sup>167</sup> “Watch where are you going man!”

<sup>168</sup> “Open your eyes!”, “Are you serious?”, “You are going to hurt somebody”, “Seriously!”

<sup>169</sup> “Move!”, “carefull!”, “watch out!”, “out of the way!”, “get away”, “Move it! Move it!”, “coming through!”

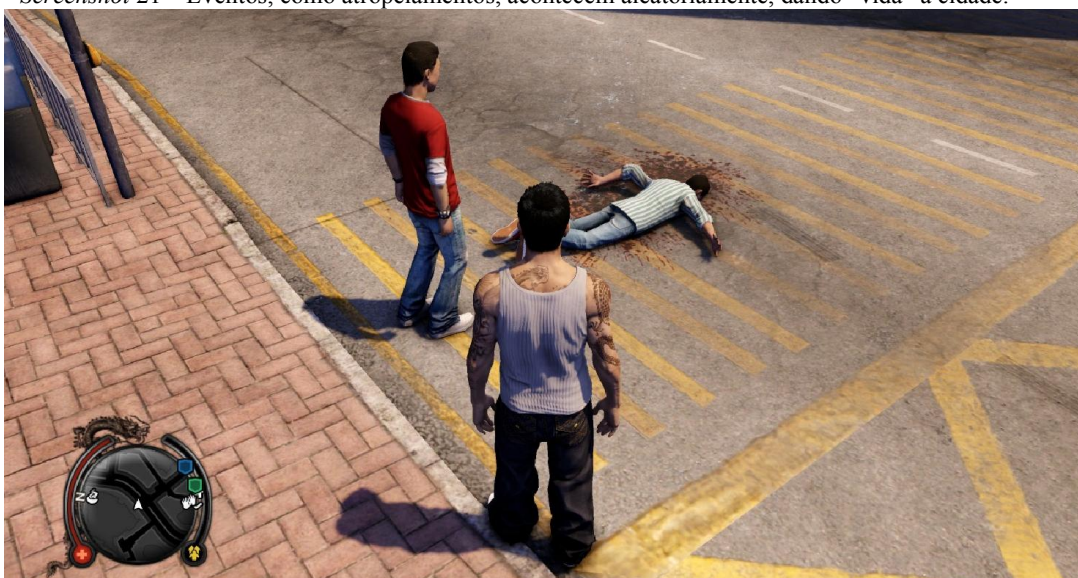
sem maiores problemas. Inicialmente: esbarro noutra oficial que, empurrado, cai de um pequeno patamar. Em seguida, viaturas surgem pela esquina e começa uma perseguição, alguns policiais a pé, outros motorizados. Corro, evitando esbarrar para não perder velocidade. Viro em ruas, becos e esquinas, salto obstáculos e os despisto. Após o acidente, não acionado por um comando de atacar, volto a caminhar.

Screenshot 20 – Exemplo de rua principal e da “poluição visual” presente nela.



Fonte: elaborado pelo autor.

Screenshot 21 – Eventos, como atropelamentos, acontecem aleatoriamente, dando “vida” à cidade.



Fonte: elaborado pelo autor.

Em relação ao meu apartamento, não sei onde estou, desorientado pela corrida. Não busco o mapa, aproveitando o estado. Estou na esquina de um cruzamento: uma via de mão dupla encontra uma larga avenida de quatro pistas separadas por uma calçada central. Essa junção cria um grande espaço aberto por onde os carros manobram e trocam de direções. Fico parado, observando os carros, até ouvir um gemido. Olho ao redor e, quando já estou quase desistindo de identificar a origem do urro, noto um homem caído ao longe. Ele foi atropelado. Atravesso e junto-me aos que rodeiam o acidentado. Ouço algo sobre o acidente ter sido grave. Não demora para chegar o som de uma ambulância, que estaciona. Dois paramédicos se aproximam. Um deles parece insatisfeito com o trabalho<sup>170</sup>. Fico parado alguns instantes, esperando o desdobrar da ação, mas, após examinarem o homem, os médicos ficam observando ao redor, um deles anotando algo. Aparentemente o homem morreu. Deixo-os.

Ainda no cruzamento, observo um grande cartaz com uma mulher de vestido, desfilando com duas bolsas, propaganda de uma grife fictícia; noutro ponto, a fotografia de um homem de terno, exibindo um relógio; uma paisagem; as nádegas de uma mulher de *shorts* de cor rosa. Há ainda muitas placas luminosas.

Continuo pelo canteiro central até o cruzamento seguinte. Há veículos de vários tipos, de carros esporte aos de luxo, de compactos a caminhões pequenos, de minivans a motos, de ônibus a táxis com indicativos de interação, todos com diferentes cores e modelos, dos simples aos elaborados. Penso em talvez roubar um deles. Sei que é possível, mas minha intenção é seguir a pé. Atravesso a rua e, desta vez sem querer, esbarro num senhor que caminha fumando. Ele reclama<sup>171</sup>. Chove por um curto tempo.

Noite. Luzes acessas. Passo por uma pracinha com árvores e bancos nos quais pessoas se sentam. Um homem faz *taichi chuan*. Uma mulher pede socorro. O ladrão corre, mas não o sigo. Noto, no minimapa, a chegada de um guarda, mas ele também não persegue o ladrão, talvez atrasado para um ocorrido que não “reverbera” por muito tempo. A memória da cidade é curta. Atravesso a rua. O alarme de um carro toca. Passo por muitas fachadas de lojas, algumas apagadas, outras com as luzes e abarrotadas de produtos. A maioria inacessível, paisagens pintadas sobre “paredes”, apesar de não serem totalmente lisas. “Esfrego-me” nelas e o *avatar* parece esbarrar em obstáculos condizentes com as imagens das fachadas. Quase “sinto” o volume dos algoritmos. Encontro uma loja na qual posso entrar, mas passo por ela.

Em pontos vazios, na ausência de carros e pessoas, sinto-me mais claramente numa caixa, prédios como blocos dispostos ao redor. Entretanto, a variedade das texturas é tão

---

<sup>170</sup> “*This job sucks*”

<sup>171</sup> Kids: always in a hurry.



grande que a impressão é minimizada. Lembro-me de jogos nos quais há um “papel de parede” que se repete até cobrir tudo. Aqui a falsidade dos cenários é diminuída pela variabilidade e, quando de ruas lotadas, tudo parece muito vivo, pululante.

*Screenshot 22 – O beco.*



Fonte: elaborado pelo autor.

*Screenshot 23 – O movimento noturno em um trecho movimentado do nosso percurso.*



Fonte: elaborado pelo autor.

Dobro num beco mais escuro, rua sem calçada e apenas com luzes pontuais sobre algumas saídas/entradas. Num ponto há, pendurada diagonalmente entre os prédios que ladeiam, um fio com lanternas de papel avermelhadas. Ouço barulho de pressão escapando e

água vazando, além dos meus passos. Ao final do caminho, passo por uma casa de massagens. Há uma mulher à porta e um ícone de interação sobre ela. Na esquina, uma luminária de chão, em estilo oriental, pisca com grande luminosidade, indicando interação. Desemboco noutra grande avenida. A cidade parece mais silenciosa, calma, talvez com menos trânsito. Mesmo assim, há bastante gente. Alguns lugares “entupidos”. Celulares tocam.

Outra mulher é assaltada. O homem pega a bolsa e corre. Não o persigo, mas sigo na mesma direção, até perdê-lo de vista. Chego a uma área menos movimentada, ao fim de uma ladeira. É uma zona mais decadente, menos placas luminosas. O céu noturno é mais visível aqui, área de um viaduto: a via de mão dupla que seguia continua em frente, abrindo-se em duas novas pistas, uma para os que sobem e outra para os que descem. A iluminação é pouca. Enquanto escrevo, parado à beira da rua, sou atropelado. Caio no chão com um gemido e as beiradas da tela esfumaçam em sombra avermelhada. O carro não se detém. Logo estou de pé.

Do lado que estou, uma linha de cones de trânsito de listras brancas e laranjas segue. Sigo por ela em direção a uma espécie de área do cais, zona, a essa hora, abandonada e bastante escura. Percebo um trio, parado, fumando. Aproximo-me e eles adquirem um círculo vermelho no chão, rodeando-os. Provocam-me, chamando para a briga. Corro. Eles me seguem. Atravesso um galpão aberto e acabo saindo quase que de frente para outro trio. Sou cercado por eles e apanho. Como não intento entrar num modo de luta, não reajo. Eles me socam e chutam. Um homem me agarra pelo ombro – um botão de reação surge, mas não o aciono – e me dá uma joelhada no estômago. Eles continuam me espancando. Um golpe me faz girar e cair. Sou morto. Encerro a minha passagem.

### 3.3.1 – *Aion: The Tower of Eternity*

*Aion: The Tower of Eternity*<sup>172</sup> (NCSoft, 2008) é um MMORPG – ou apenas MMO/MMOG – que, em 2012, tornou-se *free-to-play* (FtP, “grátis pra jogar”; ou “*free 2 play*” – *F2P*) no mercado norte-americano: jogadores não precisam nem comprar uma cópia do jogo (física ou digital), nem arcar com mensalidades, tão pouco precisam investir para o acesso a áreas avançadas ou para evoluir personagens a partir de certo ponto, algumas modalidades de negócios na área. *Aion* conta, porém, com a compra de créditos que são trocados por itens exclusivos e melhorias nos personagens.

Único *online* analisado aqui, dentre uma diversidade de jogos do gênero, ele não era nossa escolha inicial: acreditávamos que exemplos como *Guild Wars 2* (ARENANET, 2012),

<sup>172</sup> Informações, entre outras, do site oficial. Disponível em: <<http://na.aiononline.com/en/>>. Acesso em 15 de nov. 2013.



seriam mais encaixados nas nossas categorias de recorte, com uma clara divisão entre a jogabilidade dentro e fora das cidades. Porém, não conseguimos acesso ao jogo<sup>173</sup>. Mas *Aion* nos atraiu por duas características: a capacidade de *planar* em certas áreas, modo de circular que, fugindo completamente às nossas expectativas, pareceu-nos suficientemente interessante para “forçar” uma flexibilização dos critérios; além, no início do jogo, ao chegarmos numa pequena vila, estávamos – sem notar – sendo perseguidos por um monstro. Ao que dois vigias o abordaram e eliminaram, uma *solução diegética*, ao invés de uma ruptura do espaço, para separar o lado de fora (hostil) do de dentro (seguro).

Sendo uma *fantasia medieval “mista”*, para além de uma inspiração imaginários tolkienianos, várias referências *dispares* são inclusas. E enquanto *Skyrim*, apesar de dragões, homens-lagarto/homens-gato, poderes mágicos e outros, tinha tons “sóbrio” nas texturas e na arquitetura<sup>174</sup>, *Aion* prima por cores exuberantes, engenharias impossíveis etc.

Ambientado no mundo de Atreia, criado por Aion, o planeta possui dois hemisférios que são *semiesferas* “ocas”, voltadas uma para a outra sem se tocar, formando um globo. Habitado não na superfície externa da crosta, mas em vales *internos*<sup>175</sup>, criaturas chamadas *drakens*, e as versões mais poderosas deles, os *balaur*s, eram encarregadas de governar e cuidar dos humanos e de outros seres. Até que comearam a oprimir a todos. Alguns humanos, adquirindo asas e diversos poderes, tornaram-se *daevas*, “anjos” capazes de liderar a guerra de libertação. Na disputa, a Torre da Eternidade, “cordão umbilical” entre as duas metades de Atreia, foi destruída, deixando-as *fisicamente separados*, criando uma região central de fragmentos flutuantes, o Abismo. Com apenas uma das metades em ângulo capaz de receber luz na parte interna, a outra permaneceu à sombra. Desse modo, os *daevas* do sul, a parte iluminada, passaram a ser conhecidos como os belos *elyos*, enquanto os do norte, terra escura e hostil, foram “embrutecidos”, adquirindo garras etc., sendo renomeados de *asmodians*. Apesar de os dois tipos de *daevas* terem tornado-se “inimigos mortais”, ambos seriam “o bem”, defendendo os humanos e fiéis a Aion, enquanto os *balaur*s seriam “o mal”.

Entre diferenciais, o jogo possui um sistema misto de combate: isolado no próprio hemisfério, um *daeva* apenas poderá enfrentar livremente inimigos controlados pelo computador, sendo um jogo PvE (*player versus environment*, “jogador versus o ambiente”), podendo enfrentar outro jogador, que será sempre um *daeva* do mesmo tipo, solicitando-lhe um duelo, que poderá ser aceito ou não. No abismo, o jogo mistura PvE e PvP (*player versus*

<sup>173</sup> Sendo pago, não conseguimos acessar a empresa responsável para adquirir uma cópia livre para estudos.

<sup>174</sup> Devendo-se excetuar algumas áreas específicas (outras dimensões – um universo de livros; um reino de espíritos – e um reino subterrâneo com plantas luminescentes etc.).

<sup>175</sup> Ao menos até a expansão *Assault on Balaurea* (NCSOFT, 2010), que acrescentou regiões habitadas na crosta exterior.

*player*, “jogador versus jogador”), o usuário enfrentando tanto a I.A. quanto outros jogadores (*daevas* opostos) sem a necessidade de solicitar-lhes um duelo. Além, nas áreas nas quais é permitido voar livremente (durante um curto período de tempo), o jogador pode entrar num modo de combate aéreo. Noutras zonas, como *ciudades*, pode-se apenas *planar*.

### 3.3.2 Contexto da partida

Escolher entre *asmodians* ou *elyos* (os *balaur*s são indisponíveis) é uma decisão em relação a como ou *quanto*, o que acessar o jogo: *asmodians* têm *acesso bloqueado* ao hemisfério dos *elyos* e vice-versa. Além, mesmo podendo criar-se mais de um personagem, este não poderá ser da facção oposta, a não ser que se *delete* todos os personagens criados, iniciando tudo “do zero”<sup>176</sup>. Só se tem acesso, por assim dizer, a duas de três porções do jogo.

Após a “raça”, deve-se optar pela “classe” e sexo: há “padres” (*priests*) que se tornarão clérigos ou “encantadores” (*chanters*); guerreiros que podem virar gladiadores ou templários etc. totalizando seis classes, algumas desdobrando-se em outras duas, outras para uma. Tal escolha reflete o acesso a poderes, características e itens, quando uns não poderão ter espadas, outros não etc., diferença na jogabilidade e no visual. O processo de customização aprofunda-se numa segunda parte, “apenas” visual, mas tendo impacto na comunidade dos jogadores<sup>177</sup>. Assim, entra-se num menu de personalização, no qual pode-se decidir nome, tom de voz, tipo físico, características físicas pré-desenhadas, podendo-se acessar também um menu de modelação mais “fina” da face e do corpo. Pode-se ainda selecionar o tipo de asa. Escolhemos pertencer aos *elyos*, como um homem *pistoleiro*.

### 3.3.3 – Descrição geral

Em *Aion*, identificamos uma “*cidade enquanto espaço seguro*”: em ocupações menores, não havia corte brusco na jogabilidade, apenas diegético, mas, uma vez escolhida a cidade trabalhada, encontramos uma ruptura de *continuum*. Em ambos os casos, elas são lugares nos quais não precisamos nos preocupar em sermos atacados, bases para a interação, para a transação de itens e demais preparações para a aventura nos corredores e *dungeons*.

<sup>176</sup> Não procuramos isso, mas *talvez* haja alguma maneira de burlar o sistema.

<sup>177</sup> É conhecida a questão de *gamers*, independente do sexo/orientação sexual, que constroem personagens *femininos*, que seriam mais “cuidados” pelos outros. Ver LEE, J.; HOADLEY, C. *Leveraging identity to make learning fun: possible selves and experiential learning in massively multiplayer online games* (MMOGs). *Innovate* 3(6). 2007.

Asmodae possui seis capitais, mais a capital geral, Pandaemonium. Elysea possui o mesmo número de áreas, sendo o Sanctum, uma cidade voadora, o “centro político”.

Figura 24 – Mapa do Sanctum. Na ponta sul da estrutura principal, a plataforma do portal.



Fonte: elaborado pelo autor.

Em *Aion*, enfatizamos o contato inicial: não o havíamos finalizado, e descrevemos a cidade a partir da primeira vez que entramos nela. Se, por um lado, isso trouxe desvantagens sobre o conhecimento da estrutura do jogo, por outro, boa parte do descrito contou com certa “surpresa”, dimensão nova ao estudo. Como em outros jogos *online*, não é possível “pausar”, o mundo seguindo independente de nós. Assim, enquanto escrevamos, deixávamos o *avatar* sem ser usado, no que aconteciam eventos que acabamos não descrevendo por não falta de tempo para observar/compreender. Desta forma, diferente de *Skyrim*, uma descrição mais cronológica da nossa passagem, e mesmo de *Sleeping Dogs*, no qual resumimos uma experiência por demais complexa e na qual algumas impressões se repetiam, em *Aion*, o relato é mais uma síntese de uma observação que nos tomou alguns dias.

Algumas fotos do relato foram tiradas durante o período no qual comemorava-se o *halloween* no jogo, que acrescentava modificações temporárias na decoração e dava itens temáticos. Além, dividimos o relato em duas partes, a segunda o Apêndice I.

### 3.3.4 Descrição: Sanctum (parte I)

De pé ao centro de um pórtico cujo estilo arquitetônico de curvas eu poderia, para descrever, comparar vagamente a desenhos arabescos transformados em esculturas em azul, amarelo e cinza. Como percebo, o resto do lugar segue o padrão. Surjo de uma “aurora” austral/boreal que irradia circularmente de um ponto no vão. Na minha tela, uma mensagem indica “*Sanctum Gate*”, que deduzo ser o nome da área. Outros, como fiz, surgem em intervalos variados: uns de traços femininos, outros masculinos, alguns andróginos. Uns dobram-se, mãos apoiadas nos joelhos, aparentando cansaço. Há os que surgem sentados; uns permanecem parados; outros chegam correndo. Os tamanhos são variados, a maioria de estatura semelhante à do meu *avatar*, mas há os que atraem-me o olhar por serem *muito menores*, abaixo da minha cintura. Apesar de, de início, lembrarem crianças, boa parte é formada por “miniaturas”: alguns *avatars* mulheres possuem curvas e seios para além do “normal” a uma criança. Reparo que, para mim, o efeito varia de acordo com o *tamanho da cabeça*, com corpos pequenos e cabeças proporcionalmente grandes “infantilizando” as figuras. Vejo também, mais raro, personagens *agigantados*, quase o dobro do meu.

De frente para um dos versos do arco há uma estátua alada de traços femininos, cabelos soltos, olhos fechados, boca aberta – cantando? –, de manto. O pináculo que a sustenta está *fatiado*, os pedaços, separados e desalinhados, fixos *no ar*, *flutuando*. As estruturas estão em um círculo delimitado por baixas grades em arabescos e folhas, uma “pracinha” de círculos concêntricos e outros padrões cinzas, à exceção do centro, cujo chão de tons amarelos convive com runas azuis brilhantes e o desenho de um triângulo com círculos e padrões diversos, lembrando uma carta náutica antiga, um mapa alquímico ou um símbolo “arcano”. Sobre os personagens, textos brancos bidimensionais (De qualquer lugar que olho, estão de frente), em uma linha ou duas: na superior, identifico nomes. Abaixo, quando há algo, entre sinais de “<” e “>”, palavras e frases que às vezes repetem-se e mais de um “boneco”. Com algum contato com MMORPGs, distingo como marcas de grupos, “guildas”.

Meu nome está em verde, penso que apenas eu o veja assim, sem indicação de “agremiação”. Não estou em nenhuma. Na minha tela, vários menus: um inferior, com desenhos, indicações de teclas, o rosto do *avatar*, contadores de HP (*health points*, “pontos de saúde”, a condição física) e MP “(pontos de magia)”, um minimapa... À esquerda da visão, um “*chat*”. Do lado oposto, uma lista de “missões”. Músicas instrumentais “animadas” revezam-se, vindas de nenhum lugar visível, misturando-se ao “zumbido” do portal e outros sons, como passos, tilintar de metais, uma voz, um grito, um assobio.

Screenshot 25 – o céu de Aion e a energia que mantêm o mundo unido, com o HUD do jogo ativado.



Fonte: elaborado pelo autor.

Screenshot 26 – exemplos de diferentes vestimentas I.



Fonte: elaborado pelo autor.

O *avatar* movimenta-se no mesmo lugar, balança os braços e cruza-os, coloca as mãos na cintura, olha ao redor. Após certo tempo, troco a visão para o modo de primeira pessoa. Atento às vestimentas: há muitas armaduras, boa parte de texturas metalizadas, porém numa profusão de cores: negras, vermelhas, azuis, roxas, verdes, amarelas etc. Elas me fazem questionar um imaginário medieval europeu historicamente coerente.



Muitos dos que passam possuem, nas roupas e ao redor do corpo, runas brilhantes ou mesmo faíscas; fumaça e irradiações luminosas; extensões (chifres etc.) de energia ou “joias” pulsantes; coloridos símbolos “alquímicos” flutuantes, campos de força/proteção, estática elétrica, auras, fogo, vapor. O *design*, formatos, relevos, detalhes, recortes etc. das armaduras é elaborado de tal modo que aparentam-me de difícil fixação em corpos físicos, além de pouca praticidade numa hipotética batalha, especialmente algumas “proteções” femininas, quase “biquínis” metálicos, de aparência vulnerável. Em contrapartida, as mais robustas parecem grandes e pesadas. Vejo também mantos e túnicas, incomum encarar opções “simples”, praticamente todos “exuberantes”, seja nos cortes e costuras, seja misturando materiais, por incorporarem pedaços de armaduras e jóias etc. Encontro ainda vestidos, saias e “roupas de gala” igualmente detalhadas. Uns lembram algo “vitoriano”, mas além, com roupas femininas e mesmo masculinas com grandes decotes, costas totalmente de fora, fendas entre os seios que correm ao umbigo, ou molde curto de coxas à mostra e outros.

As “mais simples”, bastante trabalhadas e “ricas”, não lembrando roupas “cruas” de camponeses “pobres”, são menos “extravagantes”: coletes e calças de couro marrom ou arroxeadado sobre blusas brancas, armaduras menos “luxuosas”, botas com luvas ou mãos nuas – tais quais as minhas, talvez por ser iniciante e não ter acesso a opções.

Parado longamente, surge uma “janela” de alerta, avisando que, pelo tempo que jogo, seria melhor descansar um pouco. Continuo.

Alguém plana, asas como de anjo sobre a minha cabeça, circulando o portal. Percebo que ele esbarra num *limite invisível*: não é possível atirar-se no abismo. O céu além é uma “pintura animada”? Uma pequena embarcação voadora cruza o céu rosado, folhas/pétalas rosas flutuam ao meu redor. Daqui é possível observar um horizonte nublado, no qual mal diviso montanhas encobertas, o dia escurecendo e clareando num ritmo demorado que não traz grandes modificações, não anoitecendo. Olho pra cima e reparo uma formação que não distingo se estrelas em constelações circulares ou algo desenhado por energia brilhante na atmosfera<sup>178</sup>. Da parte mais densa, um raio parece ir do céu à terra. Noto que o Sanctum não está no alto de uma montanha – está fixo no ar. Projetando-se para fora dele, uma série de pontes e plataformas numa engenharia que desafia a gravidade.

Miro em direção à cidade, de costas ao horizonte, as pontes à minha direita. Vejo duas grandes árvores ladeando o enquadramento. Ao centro, um obelisco sobre o qual flutua um globo; além dele, uma grande entrada completamente decorada; ao fundo, uma torre. Tudo possui dimensões monumentais, paredes altas, vias largas.

<sup>178</sup> Mais tarde descobro tratar-se da energia que liga os dois “hemisférios” do planeta, sendo, portanto, o centro do mundo.

Há uma aglomeração ao redor de um homem de manto. Personagens parecem conversar com ele, ao que círculos dourados de runas surgem<sup>179</sup>. O “mago” possui o nome Polyidus num verde menos forte que o meu, indicação de NPCs, e o título “*Teleporter*”. Próximo, dois guardas NPCs, uma mulher e um homem: ele de armadura robusta e partes desprotegidas, como coxas e região do braço acima do cotovelo, cobertas de tecido afofado e largo; ela, com as mesmas regiões nuas. É mais delicada, apesar de também carregar escudo e martelo enormes. Ambas roupas “fantasiosas”, mas mais sóbrias que dos jogadores, que juntam “disparidades” como armaduras e espartilhos, mantos decotados e óculos “esporte”, roupas justas de couro e vestidos “românticos”, *ternos* de paletó aberto e tórax nu.

Screenshot 27 – Exemplos de diferentes vestimentas II.



Fonte: elaborado pelo autor.

Apesar da base medieval, há coisas que me remetem a *outros* imaginários. Os citados ternos, assim como sobretudos e capotes cujos cortes parecem do século XX. Há "mafiosos" e “góticos”, meio “vampiros”; uns "piratas" e pistoleiros do “velho oeste” estilizados, de longos casacões e chapéus. Aliás, havendo espadas, lanças, martelos, machados, cajados, bastões etc., do mais “simples/prático” ao mais “decorativo/exagerado”, uns grandes/elaborados demais para uma manipulação ágil num mundo físico, há também *armas de fogo*. Meu *avatar* carrega grandes *pistolas*. Mas muito estilizadas, “forjadas artesanalmente”, não destoam<sup>180,181</sup>.

<sup>179</sup> Penso que, apesar de não me ser uma imagem estranha, há algo de curioso nela, desenhos bidimensionais que, ao contrário dos textos, existem *no espaço tridimensional*: se olho de frente, vejo a forma completa. Se de lado, há apenas uma fina linha.

<sup>180</sup> Em *Ragnarök Online* (GRAVITY CORP, 2002), de estética *anime*, há diversas referências, fantasia medieval *nórdica*, mas com pistoleiros e ninjas.

Screenshot 28 – O portal inicial.



Fonte: elaborado pelo autor.

Screenshot 29 – Polyidus, o NPC teletransportador e alguns avatares, pets e montarias ao redor.



Fonte: elaborado pelo autor.

Em momentos distintos, encontro *avatares* sem camisa, com *shorts* de praia e chinelos, “surfistas”, ou com biquínis. Há fantasias coloridas, cabelos espetados, coloridos, saltos altos, meias-arrastão... Apesar disso, os traços são harmônicos, não colagens díspares, influências “traduzidas” ao padrão visual do jogo. Isso excluindo-se exemplos mais raros, como uma capa com padrões do “*America Express Card*” ou uma branca na qual o título

<sup>181</sup> Os filmes *Van Helsing* (2004) e *João e Maria: caçadores de bruxas* (2013) tem um imaginário armamentício expandido.



“*Sad Panda*” encima o desenho de um desses animais, ou ainda o personagem de outro jogo de eletrônico. Tudo aparentando customizações que fogem um pouco ao apelo visual geral.

Um alerta: alguém me desafia para um duelo. Não aceito, o que se repete num momento posterior, mas, na nova vez, o desafiante desiste antes que tome qualquer decisão. Como a área é bastante movimentada, apenas parado, sou convidado numa janela para participar de uma guilda. Aceito, ao que uma elaborada capa azul-arroxeadada, presa em um sustentáculo metálico, e o título “Hellas” surgem. No mesmo lugar, reparo alguém numa *arraia* gigante voadora. Montarias são comuns, mas a maioria não as possui. Há lagartos/dinossauros/dragões bípedes de aparências distintas, alguns de armadura; a “chocobos”<sup>182</sup>: um “avestruz” robusto, quase um “grifo” de duas patas; nuvens<sup>183</sup>; pequenas “naves”, cujo *design* não é de todo “futurista”, seguindo o padrão da cidade; pessoas em *skates* e flutuando sob propulsores de fogo nos pés.

Há seres que acompanham alguns: pequenos cachorros, gatos, burricos, mas também “monstrinhos”, como um frequente réptil/anfíbio que lembra um “porco da índia” com pele de sapo e rosto de salamandra, a parte de baixo do corpo em branco e o resto em rosa choque. Eles possuem um estilo pouco ameaçador, infantilizados, tendo mesmo “roupinhas”, laços etc. Semelhantemente, há pequenos grifos, anjinhos/diabinhos flutuantes, de corpos pequenos, cabeças largas e expressão “simpática”, de olhos grandes como de *animes*, bocas sorridentes, sem narizes. Há “coelhos” sobre duas patas e “chinchilas”, um pônei dourado, pequenos autômatos, um “gato” voador de grandes orelhas abanando e um “pompom” natural na ponta do rabo... Há os de aparência mais “séria”, como uma “fênix”, ou mais robusta, hominídeos flutuantes com texturas de pedra, terra, plantas. Um ou outro é mais ameaçador, um lobo-zumbi com penas, um lobo-tubarão, um leão-lagarto de pele azul, um hominídeo flutuante de fogo... Há ainda objetos como um conjunto de rodas com espinhos etc.

Deixando plataforma, ultrapassando os muros externos por uma abertura decorada com grandes “arabescos”, encontro-me no pátio do monumento. O nome “*Exalted Path*” surge. O marco é uma fonte em cascata, uma figura angelical segurando uma bandeja sobre a qual, flutuando numa esfera de energia, encontra-se o globo. Atrás dela, um círculo de pedra gira “magicamente”. Dois guardas caminham ao redor, subindo e descendo escadas para um patamar mais elevado. Vários jogadores fazem o mesmo. Uma NPC alimenta “pássaros cuco”, um ponteiro amarelo/dourado “quicando” sobre ela (Polyidus possuía uma azul,

<sup>182</sup> Montaria típica (talvez exclusiva. Plágio?) da série de jogos *Final Fantasy*. Ver: <[https://www.google.com.br/search?q=chocobo&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=FaB3Uu-LIsirkOfe1oHQBg&ved=0CAcO\\_AUoAQ&biw=1024&bih=509](https://www.google.com.br/search?q=chocobo&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=FaB3Uu-LIsirkOfe1oHQBg&ved=0CAcO_AUoAQ&biw=1024&bih=509)>. Acesso em 10 de out. 2013.

<sup>183</sup> A primeira que vejo é dourada, cujo estilo remete-me quase imediatamente a um desenho japonês exibido no Brasil, Dragon Ball. Ver: <<http://img3.imageshack.us/img3/9255/dragonball2i.jpg>>. Acesso em 10 de out. 2013.

girando): um personagem com o qual devo interagir pra prosseguir a narrativa principal do jogo. Próximo, uma placa com o título “*infoboard*” em verde flutuando sobre. Não é possível ler os caracteres borrados dela, mas o ponteiro do *mouse* se modifica, acrescentando-se uma roda-dentada (sob outros personagens, ela surge com um balão de diálogo similar a revistas em quadrinhos – ou virando uma espada, como nos “cucos”, sendo eles atacáveis). Não clico.

De ambos os lados do pátio, recuos curtos, corredores sem saída nos quais cachoeiras correm por canais elaborados. Há pequenos jardins. Noto que as duas árvores, de dimensões colossais, estão para além dessa área. Sigo pelas escadarias, ultrapassando um pequeno trecho até atingir as muralhas internas, muito mais monumentais que as externas, grossas, encimadas por um intrincado conjunto de “quebra-ventos” e enormes cristais. Passar por ela é atravessar um túnel luxuoso, chão e paredes decorados com desenhos.

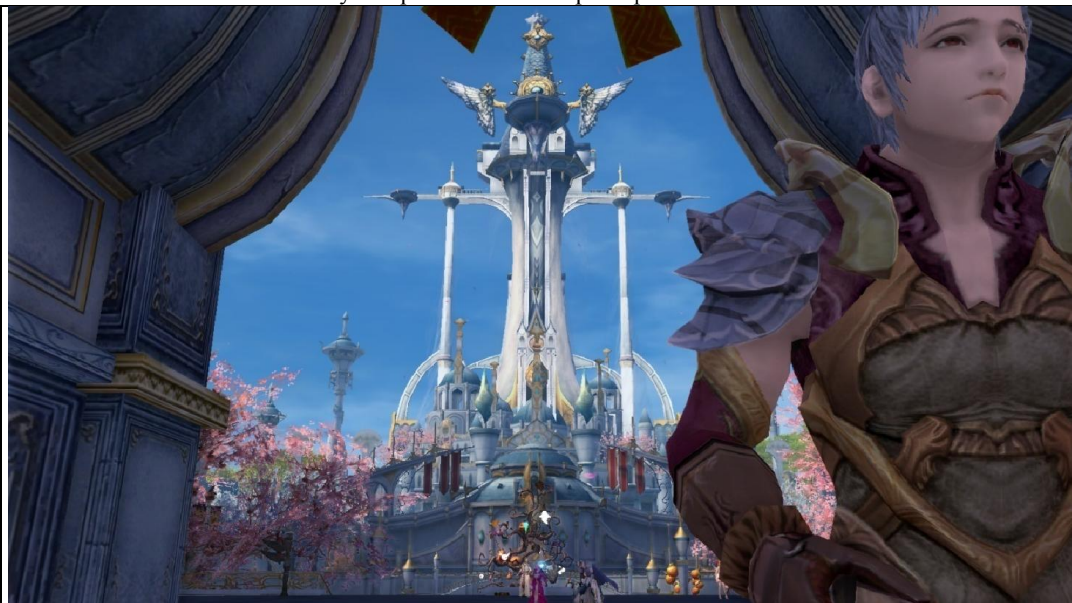
Chego no “*Elyos Square*”, espaço aberto no qual, à frente, a torre vista ao longe “domina” a paisagem, acima de um castelo. Ela possui um tronco central grosso, ladeado por dois finos. No alto, todos se unem através de uma plataforma que, por pouco, não forma com a parte central o desenho de uma cruz, efeito diminuído pela dimensão muito mais robusta do pilar do meio, que continua para o alto, terminando numa ponta tripla: um telhado em cone e duas asas para as laterais. Há torres menores ao longo da vista e árvores de folhagem rosa de ambos os meus lados. Por toda a parte, *avatares* e NPCs. Há minha esquerda e à direita reparo em pequenas pontes que noto passarem por cima de curtos canais nos quais as árvores rosadas estão. Os caminhos seguem ladeando as muralhas e reparo que há palácios/templos que se confundem com elas, todos cheios de camadas, patamares, reentrâncias, colunas, janelas etc.

*Avatares* em bancos ao lado de pequenos mastros com bandeiras. Caixas de diálogo acima das cabeças anunciam itens à venda. Ao longe, à direita da minha visão, noto um “dinossauro” subindo e descendo a cabeça. Sigo na direção dele e, cruzando o pátio cheio, encontro uma praça rebaixada, acessível por duas escadarias paralelas.

Ao redor dessa depressão, outros degraus levavam tanto a regiões laterais (que presumo também alcançáveis seguindo o caminho das pontes) quanto ao castelo. Há muitas luminárias. No chão há, aparentemente, fendas. Desço com cautela, temendo cair, e dou-me conta de um “vidro” que evita o despencar. Demoro a entender o desenho borrado abaixo, concluindo ser mesmo o continente visto do alto – há algo errado na dimensão da sombra projetada pela cidade: à suposta altura na qual estamos, imagino que ela deveria ser bastante reduzida, ao contrário do que vejo. Subo, à direita, ao nível elevado em direção ao “dinossauro”, e deparo-me com uma gramado com animais – uma ovelha estilizada, um porco

com pele de tigre, um cacto vivo, com olhos etc. – e algumas barracas encostadas a uma “mureta”, às quais identifico, pelos títulos que acompanham os NPCs nelas, como lojas.

*Screenshot 30 – A entrada do Elyos Square com a torre principal ao fundo.*



Fonte: elaborado pelo autor.

*Screenshot 31 – Alguns pets.*



Fonte: elaborado pelo autor.

Tento desenhar mentalmente a ilha, mas logo percebo que, apesar de racional (uma metade espelha a outra), ela é complexa de ser descrita: tomando a praça rebaixada como centro, o segundo círculo, do gramado, mais alto e ao redor, teria como limite norte a entrada do castelo e ao leste/oeste as “muretas” de três ou quatro vezes o meu *avatar* na altura. Além,

um terceiro círculo, no nível, formado pela área após o túnel de entrada do *Elyos Square* e os caminhos que se seguem das pontes, um corredor entre as “muretas” e a grande muralha interna “fundida” com construções diversas. Os muros que dividem estas duas áreas abrem-se em arcos colossais, pilares com três vezes a altura deles. O arco do cume é ladeado por vasos abertos, de arabescos vazados.

Um mago passa com uma criatura de água que me impressiona, mistura de cavalo marinho e dragão, de dimensões avantajadas, duas esferas d’água girando ao redor e uma fonte móvel jorrando do chão. Bolhas flutuam ao redor, assim com um espiral de energia. Ela tem longos prolongamentos que saem da cabeça, quase asas.

Sigo para o nordeste do meu mapa mental, atingindo a parte mais cheia de “*pets*”, achando uma estrutura diferente. É uma escadaria descendente – o corredor além, então, possui diferentes estágios –, ladeada por colunas com vasos abertos. Ela é “coberta” por um teto vazado de arabescos e folhas de roxo escuro, com pêndulos de metal. A arquitetura decorativa e o desenho em metal lembram algo *Belle Epoque*.

Ao invés de descer andando, pulo e abro minhas grandes asas brancas. Plano uns poucos segundos – não é permitido, na cidade, “voar” – antes de pousar em frente a três NPCs que agitam os braços, como se chamassem pessoas, numa praça em frente às escadas. A área é pouco movimentada, uma varanda aberta que se projeta para o abismo (a muralha é interrompida aqui). Atraído por um ronco de águas e pela visão de borrifos, aproximo-me esperando um lago suspenso além das grades, mas deparo-me com uma grande cachoeira que despeja as águas no vazio do céu. Próximo ao conjunto de pontes vistas do começo, reparo que formam um complexo algo intrincado, aparentemente sem ponto de conexão com a ilha. Talvez seja algo à parte. Volto ao caminho que segue e, novamente alçando um curto voo, desço mais, chegando a uma praça circular, no nordeste do mapa imaginado. Ele, porém, precisa ser atualizado: há, na verdade, *duas ilhas*, a nova um pouco mais alta que a anterior. Assim, o castelo visto ao norte escondia outro castelo, mais distante, a real base da torre. Luxuosas pontes ligam-nas, incluindo-se um elevador diagonal. Há um fluxo que pensei ser o trânsito de pequenas embarcações voadoras à distância. Mas descubro tratar-se de *cardumes* de peixes voadores – ou flutuantes: não possuem asas –, semitransparentes, meio fantasmagóricos, em fila. Aproxima-se uma embarcação voadora (a do começo?) e corro para alcançá-la. Uma vez dentro, resolvo testar os limites do cenário. Pulo. Ultrapasso o parapeito. Despenco. Rodopio no ar alguns segundos em queda livre.

Antes de atingir o chão, porém, a tela desfoca e um indicador numérico surge, indicando dano no meu “HP”. O espaço some. Aparece uma tela de *loading*. Ressurjo fora da

cidade, numa das áreas iniciais do jogo: um bosque cheio de inimigos (besouros gigantes, “goblins” podando árvores, lobos, esquilos). Estou em um acampamento cercado por toras podadas em forma de lança, com alguns NPCs e jogadores por perto. Não lembrando exatamente como atingir a cidade, interajo com um NPC com o indicativo de “*Flight Transporter*”. Um mapa surge na tela, um trajeto, e uma segunda janela com o preço do transporte. Dou “ok”. Um enorme pássaro “fantasma”, de energia azulada, surge e me carrega. Pareço preso, pelas costas, ao peito dele. Voamos – não mais a curta planada, mas um voo intenso, o qual não posso direcionar – por entre árvores e acima delas, numa floresta em neblina. A paisagem ao redor é de montes baixos. Ouço e vejo pássaros. Próximo à margem de um espelho d’água com duas *árvores luminosas*, uma cabana e búfalos estilizados, damos um rasante e passamos por uma fenda entre dois montes, por onde corre um rio. Aterrissamos em um vilarejo entre as montanhas. Estou de pé sobre um círculo de pedra ladeado por duas estátuas como a do portal da cidade. Refaço, porém, a viagem para lá e de volta, para melhor descrever o trajeto – e para experimentar novamente um voo completo.

A vila é rústica, muros de pedra e grandes galhos com espinhos como proteção. Mas há construções em pedra (uma casa pequena e um templo maior) luxuosas, no estilo da cidade, mas “envelhecidas”. Reparo num monstro-arraia gigantesco que cruza o céu e numa lua semidestruída – a “gravidade” que une as partes do planeta parece fazer o mesmo nela –, notando que não vejo a capital voadora. Entendo que não “caí” no chão, mas “voltei à vida” numa área diferente. Na pista do pouso há uma energia brotando de runas no chão e, um pouco acima da altura das cabeças, o mesmo triângulo do chão do pórtico. Ladeando tudo, NPCs: um “*Flight Transporter*” e um “*Teleporter*”. Interajo com o último. Um mapa surge. Confirmo e entro num dos círculos dourados bidimensionais. Volto ao Sanctum<sup>184</sup>.

### 3.4 – Descrição dos actantes

Na TAR, *actante* são os *atores-rede* de presença mais saliente nos eventos, enquanto os *intermediários* são pouco notáveis, noções fluidas quando o que modifica agora pode não fazê-lo noutra situação. Falando de uma experiência estética, a ação principal deles seria o *afetar*, havendo uma consideração: como nosso olhar era algo "ativo", produzia-se um “curto-circuito”, uma vez que, como o *flâneur* que desbanaliza elementos de um caos de estímulos, quanto mais atentávamos a fatores, mais deles nos afetavam.

---

<sup>184</sup> O relato, incluindo novos actantes, continua no Anexo II.

Da nossa performance de “partidas” – mas não *ludus* – e descrição, contrastando três *games*, tentamos identificar fatores da nossa experiência única. Sobre isso, voltando ao rigor da *análise filmica*, pontuamos que se voltar a Solitude e lembrar da execução é algo particular, a praça, cuja presença despertou a memória, *está lá para qualquer jogador*. Ela é elemento fixo e “objetivo”, assim como a execução, que, apesar de localizado no tempo, é presenciada por qualquer um que entre pela primeira vez lá. Nossa lembrança seria importante por remeter a detalhes que *são do jogo*, ajudando a entendê-lo. Noutras palavras, *nossa experiência, a realização de uma rede específica, é ímpar, mas os actantes que a conformam são ou comuns, ou remetem a coisas comuns, ou ainda a possibilidades comuns*. Assim, por exemplo, encontrar um *bug/glitch* específico pode não ser experiência geral, mas denunciá-lhe a existência é dizer que outros usuários poderão deparar erros do tipo.

No nosso caso, reportar os actantes é algo dificultoso, quando é problemático identificá-los isoladamente (purificá-los) se não os compreendemos e se eles não se apresentam assim: enquanto uns elementos como *céu* e *som* seriam facilmente distinguíveis, outros o seriam apenas muito problemáticamente. Como separar *paisagem* de *algoritmo*, de *texturas*, *cores*, de *fluxo* etc. se eles se apresentam efetivamente como uma coisa só?

Em última instância, falaríamos de um numero reduzido de actantes: o jogador, quase-sujeito que se modifica com os fatores propostos pelo jogo; o jogo, quase-objeto que, não "sendo" sem o primeiro, seria a pontualização de vários elementos; uma “condição-mundo” na qual o jogo é vivenciado (paratextos, cultura, materialidade etc.). Com essas observações, apontamos alguns actantes e, como *redução*, apresentamo-los em separado:

Tabela 01: tabela de actantes

Skyrim (Solitude/Dawnstar)	Sleeping Dogs (Hong Kong)	Aion (Sanctum)
<b>Jogador</b>		
Decisões que conformaram a experiência única. O ideal de andar e a abertura a desvios. Nossa presença como elemento da rede.	O entregar-se ao que a experiência “convidava”: ao contrário de só caminhar, corremos, saltamos etc.	A decisão de não conhecer o jogo antes de vivenciá-lo e como isso afetou.
<b>Terreno</b>		
As cidades não se assentam em planos “neutros”, comportando-se <i>como se</i> adaptadas a condições “prévias”. Pedras, desníveis e outros misturam-se à arquitetura e eram importantes elementos à caracterização e individualização delas. A topologia <i>sandbox</i> .	“Menos saliente” que em <i>Skyrim</i> , diferenças no relevo ajudaram ao zoneamento (áreas mais perigosas). A ambientação como ilha.	Utópico e (semi) simétrico, irregularidades de um plano no qual ela assentaria foram “irrelevante”: a cidade nos parecia desenhada sem ser constrangida por ele. Ao contrário, a noção duas plataformas (ilhas) no céu foi fator definidor.
<b>Distribuição espacial</b>		
Fugiu-se de um “plano ideal” no ordenamento e distribuição. A confusão de casas em desalinho,	Apesar de um “desordenamento” de “cidade grande”, as calçadas eram <i>amplas</i> e as ruas <i>largas</i> , os prédios	Mesmo na confusão informacional e na dificuldade de transcrever

crescimento algo “medieval”, “vernacular”, “espontâneo”.	divididos em quarteirões, tudo numa funcionalidade ao fluxo (humano e de carros), sendo o <i>avatar</i> um elemento diminuído na escala. Houve um “zoneamento”, com áreas mais escuras e perigosas.	textualmente, o desenho do Sanctum é mais claro, com simetrias, círculos concêntricos, corredores largos e espaços abertos, havendo zoneamentos.
<b>Construções</b>		
Nem “caixas” lisas, nem modelos duplicados até o preenchimento do terreno. Arquitetura e materiais variando conforme a localidade.	Variada como num centro urbano contemporâneo, nalguns momentos (com pouca “vida”) a noção de um largo corredor de blocos era maior, muitas “fachadas” nas quais não se pode entrar. Tudo, apesar de pouco interativo e em quantidade maior que nos outros jogos, é bastante detalhista, cheio de texturas.	Onírico, a sensação dos blocos talvez seja substituída pela diminuição do <i>avatar</i> ante à monumentalidade. As construções possuíam estilos diversos, mas harmonizadas pelo padrão de cores/texturas: tudo parecendo feito pelo mesmo impulso.
<b>Paisagem</b>		
Da qual a cidade, de longe, faz parte; aquela que ela proporciona de dentro pra fora; aquela que ela oferece dentro de si. As cidades estão bastante em relação à “natureza selvagem” ao redor. Enquanto experiência prioritariamente visual, colocaríamos que quase <i>tudo no jogo</i> , à curta ou à longa distância, ajuda à conformação desse quadro.	A ilha foi experienciada apenas <i>de dentro</i> . Entre prédios, a paisagem reduziu-se à curta distância. A riqueza de detalhes foi enorme, num “caos”. Como nas outras, a organização proporciona uma experiência pouco repetitiva, múltiplas perspectivas àquele que atravessa, jogo de lugares visíveis/não-visíveis, esquinas que escondem/revelam, mudanças “de quadro” e pontos de virada.	Monumental e de grandes espaços abertos, deixava antever cenários fantásticos em diferentes planos.
<b>Texturas, cores</b>		
“Cobrindo” os algoritmos, não foram “papéis de parede” repetidos à exaustão, mas ricos e variado: sujeira, marcas de tempo, diferença entre classes etc., com certa sobriedade geral.	Algo “esmaecidas”, “esfumaçadas”, remetiam-nos a um “caos” visual, um ambiente urbano difícil de distinguir pelos detalhes.	Harmonizando diferentes construções, eram bastante ricas. O tom geral era supercolorido, exuberante, chamativo, principalmente nos <i>avatars</i> .
<b>Orientação</b>		
A importância dos marcos objetivos e afetivos ao desbravar do espaço.	O andar orientando-se a partir do apartamento <i>versus</i> o “perder-se”.	Pontos de referência e o como o mapa mental se desdobra ao nosso desbravar.
<b>Céu</b>		
Visão e condições dele ajudam a compor a espacialidade e a paisagem.	A presença dele foi limitadíssima, quando mal podíamos mirar para ele.	Cercados por ele (ou uma “ <i>pintura</i> ”), a variação chamou pouca atenção. Elementos <i>nele</i> foram importantes.
<b>Clima, tempo</b>		
As condições variaram, alterando a visibilidade, mas também algumas reações de NPCs.	Mudanças entre dia, noite e chuva, alterando a iluminação pública, dos carros, pessoas etc. com guarda-chuvas etc. A passagem do tempo foi mais marcada por sombras.	Apesar de o tempo mudar, tais condições foram pouco salientes. Notável foi a “chuva” de pétalas/folhas.
<b>Iluminação</b>		
Dava algo de verossimilhança ao ambiente, sendo dinâmica.	Ajudava à verossimilhança. A passagem do tempo era marcada por ela.	As energias, brilhos etc. tinham algo de hiperestímulo. Parte das sombras não era dinâmica, desenhos no chão.
<b>Som</b>		
Os ambientes eram compostos por sons/ruídos, incluindo os da nossa presença, e falas. A música extradiégética ajudava a aclimatação.	Fator de confusão, com latidos, choro etc. aparentando propositalmente deslocalizados, somando-se a música diégética pontual. Salientíssimas foram	Música extradiégética mais “animada” e marcando alguns lugares. Ruídos espacializavam, vindo de

	as falas que nos rodeavam.	direções específicas ou adquirindo ecos.
<b>Povoamento</b>		
A “vida” dos NPCs, com funções diversas. AI. A. que respondia à nossa presença e ao mundo, reconhecendo-nos etc. A população diminuta permite que permitia uma relação de proximidade. A “vida selvagem” (raposas, alces...).	Massivamente, NPCs randômicos compunham um “espaço vivo”, disfarçando a artificialidade das fachadas. A presença de animais foi praticamente nula.	NPCs centralizam funções e indicavam ocupações territoriais; <i>avatares</i> ocupavam “espontaneamente” áreas, todos ajudando a <i>definir espaços</i> ; havia múltiplas criaturas.
<b>Objetos</b>		
Apesar de não termos mexido em muitos deles, a maioria é manipulável por jogador e NPCs.	Talvez a possibilidade de manipulação tenha sido sacrificada em prol da quantidade/variedade.	Havia algo similar a <i>Sleeping Dogs</i> . Eles, porém, ajudavam na customização dos avatares.
<b>Vegetação</b>		
Grande variedade de plantas, mudando conforme a região.	A importância foi praticamente nula na nossa passagem, apesar de haver árvores etc. no jogo.	As grandes árvores, a chuva de pétalas/folhas etc., conformavam a paisagem.
<b>Aparência</b>		
As roupas variavam conforme profissão, classe etc., diferindo mesmo nas categorias.	Apesar de customizável, a roupa do <i>avatar</i> não foi importante à nossa passagem, assim como a dos NPCs.	A customização foi salientíssima, distinguindo classes, experiência etc.. Rostos e corpos eram variados e chamativos.
<b>Imprevisibilidade</b>		
A complexa relação dos algoritmos de clima, do comportamento de NPCs etc., quando não sabemos que ações eles tomarão.	O atropelamento do transeunte, a chuva repentina...	O “coeficiente de surpresa” foi aumentado, ou ganhou outro “conjunto de possíveis”, por conta dos <i>avatares</i> .
<b>Narrativa</b>		
Além de manifesta no <i>design</i> , nos era lembrada pelos NPCs, incluindo menções à <i>nossa</i> história. As memórias afetivas evocadas por certos objetos/lugares etc.	Na nossa experiência, de certa forma “resumiu-se” ao <i>design</i> da cidade.	Apesar de influir na arquitetura e nos personagens, ficou igualmente limitada ao <i>design</i> e aos eventos dinâmicos.
<b>Contexto</b>		
O <i>cosmos</i> remetidos. Em <i>Skyrim</i> , a grande referência era o medieval europeu, sendo ainda de fantasia.	Contemporâneo urbano “asiático”. Mais pontualmente, nos chamando a atenção o “conteúdo adulto”.	Havia diversas referências “pop”, remetendo para além da diegese interna, que já era um <i>mix</i> de referências.
<b>Direcionamento</b>		
O que o jogo ensina/deixa entender em comparação a outros; não havia indicações de interação nos itens; guardas nos constrangiam à lei.	Havia ícones de interação, objetos “piscando” etc. A pressão policial não foi constante, mas manifesta quando de incidentes.	Havia setas, cursores etc. tentando direcionar as ações. Não houve pressão por parte da guarda.
<b>Algoritmo</b>		
Tudo <i>no</i> jogo. Descobrir e explorá-lo, entendendo como formas, visual e reações (co)respondem-se.	Alguns algoritmos de “forma” não correspondiam tanto aos visuais, como nas fachadas de lojas.	Paredes invisíveis; visual que não correspondia à física; a nossa queda por desconhecimento dele... .
<b>Fluxo</b>		
Não tão saliente nas ruas pouco movimentadas de <i>Skyrim</i> .	O trânsito, as correntezas de NPCs etc. conformaram uma experiência impar.	Mais dado por <i>avatares</i> , em combinações mais aleatórias.
<b>Deslocamento</b>		
Não saliente “ <i>em si</i> ”, ganhando destaque, por ser mais “tranquilo”, na comparação.	Crucial, tanto sobre a movimentação do <i>avatar</i> ser chamativa, quanto sobre o espaço nos parecer <i>convidativo</i> ao correr, saltar etc.	A capacidade de <i>planar</i> , apesar de limitada, foi notável.
<b>Perspectiva</b>		



A possibilidade de variar entre 1ª e 3ª pessoa permitiu incorporar o olhar do <i>avatar</i> .	O <i>avatar</i> sempre na imagem, sendo difícil mirar e sendo notável a questão do foco (coisas próximas embaçavam).	Também varia em 1ª/3ª pessoa.
<b>Corpos</b>		
A presença do <i>avatar</i> era denunciada pelos passos, pela reação dos outros etc., não sendo tão saliente o corpo ao adotarmos a perspectiva 1ª pessoa. NPCs eram "blocos".	A presença do <i>avatar</i> nos colocava numa posição de observar as complexas dele, tal qual a dos NPCs. Os últimos reagiam variadamente ao esbarrões, não como "blocos".	O como o <i>avatar</i> se mexia; a diferença de tamanhos e proporções de <i>avatars</i> ; uma relação de sensualidade... .
<b>HUD, janelas</b>		
Apesar presentes no início, o HUD de <i>Skyrim</i> é bastante discreto, de modo que preferimos desligá-lo.	Discreto, o mapa no canto da tela só nos foi saliente em poucos momentos.	As múltiplas informações são parte saliente, ocupando grande área da tela. Além, somos constantemente alertados por textos e janelas.
<b>Comércio</b>		
Apesar da área do mercado em Solitude, a importância do comércio de itens foi irrelevante.	De pouquíssima influência à nossa experiência.	Sejam propostas pelos <i>designers</i> ou pelos jogadores, áreas de comércio foram bastante notáveis e influentes.
<b>Territórios</b>		
Numa guerra civil, a questão territorial nos era lembrada por NPCs, mas não tão presente ao caminhar.	Manifesta de maneira mais local, com "ocupação de territórios" por bandidos.	Apesar de nada nos remeter à guerra (a ausência de <i>asmodians não nos lembrava eles</i> ) o mundo era dinâmico, com eventos "globais".
<b>Continuum</b>		
Solitude é uma "quebra" no "espaço", surgindo no atravessar de portões, enquanto Dawnstar é contínua e parte do terreno geral.	Hong Kong se assemelha a Dawnstar, à diferença da primeira ser praticamente <i>todo</i> o território, mas há mar ao redor.	Somos teletransportados até a cidade e, se caímos, não chegamos ao chão. O cenário observado não encaixa no resto da topologia. A cidade existe isoladamente.
<b>Associações</b>		
Os elementos e as associações entre eles conformaram "climas" distintos, mais contemplativo em <i>Skyrim</i> .	Em meio a um "caos urbano", fomos atropelados, perseguidos e espancados até a morte, apesar de não fazermos nada além de nos deslocarmos.	O único perigo corrido foi uma desatenção do cenário. A experiência foi mais "épica" e hiperestimulante.

### 3.5 Tabela cosmos

*Cosmograma* (LEMOS; HOLANDA, 2013) diz respeito a rastrear, a partir do empírico, pensamentos aos quais ele se relaciona, a reparar como ideologias, paradigmas etc. se apresentam na prática. Para nós, isso dimensiona a atenção à empiria e a recusa a imputar noções nos fenômenos: poderíamos projetar um ideal capitalista judaico-cristão em uma infinidade de eventos, mas isso realmente diria algo de relevante em todos e quaisquer deles? Ao contrário, poderíamos supor que há tal acúmulo cultural em diversos deles, mas o melhor seria, primeiro, atentar para como isso se manifesta.

Em suma, como afirmar que uma crença influenciou um evento se dela não podemos identificar símbolos e objetos, falas etc., ou se estes se apresentam muito timidamente para

considerarmos/afetar nossos instrumentos? Isso não é dizer que ela *não* esteja lá. Mas se não saliente, talvez não seja *actante*, e sim *intermediário*. Além, mesmo sentimentos e sensações, aparentemente não empíricos, podem ser rastreados à medida que se manifestem fisicamente<sup>185</sup> ou em ações e *recusas* a atitudes. O importante é não pressupô-los e buscar instrumentos que deem conta dessas dimensões, vendo os *rastros*. Na nossa análise, tais foram alguns cenários de valores:

Tabela 02: tabela *cosmos*.

	SKYRIM	
Imaginário medieval nórdico fantástico	Multiculturalismo	Militarismo
Não só um jogo medieval e de fantasia, mas com tendências nórdicas.	Diferentes culturas/povos que compõem a cidade; a relação império e nacionalismo.	Em Solitude, um forte, há torres, muralhas, um número elevado de soldados, bandeiras, armas e lugares de treinamento. Em Dawnstar, há soldados circulando.
Narratividade versus aleatoriedade	Territorialidade	Pré-modernidade
Não necessariamente em oposição. Apesar de a narrativa se fazer presente em sentidos mais estritos (nossa história particular e a proposta no jogo, no <i>design</i> etc.), a experiência foi mais centrada no "momento" e não avançávamos na história ao longo da navegação.	Imperialismo versus nacionalismo. Duas ideologias, mas manifestas menos como discurso e mais como regime de oposição. Alguns personagens nacionalistas são hostis à nossa presença, um estrangeiro.	Cidades "orgânicas" e "espontâneas", <i>design</i> que simula um planejamento "não moderno" orientado à escala humana. A disposição das casas não visa aproveitar todo o espaço geométrico ou em prol da visibilidade (panóptica).
Experiência objetiva física	Fotorrealismo	Comércio
A tentativa de simular o "mundo físico" audiovisualmente, com passagem de tempo, povoamento, sons, na ocupação por plantas e objetos, na distribuição das coisas, relevo imperfeito, mesmo que com toques de fantasia.	Verossimilhança ligada ao fotorrealismo e tons "sóbrios".	Característica do recorte (a base como lugar de transações), em Solitude, apesar de não as utilizarmos, lojas (e a mulher-gato de Dawnstar) eram efetivamente lugar de trocas de excedentes.
Distinções sociais		
De nobres a mendigos e diferentes profissões.		
	SLEEPING DOGS	
Ideal urbano	Distinções sociais	Narratividade versus aleatoriedade
Uma Hong Kong fictícia dos anos 2000/2010, valorizando o fluxo, o trânsito e a escala de carros, além um caos visual/sonoro.	Na nossa experiência, isso foi reduzido, apesar de parte da territorialidade.	Para além do <i>design</i> etc., não fomos remetidos à narrativa geral, sendo o aleatório fator saliente.
Territorialidade	Comércio	Experiência objetiva física
Ou microterritórios, com áreas dominadas por gangues etc.	A maioria das lojas era cenografia.	Diferindo-se ao não ser de fantasia.
Fotorrealismo	Multiculturalismo	
Semelhante a em <i>Skyrim</i> .	"Cidade cosmopolita".	
	AION	
"Remix pop 'anime'"	Fetichismo	Utopia
Mesmo traduzidas num "medieval	Principalmente o corpo feminino,	Uma cidade planejada sobre plano

<sup>185</sup> Alguém vermelho de raiva, tremendo ou paralisado de medo, demonstrando incômodo por nojo.

fantástico”, havia referências díspares e diálogos com universos “pop”.	havendo exposição e um jogo de imaginários.	“neutro”. Há algo de onírico, “delírio”, “física poética” etc.
<b>Territorialidade</b>	<b>Visualização informática</b>	<b>Multiculturalismo</b>
Mudanças geopolíticas.	Há uma “normalidade” no uso de HUD, janelas etc.	A diferença no <i>design</i> dos barcos dos roedores no Sanctum... .
<b>Narratividade versus aleatoriedade</b>	<b>Hiperestímulo</b>	<b>Experiência objetiva física</b>
Setas nos dirigindo e a presença dos outros (armaduras avançadas etc.) remetiam a uma necessidade de avançar no jogo; globalmente, regiões eram ganhas e perdidas.	Corpos volumosos, armaduras e armas exageradas, cores vibrantes, música animada, sons, misturas díspares... Uma tendência ao máximo, ao <i>over</i> etc.	Mesmo numa cidade voadora com detalhes “delirantes”, havia algo de “quotidiana e cartesiano no como as coisas se dão.
<b>Distinções sociais</b>	<b>Comércio</b>	<b>Paisagismo</b>
Diferenciando jogadores veteranos (e mais veteranos, com montarias quase ímpares) e novatos.	A lógica de transações foi de grande importância à configuração dos lugares.	Parecendo otimizar a paisagem e enquadramentos.

#### 4 Análise de literatura especializada

Neste capítulo, discutiremos com base nos achados do nosso relato, *resumidos* em duas listas que não pretendem uma homogeneização conceitual e não configuram categorias conceituais. Além, *não percebidos isolados, nos remetemos* a eles por indicadores nominais individuais, redução à ilustração necessária para a exposição, ao que recomendamos uma consulta ao capítulo anterior para esclarecimentos.

Tabela 03: lista de *actantes* e *cosmos*.

<i>Actantes</i>
Jogador; terreno; distribuição espacial; construções; paisagem; texturas, cores; orientação; clima, tempo; céu; iluminação; som; povoamento; objetos; vegetação; aparência; imprevisibilidade; narrativas; contexto; direcionamento; algoritmo; fluxo; deslocamento; perspectiva; corpos; HUD, janelas; comércio; territórios; <i>continuum</i> ; e associações.
<i>Cosmos</i>
Imaginário medieval nórdico fantástico; militarismo; utopia; ideal urbano; pré-modernidade; fotorrealismo; paisagismo; visualização informática; territorialidade; remix pop “anime”; multiculturalismo; fetichismo; hiperestímulo; experiência objetiva física; narratividade versus aleatoriedade; distinções sociais; e comércio.

Desses, ante à quantidade e às limitações de uma dissertação, discutiremos apenas alguns, outros “tocados” de passagem, havendo os que não serão problematizados: focaremos na compreensão do *espaço* efetivado<sup>186</sup>.

##### 4.1 O espaço (novamente) em *games*

Murray (2003) propõe quatro propriedades dos “ambientes digitais”<sup>187</sup>, o caráter *procedimental*, *participativo*, *espacial* e *enciclopédico* deles, sendo os dois primeiros ligados “ao que queremos dizer com o uso vago da palavra interativo”(MURRAY, 2003, p. 78) e os outros aos princípios estéticos de “*imersão*” e *agência*.

A questão *procedimental* diz dos computadores enquanto motores de cálculos, algo que, colocamos, não se limita ao *hardware*, *híbrido* com o *software*, com o sistema operacional intermediando e “interagindo” mais diretamente com a fisicalidade da máquina, enquanto outros programas seriam metaforicamente posteriores. Isso, porém, poderia ser questionado, pensando como diferentes jogos exploram diferenciadamente as possibilidades

<sup>186</sup> E.g.: se mencionarmos “*aparência*”, nos absteremos de pontos sobre (auto)representação, *selves* etc., atentando sobre como a “superfície visual” de personagens contribuem à espacialização

<sup>187</sup> Ver tópico 2.7.1.

da “placa de vídeo”, peça mais ligada a gráficos e uma das responsáveis pelo *render* (“tornar”, “conformar”, “fazer”, geralmente não traduzido): não manipulamos os personagens num filme de animação computadorizada ou numa *cutscene* por serem imagens *pré-renderizadas*<sup>188</sup>.

Nesse ponto, problematizamos o *algoritmo*, que perpassa os atores-rede *na tela/ems* do jogo, assim como o quão elaborado ele é: quanto mais capacidade e velocidade de processamento e atualização possui-se, permitindo-nos agir e ver “imediatamente” a resposta, mais complexos os cálculos suportados. Isso podendo reverter em detalhamento de imagem/texturas, quantidade de informações simultâneas na tela etc.

Também relacionamos o “motor/*engine*”, um “programa” de base a *games* distintos. *Grosso modo*, apesar de poder ter “bibliotecas” de sons, texturas, formas etc., “blocos de montar”, não se resume a isso. Ele é um sistema que trabalhará de forma específica com problemas matemáticos distintos<sup>189,190</sup>, regendo relações de física, velocidade/precisão de resposta aos *inputs* nossos/da máquina, dinâmicas de *iluminação*, detecção de colisões<sup>191</sup>, tudo em conformidade com a situação/*perspectiva* do jogador.

Outro ponto é a sinestesia tátil-visual entre *algoritmo* e *texturas, cores*, o como o “encaixe” deles e a detecção de colisões nos dá impressão de volume, ranhuras, formas etc. nas *construções* e nos *corpos* ao *deslocamento*, também no “desencaixe”, em “paredes invisíveis” (como na plataforma do Sanctum) ou visuais sem física por trás (as cachoeiras e plataformas do abismo em tal cidade). Pontuamos a inversão: em *Skyrim*, enquanto *objetos* eram múltiplos e cenários tinham volumes mais verossimilhantes, *Sleeping Dogs* trazia “grandes caixas pintadas”. Quanto ao contato com NPCs, ao contrário, este último chamou-nos a atenção justamente por uma fluidez. Lembramos ainda da multiplicidade de algoritmos individuais da *vegetação* em *Skyrim*, da complexidade das ações dos *corpo* sem *Sleeping Dogs* e da customização da *aparência* em Aion. Sobre isso, fez parte da experiência descobrir como tudo funcionava, quando “parte da diversão ao jogar Zork é testar os limites das situações às quais o computador responderá” (MURRAY, 2003, p. 80).

<sup>188</sup> Só o animador, antes desse processo, pode modificá-las, enquanto num *game* isso é feito “ao vivo”. Superficialmente, um computador para edição de vídeos precisa de capacidade de *render* no *processador*, enquanto um *game* precisaria de mais disso na *placa de vídeo*. Há, porém, lógicas diferentes, como o “*cloud gaming*”, quando o jogador precisa de uma boa conexão com a internet, pois o *render* é feito remotamente e um vídeo disso é transmitido “ao vivo”. E.g.: *PlayStation Now*. Ver: <<http://tecnoblog.net/148466/sony-anuncia-playstation-now/>>. Acesso em 10 de jan. 2014.

<sup>189</sup> A complexidade é tamanha que é comum, ao se avaliar o histórico de lançamentos de jogos para determinado *videogame*, falar-se de “estágios iniciais de desenvolvimento”, quando os programadores não sabem as melhores formas de propor *engines* e algoritmos de forma a extrair “o máximo” dos componentes. Ao contrário, há o “final de geração”, quando atinge-se algum grau de maestria nisso – normalmente combinando, seja por interesse mercadológico, seja “necessidade” de “expansão das possibilidades” etc., lançarem *videogames* mais potentes. Ver <[http://omelete.uol.com.br/killzone-shadow-fall/games/killzone-shadow-fall-critica/#.Utw\\_qfu5dH1](http://omelete.uol.com.br/killzone-shadow-fall/games/killzone-shadow-fall-critica/#.Utw_qfu5dH1)>. Acesso em 10 de jan. 2014.

<sup>190</sup> No lançamento, o *engine*CryENGINE 3 custava cerca de um milhão e duzentos mil dólares a desenvolvedores comerciais. Ver: <<http://digitalbattle.com/2012/03/16/cryengine-3-costs-1-2-million-to-license/>>. Acesso em 10 de jan. 2014.

<sup>191</sup> Bater numa parede é atravessá-la? Ter o movimento interrompido? Ser “quicado”?

Incluimos aqui o controle do *céu* e do *clima, tempo*, na variação/passagem deles, do *fluxo* do trânsito de carros e NPCs, do *povoamento* por parte destes últimos... Pontos que nos levam numa direção: tudo manifesto na tela/nas caixas de som em ambientes digitais tem por base cálculos. Nos *games*, estamos entendendo algoritmos como agrupamentos de cálculos que conformam diferentes elementos (de um *objeto* ao *céu*), seja dando-lhes “presença” tátil-visual<sup>192</sup>, seja direcionando-lhes o comportamento etc. Sobre o último, endereçamos a questão da *Inteligência Artificial* (I.A.) e a da *complexidade das relações de múltiplos algoritmos*.

Sobre I.A., Murray (2003, p. 206) fala do episódio *Eliza*<sup>193</sup> e do *Teste de Turing*<sup>194,195</sup>, colocando que para tais personagens, o “senso de presença não resulta de ela fornecer informações efetivamente corretas, mas de demonstrar um comportamento adequado sob uma perspectiva dramática”. Para ela, num determinado, os programadores

[...] trocaram o desenvolvimento de sistemas abrangentes, controlados de modo central, pelo projeto de mundos feitos de uma coleção de “agentes inteligentes”, cada qual buscando cumprir seus próprios objetivos. [...] É como se os cientistas da computação parassem de tentar construir um mundo pelo surgimento de um contador de histórias onisciente e, em vez disso, decidissem criá-lo a partir de um conjunto de personagens autônomos. Mais ainda: os personagens que estão sendo atualmente construídos não são [...] planejados de cima para baixo e com uma única finalidade. Eles são improvisadores, conscientes de seus múltiplos objetivos ao mesmo tempo simultâneos e capazes de alterar suas prioridades e seus comportamentos em resposta às mudanças no ambiente ao redor (MURRAY, 2003, p. 214).

Além, a autora fala de *comportamento emergente* – ou “emergência” –, quando

eles são capazes de agir de formas que vão além do que está explicitamente em sua programação. [...] não sendo simplesmente como um] “autômato de estados finitos” [de pouco leque de possibilidades...]. Os novos sistemas emergentes alcançaram tamanho grau de complexidade que se tornaram sua própria descrição: não há outra maneira de predizer tudo de que eles são capazes, a não ser executando-os em todas as configurações possíveis (MURRAY, 2003, p. 224-5).

Em suma, têm-se os elementos, mas eles são tantos e são tantas as possibilidades de combinações, ao invés de tentar listar tudo o que pode acontecer ou as muitas variações que levam a um mesmo ponto, seria mais viável “jogar os dados” e “ver o que acontece”, lidando

<sup>192</sup> Se dizemos que uma cachoeira sem “tatilidade” não possui algoritmo, queremos dizer “sem algoritmo de detecção de colisão”, quando a “pura imagem” é um problema matemático.

<sup>193</sup> Programa de conversação – *chatterbot* – textual que algumas pessoas acreditaram tratar-se de uma “consciência inteligente” escrevendo.

<sup>194</sup> O verificar se um computador consegue passar por um humano.

<sup>195</sup> Absteremo-nos de pormenorizar os casos, recomendando, numa vasta bibliografia, Murray (2003) e Lévy (1994).

com o resultado. Tal complexidade é justamente fator da ideia de jogo como evento único: pensemos num copo derramado e na água que escorrer e se espalhar pelo chão. Numa perspectiva, todos os copos derramados são iguais, pois iniciam e têm fim semelhante. Mas o como o líquido escorre e a poça se forma têm possibilidades tão baixas de uma correspondência completa que diríamos ser “ir repetível”, ou o que Murray (2003, p.227) chama de *random* (aleatório), indicando a “imprevisibilidade da vida”.

Perspectivamos tais falas ao item *imprevisibilidade*, quando em *Skyrim* e *Sleeping Dogs*, há um grande leque de combinações, do que podemos fazer, do que os NPCs fazem, das coisas que “acontecem” – um atropelamento – etc. Há, porém, *limites* dentro do que foi programado e *coisas que não irão acontecer*<sup>196</sup>... assim como *há limitações no mundo físico*.

Sobre actância não-humana, não podemos esquecer do *bug/glitch*, da quebra/defeito, quando objetos (físicos e virtuais) apresentam comportamentos “inimaginados” anteriormente. Ao contrário, a questão de jogos como *Aion, online* e para múltiplos jogadores, nos quais acrescenta-se todo um grupo de inesperado nas apropriados dos usuários.

Aqui, endereçamos uma “tese”: se podemos dizer que o cinema diferencia-se da pintura renascentista por acrescentar o movimento e o som à imagem, os jogos eletrônicos “superariam” ambos<sup>197</sup> ao somar não só a possibilidade de entrada/resposta computacional, mas um *comportamento* que é *dinâmico*<sup>198</sup>, simulando um entendimento de mundo<sup>199</sup>, além do próprio “*imprevisível*” enquanto “*dado do ‘real’*”?

Sobre o *continuum*, ao entrarmos em Solitude e no Sanctum, houve uma ruptura no espaço para além de questões de percepção<sup>200</sup>, uma mudança *algorítmica*. Talvez pela complexidade dos cálculos à conformação dessas cidades, tenha-se optado por *limitar* o processamento ao necessário a um perímetro, excluindo o lado de fora. O mundo é assim particionado ontologicamente<sup>201</sup>. Aliás, dimensionamos que, nesse sentido, o espaço/*continuum* “em si” é um dado algorítmico, ou que também se *manifesta* assim, quando Rivero (2011, p. 133) aponta que qualquer “jogo analógico e digital se desenvolve no espaço, num espaço determinado que provoca, que impõe [...] limites por todo o tempo de jogo”.

Murray (2003) entende ação/resposta como o caráter *participativo*. Para a autora,

<sup>196</sup> Não se pode andar de carro em *Skyrim*... porque não há isso lá. A menos que se acrescente isso. Há listas de “melhores *mods*” – incluindo um carro – em *Skyrim* e outros. Ver <[http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CDMQtwIwAA&url=http%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DSmx6CohnZcM&ei=4wCzUvinHo2osASQI4CwCg&usg=AFOjCNGbIOxTZuhYScI2Kk\\_CgE2bqdZTmA&sig2=TBzquc7TFigUj5-P-QHROg&bvm=bv.58187178.d.cWc](http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CDMQtwIwAA&url=http%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DSmx6CohnZcM&ei=4wCzUvinHo2osASQI4CwCg&usg=AFOjCNGbIOxTZuhYScI2Kk_CgE2bqdZTmA&sig2=TBzquc7TFigUj5-P-QHROg&bvm=bv.58187178.d.cWc)>. Acesso em 19 de dez. 2013.

<sup>197</sup> Ou, partilhando uma lógica inicial, “romperiam” ao introduzirem elementos suficientes para redimensionar o debate?

<sup>198</sup> O movimento não é só sugerido (pintura) ou registrado (cinema), mas podemos interrompê-lo e modificá-lo.

<sup>199</sup> O dia passar, o clima mudar, o trânsito correr etc.. Voltaremos a isso falando sobre o ícone bizantino.

<sup>200</sup> Conforme debateremos no tópico 4.7.

<sup>201</sup> Não ontologias distintas, mas quando elementos que participam de uma parte não influem noutra.



achamos ambientes procedimentais atraentes não apenas porque eles exibem comportamentos gerados a partir de regras mas também porque podemos induzir o *comportamento*. Eles reagem às informações que inserimos neles [...] a propriedade de representação primária do computador é a reconstituição codificada de respostas comportamentais. É isso o que, na maioria das vezes, se pretende afirmar quando dizemos que os computadores são *interativos*<sup>202</sup>. Significa que eles seriam um ambiente que é tanto procedimental quanto participativo (MURRAY, 2003, p. 80. Grifo nosso).

Sobre a característica *espacial*, “os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quando pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover”, somando-se ao caráter *enciclopédico*, “[...] mais uma diferença de grau do que de espécie” (MURRAY, 2003, p. 88), sobre a quantidade de informações suportada nos computadores. Tudo criando ambientes ricos em detalhes e possibilidades de exploração, endereçando “a questão de viver uma fantasia num universo participativo e *imersivo*” (MURRAY, 2003, p. 101. Grifo nosso). Assim,

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si [...] e] Referimo-nos a essa experiência como imersão. “Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água [...] a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção de todo o nosso sistema sensorial. [...] A imersão pode requerer um simples inundar da mente com sensações a superabundância de estímulos sensoriais [...] Mas num meio participativo, a imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possíveis (MURRAY, 2003, p. 102).

“Aprender a nadar”, lembramos, envolve entender o funcionamento dos algoritmos.

Sobre *agência* (MURRAY, 2003, p. 127-9), quanto mais “resolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele. Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos [...] agência”, “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”. Isso não ocorreria normalmente num filme, no qual não afetamos o desenrolar dos eventos, sendo ainda importante colocar que “a mera habilidade de movimentar um joystick ou clicar com um

<sup>202</sup> Por acreditarmos que o termo *interatividade* já foi bastante debatido, com discussão que poderíamos, no mínimo, traçar desde a “teoria hipodérmica/das balas mágicas”, envolvendo questões sobre a “passividade” do espectador, a atividade mental *versus* física etc., nos resumiremos ao entendimento da autora. De modo geral, se dizemos que um computador é interativo, poderíamos questionar: o mundo não o é? Não interagimos com um livro etc.? Indicamos Lévy (1994), Murray (2003) e Manovich (2001) sobre o assunto. De qualquer forma, este último, além de evitar (como nós) o termo (MANOVICH, 2001, p. 70), vai definir – não encerrando a questão – interatividade *fechada* e *aberta* (MANOVICH, 2001, p. 59): a primeira seria a possibilidade de escolhas em relação a elementos pré-determinados, numa *estrutura pré-dada*, a segunda sendo quando tanto a estrutura quanto os elementos são gerados no processo.

mouse”<sup>203</sup> não deve ser confundido com agência. Assim, jogos como o xadrez possuem “relativamente poucas ou infrequentes ações mas possuem um elevado grau de agência, uma vez que as ações são bastante autônomas, selecionadas de uma vasta gama de escolhas possíveis, e determinam inteiramente o curso do jogo”, algo disponível “de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas é mais comumente encontrada nas atividades a que chamamos jogos. Portanto, quando se transfere a narrativa para o computador, ela é inserida num domínio já moldado pelas estruturas dos jogos”.

Sobre o item *orientação*, Murray (2003) relaciona tal processo de participação em ambientes procedimentais navegáveis e enciclopédicos também à agência, assim como, para Manovich (2001, p. 192), haveria uma importante questão quando estamos “constantemente atualizando o mapa mental do universo do game”, parte de um engajamento psicológico. Nesse sentido, sobre o *labirinto solucionável*, há a

fusão entre um problema cognitivo (encontrar um caminho) e um padrão emocional simbólico (enfrentar o que é assustador e desconhecido) [...] Como um formato para a narrativa eletrônica, o labirinto é uma versão mais ativa da visita de uma imersão [...]. Histórias baseadas em labirintos eliminam a plataforma móvel e transformam o visitante, de um observador passivo [sic], no protagonista que deve encontrar seu próprio caminho [...] (MURRAY, 2003, p. 130).

O labirinto seria interessante ao ambiente digital, atrelando a história à navegação (MURRAY, 2003, p. 131-2).

Isso nos remete a *Zelda 64*, quando aquele prazer de vagar poderia ser compreendido como um efeito de *agência*, o *interagir* num mundo *imersivo*, *navegando* e obtendo, como resposta, o desdobrar de um ambiente vivo em materialidade de cores, sons, texturas etc.

Do exposto, complementamos com algumas ideias às quais a autora chega, as quais<sup>204</sup> nos parecem interessantes para dimensionar percepções da nossa ida ao campo.

Para ela (MURRAY, 2003, p. 244-6), no aumento da velocidade da internet e do aprimoramento dos ambientes 3D, haverá uma “explosão” da arquitetura virtual, e

conforme os calabouços e as florestas dos MUDs forem traduzidas [...] para as imagens tridimensionais, mais e mais usuários podem descobrir-se residindo nesses reinos compartilhados de fantasia. Talvez os primeiros

<sup>203</sup> O “prazer” de abrir uma pasta que Manovich fala? Ver capítulo 2.

<sup>204</sup> Excetuando a carga de julgamento de valor (contos de fadas são melhores que a violência de FPSs). Aliás, questão do *ludus* em alguns momentos parece incomodar a autora, em oposição ao delírio de ambientes a serem “somente” explorados. Quanto a nós, não vemos problemas em misturar e potencializar. Se nos atraiu a *flânerie* em *Zelda*, *Skyrim* etc., isso foi intercalado com a matança de monstros, resolução de problemas etc. Até que ponto a “pura” deriva seria atrativo para um jogador de jogos de ação?

passos nesse sentido ocorram na forma de visitas imersivas a mundos de sonhos em 3-D, que serão prazerosamente exploráveis. Os fabricantes de videogames já demonstraram estar nesse caminho quando oferecem mundos tão bem elaborados que o fosso sob a ponte levadiça parece tão atraente quando a aventura no interior do castelo. [...] A depender dos equipamentos de interação] os interatores seriam atraídos a mundos nos quais poderiam flutuar, girar e descrever curvas através de espaços sensacionalmente coloridos, voar por entre nuvens imaginárias e nadar preguiçosamente pelas hospitaleiras lagoas nas montanhas. As terríveis paisagens dos jogos de combate, onde nos sentimos continuamente ameaçados<sup>205</sup>, podem dar lugar a mundos encantados de um deleite visual cada vez mais refinado, povoados por criaturas semelhantes às dos contos de fadas.

Continuando, Murray (2003, p. 244-6), coloca que o visitar desses espaços

[...] o próprio espaço será expressivo, assim como nossa movimentação através dele, e a paisagem estará repleta de objetos de desejo e encantamento. Partiremos por entre redes digitais para vivenciar a emoção de entrar em ambientes antes inacessíveis: um vulcão em erupção, uma floresta tropical primitiva, um planeta distante; atravessaremos o Mar Vermelho a pé enxuto, junto com Moisés, ou assistiremos, sentados na platéia, a uma apresentação num teatro elizabetano virtual. Essas atraentes paisagens imersivas poderiam constituir um novo tipo de arte bucólica, uma recriação artificial de ambientes naturais ou históricos nostalgicamente fantasiados. Assim como os habitantes das cidades na Grécia Antiga gostavam de declamar versos sobre alegres pastores, também os cidadãos do século XXI, da era da informação, apreciarão transmutar suas telas carregadas de dados em bosques de duendes, parques vitorianos ou exibições galácticas de fogos de artifício. Iremos a esses ambientes sozinhos ou acompanhados [...] Voaremos com gansos virtuais e acariciaremos unicórnios digitais. Os aposentos serão ricamente texturizados e terão atmosfera própria. As criaturas serão naturalmente fascinantes [...].

Encaminhando as discussões, evocamos Manovich (2001, p. 200), que questiona sobre o que é um espaço virtual. Comparando os gráficos 3D ao conceito de espaço sistemático de Panofsky, que existe à priori dos objetos nele, e ao espaço cartesiano, coloca que, nos *games*, a programação partiria de uma “grade” em perspectiva, aos poucos preenchida com objetos criados numa “modelação poligonal”. Nessas compreensões do mundo físico, porém, haveria um vácuo (espaço vazio) que conteria os objetos, estes com fronteiras bastante precisas, ao que ele conclui que “o que falta no espaço computacional é o espaço no sentido de meio: o ambiente no qual os objetos estão embebidos e o efeito desses objetos nos outros”<sup>206</sup> (MANOVICH, 2001, p. 220). Queremos questionar *o que é o espaço e como podemos pensá-lo em jogos eletrônicos*, mais possibilidades de compreensão dos nossos achados.

<sup>205</sup> Mesmo discordando da oposição, lembramos que nosso recorte foi baseado na questão da segurança.

<sup>206</sup> *What is missing from computer space is space in the sense of medium: the environment in which objects are embedded and the effect of these objects on each other.*

## 4.2 Renascença: espaço matematizado, espaço abstrato, espaço substantivo, espaço visual

Douglas Santos (2002), refletindo sobre a noção de espaço conclui que “o que se observou de comum entre as diversas correntes de pensamento [debatidas por ele] foi a noção de *espaço como receptáculo* e, portanto, condição *a priori* do fenomênico” (SANTOS, 2002, p. 188. Grifo nosso). No centro do pensamento dele, a tese de espaço/tempo “concebidos hoje” como produção simbólica ligada à conformação da burguesia, de modo que “produto e condição do processo [... eles] são, na verdade, a ferramenta que possuímos para sistematizar a nossa relação com o mundo da maneira como hoje ele se nos apresenta” (SANTOS, 2002, p. 29). O contexto, o de como o “mundo da acumulação” disporia tudo (matéria-prima, máquina, força de trabalho) à produção, rompendo o tempo fluido e contínuo feudal em favor de um “sincopado, *metrificado*, condição e limite do processo de controle e apropriação do trabalho proletarizado” (SANTOS, 2002, p. 29-30. Grifo nosso), sendo o espaço igualmente *métrico*.

Para Santos (2002, p. 185), o século XVIII, acúmulo de leituras anteriores, teria legado o que Kant sintetiza como *mundo enquanto cenário*, quando “a noção de espaço é aquela que nos permite dar ordem à externalidade, *identificando cada coisa em seu lugar*” (SANTOS, 2002, p. 9. Grifo nosso). Ele relaciona a *pintura renascentista*, a *geometrização* e a *ciência* à construção de um “espaço-geometria”, de modelo físico-matemático, como ordem “natural” do mundo, um “espaço isotrópico, infinito e vazio” (SANTOS, 2002, p. 9-10).

Tais pontos se atrelariam num mesmo *imaginário*, um “conjunto de imagens visuais e verbais gerado por uma sociedade – ou parte dela – em sua relação consigo mesma, com outros grupos e com o universo em geral” (LEITE, 2004, p. 62), que

supera a imaginação [que é individual] e interfere, pelo pensamento utópico, nos mecanismos reguladores da realidade palpável – política, econômica, social, cultural. O pensamento utópico tem, na intersecção entre imaginário e realidade, um papel fundamental na medida em que, sendo um produto histórico que nega a história, realiza, no campo imaginário, a dissolução dos dispositivos reguladores das estruturas espaciais criadas pela sociedade (LEITE, 2004, p. 62).

O espaço matematizado estaria, assim, num processo cognitivo relacionado à burguesia, ao comércio e expansão marítima, à dominação do mundo pela razão, e à compreensão de como os fenômenos se distribuem *no* espaço. Tal imaginário estaria ligado, como continuaremos debatendo, à pintura que tenta se relacionar com esse mundo

“objetivo/objetivado”, mesmo que de fantasia. Tal pensamento, acreditamos, também se relacionaria a alguns *games*.

Santos (2002, p. 21) fala ainda do conhecimento *empírico* em relação à *totalidade*. Esta, experienciada apenas em partes, seria *uma abstração do ponto de vista do observador*: se só captamos parcelas da realidade, em não sendo possível “coleccionar” várias até conformarmos o todo, damos um *salto* e extrapolando o que nos está ao alcance, *criando/inventando um mundo*. Nisso haveria um deslocamento do sujeito<sup>207</sup> por meio de projeções e cálculos, sendo então cabível um *mapa Mercator*<sup>208</sup>, que partia não da experiência “particular”, mas da abstração de um observador em qualquer (e nenhuma) do globo.

Nessa realidade calculada, haveria uma mudança em que os “fatos” geográficos são priorizados em detrimento aos históricos, quando (SANTOS, 2002, p. 44), até o século XIV, não estava em questão a *localização* deles. Nesse sentido, Maquiavel e Copérnico terão que

[...]assumir as duas categorias centrais da modernidade: espaço e tempo *desmistificados e remistificados*, isto é, *despidos de determinações divinas para que possam ser geometrizados*, matematizados, manipulados. *O mundo burguês não é mais nem menos humano que o feudal, o que está em jogo é o que se entende por humano [...]* (SANTOS, 2002, p. 82-3. Grifo nosso).

Em debate, a cognição homem/mundo. E “nós”? Estaria mais próximo do “feudal” ou do “burguês”? Talvez, ao menos em relação às pinturas e aos *games*, estivéssemos mais ligados aos últimos. Ou a corda teria sido “rompida”? Ainda sobre abstração,

*concebemos a natureza decalcando nosso conceito no mundo sensível. Vemos a natureza vendo coisas*: o relevo, as rochas, os climas, a vegetação, os rios, etc. Como o que vemos são coisas isoladas, *a natureza é por isto um todo fragmentário*. Então, para dar-lhe unidade interligamos esses aspectos [no caso de alguns pensamentos, como o da geografia] através de suas ligações matemáticas (MOREIRA in SANTOS, 2002, p. 23. Grifos nossos).

Intimo a isso, haveria a *reificação* de parcelas da realidade: “relevo”, “clima” etc., não “existiriam” por si, sendo construções da linguagem. Além, o pensamento sobre escala, profundidade, medida etc. estaria ligado a um espaço não como *adjetivo*, mas *substantivo*<sup>209</sup>.

<sup>207</sup> Santos (2002, p. 105) ressalta o imperativo de compreender que as necessidades relacionadas ao século XI, “geradoras” dos entendimentos da sincopagem do tempo e delimitação métrica do espaço, são resultados e pontos de partida para a *subjetivação deles*. Haveria aí uma metafísica da ruptura “radical” sujeito/objeto, o primeiro de sentidos enganosos, o outro só alcançável pela abstenção deles numa “linguagem sem objeto”, a matemática (SANTOS, 2002, p. 145).

<sup>208</sup> “Considerado o pai da cartografia moderna” (SANTOS, 2002, p. 79).

<sup>209</sup> Não “*isso* (uma cadeira) é azul”, mas “*esse* é o azul nº X na escala Y do “pantone” K. Sobre música, Santos (2002, p. 47) cita um trecho no qual Szamosi diz que “para medir o tempo é necessário que, de adjetivo, ele se transforme em substantivo, isto é, o tempo deve deixar de ser um predicativo do movimento dos fenômenos para ser algo em si e para si.”

Em suma, *do empírico*<sup>210</sup>, *passa-se a uma abstração, que é substantivada e reificada para a mensuração e, por fim, reabstraida matematicamente.*

Entendendo abstração como *filosofia* e o mundo como engano(so), sendo a “verdade” só alcançada pelo pensamento, no início do século XIV, o “empirismo”, o observar para apre(e)nder, seria “estranho” aos filósofos da natureza. Isso ao contrário de alguns pintores italianos<sup>211</sup>. Eles buscavam um *realismo visual*, que, “sem base técnica”<sup>212</sup>, tentava recriar a “aparência ótica de profundidade e movimento e a distribuição de figuras no Espaço” com técnicas de “diminuição do tamanho dos objetos e a convergência visual de linhas paralelas a sumir de vista” (SZAMOSI, 1988, p. 118 *apud* SANTOS, 2002, p. 43). Assim, o método perspectivo “tornou-se o meio de ‘recriar a realidade de tal forma a convencer os olhos e a mente’” de acordo com John White, o qual apontava o problema “da observação – relação sensória ou sensação – e o da sistematização – a superação do imediato pelo mediatizado, isto é, a construção do discurso” (SZAMOSI *apud* SANTOS, 2002, p. 112).

[Assim,] o uso difundido da técnica da perspectiva geométrica nas artes tornou-se nova fonte e suporte da emergente intuição ocidental de que a *racionalidade que podia ser criada pela mente humana no reino dos conceitos também podia ser criada no mundo das percepções sensoriais*, e de que, *para tornar o mundo racional e ordenado, temos primeiro que tornar racionais e ordenadas as nossas percepções* (SZAMOSI, 1994, p. 124-5 *apud* SANTOS, 2002, p. 112-3. Grifos nossos).

A *Renascença*, para o autor, iniciaria a *análise do espaço como fonte de experiências*, encontrando na arte a “porta” de um simbólico “racionalizado”, modificando o como ele era sentido/pensado (SZAMOSI, 1994, p. 126-7 *apud* SANTOS, 2002, p. 113-4),

O espaço calmo, neutro e organizado dessa época não mais se baseava em símbolos e valores imaginários do sobrenatural, mas nas regras mensuráveis e matematicamente descritíveis da percepção visual. Os pontos e regiões importantes do espaço eram os de significado visual e não religioso. O tamanho agora indicava distância e não mais a graduação religiosa ou secular. A alegoria espacial ficou em segundo lugar em relação à realidade visual. Na pintura, os pontos de fuga e as linhas do horizonte representavam os limites realistas da percepção visual, não os limites do espaço e do mundo mundano [...]. (SZAMOSI, 1994, p. 126-7 *apud* SANTOS, 2002, p. 113-4)<sup>213</sup>.

<sup>210</sup> Que também é subjetivo, ao depender do (instrumento) observador.

<sup>211</sup> E, no final do século, nos Países Baixos.

<sup>212</sup> Os pressupostos renascentistas não estavam sistematizados.

<sup>213</sup> Santos (2002), porém, critica a linearidade desses apontamentos, quando a arte não seria “porta”, mas algo que também estava em relação em uma série de modificações na decadência do feudalismo, sendo “inadmissível” a ideia de “neutralidade” e “não simbolismo”, quando as pinturas renascentistas tanto eram cheias de simbolismos (SANTOS, 2002, p. 114-5) e quando o próprio ideal de racionalidade matematizante seria um juízo de valor.

Para Santos (2002, p. 44-5), sobre Thuiller, o Renascimento não teria *descoberto* tal espaço, mas “*inventou* uma certa ordem espacial, aproveitando uma série de experiências de caráter social e cultural. Foi 'a própria natureza do espaço humano' que se transformou”. Nisso, John White perceberia que, na pintura renascentista, *o espaço é criado primeiro* e depois preenchido (SZAMOSI, 1994, p. 127-8 *apud* SANTOS, 2002, p. 115).

Sobre esse espaço apriorístico, poderíamos traçar um paralelo com a *grade de algoritmos* que será preenchida pelos “objetos algorítmicos” nos *games*. Porém, resumirmo-nos a isso subdimensiona a questão, quando o problema cognitivo é que, *se o mundo é matemático, o realismo visual também o é*.

Concluiríamos que não apenas unidos pelas telas, quadros renascentistas e jogos eletrônicos como *Skyrim*, *Sleeping Dogs* e *Aion* partilhariam de *um espaço da mesma natureza*, afirmação perigosa que poderia ser redimensionada: *o espaço em tais jogos tem a possibilidade de existência dentro de um mesmo imaginário que os quadros renascentistas – envolvendo matematização, abstração, substantivação e acuidade visual*.

Mas a questão não se encerra: (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 11-2) no ensinamento clássico, desenha-se o objeto, que como os “objetos algorítmicos”, possui limites precisos<sup>214</sup>. Depois eles são preenchidos de cor (“*texturas, cores*”). Mas isso é problematizado quando “Cézanne, ao contrário, diz: ‘à medida que se pinta, desenha-se’”. Em jogo, o entendimento da “acuidade visual” como construção de falsa naturalidade.

Como resultado [do Renascimento], o espaço não era mais influenciado pelo que continha, era imutável e indestrutível, estava sempre lá, vazio ou não, era mensurável e evocava um senso de expansão, de distância e de infinito. Em suma, evocava as características da percepção sensorial que deviam vir a ser conceituadas mais tarde em Física como o espaço “absoluto” (SZAMOSI, 1994, p. 127-8 *apud* SANTOS, 2002, p. 115).

Contrário a esse espaço, haveria em Cézanne (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 12-3), a tentativa de “reencontro” do mundo com o como o experiancia(ría)mos, uma rejeição a um modo de representação “*totalmente convencional*”, no sentido próprio de *convenção*, de regras de observação e fixação de pontos

que ofereceria a um olhar fixo na linha do horizonte num certo ponto de fuga para o qual se orientam a partir de então todas as linhas da paisagem que vão do pintor ao horizonte [...]. Porém, não é assim que o mundo se apresenta a nós no contato com ele que nos é fornecido pela percepção. A

<sup>214</sup> Podemos problematizar a questão do “*sfumato*”, o “esfumado” de Leonardo da Vinci, que justamente tornava os contornos “menos precisos” como o seriam à visão humana.



cada momento, enquanto nosso olhar viaja através do espetáculo, somos submetidos a um certo ponto de vista, e esses instantâneos sucessivos não são passíveis de sobreposição a uma determinada parte da paisagem. O pintor só conseguiu dominar essa série de visões e delas tirar uma única paisagem eterna porque interrompeu o modo natural de ver [...] submetendo todas essas visões livres a uma visão analítica (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 13-4).

O resultado? Um “relatório analítico” (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 14).

Não iniciando uma investigação sobre a *fotografia*<sup>215</sup>, poderíamos relacionar o nosso cosmos *fotorrealismo*, assim como a *experiência objetiva física*, afinal, discutimos justamente como se entende tal vivência. Além deles, o *som*, sobre o qual Santos (2002) menciona a “música polifônica e a marcação métrica do tempo”, apontando a matematização dele, não entrando, porém, na *espacialização matemática*<sup>216</sup>.

#### 4.3 O lugar e a fenomenologia

Noutra seara de discussão filosófico-conceitual, Bruno (1973, p. 10 *apud* SANTOS, 2002, p. 86) fala da impossibilidade de imaginar o mundo sem que ele exista *num lugar*<sup>217</sup>, quando tudo, corpóreo/incorpóreo, precisaria *estar* para existir – ser –, ou não existiria: *na lógica*, ele deve preceder as coisas, de onde Santos (2002) conclui estar aí

um pressuposto que dará sentido a todos os demais argumentos que vieram depois: a idéia de *lugar*, independentemente mesmo de sua corporalidade. A idéia de imaginar o mundo existindo em lugar nenhum torna a existência do mundo uma improbabilidade e, dessa maneira, “lugar” deixa de ser uma identidade relativa de localização e transforma-se em “coisa em si”. Como o mundo, para existir, tem de existir em algum lugar, é evidente que o lugar necessário à existência do mundo deve preceder ao próprio mundo.

Assim (BRUNO, 1973, p. 10 *apud* SANTOS, 2002, p. 86), entre a superfície do – espaço – continente e a do conteúdo interpõe-se um tipo de espaço, o *lugar*.

Para Santos (2002, p. 87-8), trata-se aí de espaço como *invólucro/continente*. Confundindo-se com a ideia de lugar que, invisível, é uma *condição à identificação da diferencialidade fenomênica*: este evento é diferente daquele pois noutra lugar, de modo que “as coisas estão no espaço e ‘ocupam’ um lugar”.

<sup>215</sup> A construção do aparato material/conceitual, o *status* dela na discussão do real, as implicações “inauguradas” com ela.

<sup>216</sup> Assunto o qual, infelizmente, não teremos como aprofundar. Dizemos da localização dos efeitos sonoros (esquerda, à frente, distante...).

<sup>217</sup> Aqui, discutiremos o conceito enquanto filosofia do espaço. Sobre a apropriação antropológica, ver AUGÉ, Marc (2006) [1992], Não-Lugares – introdução a uma antropologia da sobremodernidade, Editora 90°, Lisboa.

Além, aos nossos sentidos, *os objetos limitam os outros*, mesmo que seja o chão sob/ou ar ao redor (BRUNO 1973, p. 11 *apud* SANTOS, 2002, p. 88). Sobre isso, questionamos o como compreender tais limites, principalmente falando de objetos algorítmicos. Pensemos que, nos *games*, os objetos são problemas matemáticos que, calculados, surgem em formas diversas, não interessando a eles o que está fora da equação. Aliás, sem detecção de colisão, como no abismo do Sanctum, eles podem atravessar uns aos outros. Diríamos que o limite deles é e é *dado por* eles mesmos? Por outro lado, se temos uma *grade*, condição prévia para os eventos dispostos na *superfície* dela, sendo ela própria algoritmo. E o que está “acima” dessa “tábua”, ao redor e entre as coisas, e entre elas e a grade, isso, esse espaço, existe ao computador como algoritmo? Inexistiria o espaço enquanto invólucro, ou o *meio* do qual Manovich<sup>218</sup> falava? Seria a grade não *espaço*, mas *lugar*? Ou, ao contrário, *o espaço nos jogos poderia ser resumido/identificado à grade*? Obviamente, o problema aqui não é apenas “o que é o espaço?”, mas “qual compreensão dele adotar?”.

De todo modo, Isaac Newton (1974a, p. 14 *apud* SANTOS, 2002, p. 164-5) fala de um *espaço absoluto*, que é sempre “semelhante e imóvel”, sendo o *espaço relativo* a dimensão móvel. Este é definido pelos *nossos sentidos* (logo empírico, não filosófico) e *em relação aos corpos*<sup>219</sup>. Podemos então dizer que o espaço métrico é *relativo*, dependente de referenciais.

Para Newton (1974a, p. 15-6 *apud* SANTOS, 2002, p. 166-9), o lugar é a porção do espaço<sup>220</sup> no qual há fenômenos, mas estes não lhe alteram a forma. Ou melhor, deles conseguimos “afecções” dele, e não o próprio lugar. Além, os eventos são localizados no tempo (sucessão) e no espaço (situação).

O que fica [...] é a impossibilidade de detectarmos as “partes do espaço absoluto” e [...] as medições só podem ser feitas como inferência das relações fenomênicas, o que acaba criando uma nova dicotomia: o fato de que as medições são feitas usando-se os movimentos relativos mas, *na filosofia, temos de abstrair os sentidos* (SANTOS, 2002, p. 169. Grifo nosso).

Disso, Kant questiona que serão tempo e espaço, se são “reais”, determinações, relações, relações entre coisas que existiriam mesmo se não fossem intuídas ou se só em tal caso<sup>221</sup>, expondo a compreensão dele do termo (KANT, 1989, p. 63-4 *apud* SANTOS, 2002, p. 180): tal *conceito* seria pressuposto das representações externas, não sendo delas e delas

<sup>218</sup> Último parágrafo do nosso tópico 4.1.

<sup>219</sup> De um ponto/objeto A até um B.

<sup>220</sup> No caso dos jogos, possivelmente a grade.

<sup>221</sup> Se apenas com a consciência humana, a perspectiva fenomenológica, ou também fora, talvez para a/uma física.

sendo realidade externa, no mesmo sentido de que o que mensuramos é a disposição dos eventos no espaço, e não ele (SANTOS, 2002, p. 181). Desse modo, ele não é um conceito empírico, servindo para compreendermos as coisas “como exteriores [e a par] uma das outras, por conseguinte não só distintas, mas em distintos lugares, requere-se já o fundamento da noção de espaço” (KANT, 1989, p. 64 *apud* SANTOS, 2002, p. 180-1).

Tais colocações possuem várias pormenorizações e construções que não poderiam ser resumidas a esta ou àquela afirmação. De todo o modo, problematizamos: devemos procurar, nos jogos e no mundo, o espaço enquanto dado empírico, mensurável, ou podemos falar dele apenas como conceito ou necessidade filosófica, sendo inferido por outras instâncias, as quais podemos chamar de espaço relativo, lugar etc.?

Divergindo da ideia de espaço prévio, invólucro etc., Merleau-Ponty (2004, p. 10) coloca que a ciência clássica<sup>222</sup> distingue espaço e mundo físico, o primeiro, meio homogêneo onde os fenômenos são distribuídos em três dimensões, pressupondo objetos que conservam as características independente das mudanças de lugar. Isso é questionado por ele, pensando *objetos cujas propriedades mudam a depender do lugar*<sup>223</sup>. Assim,

[... apesar da ideia da ciência clássica de não mudança das características dos objetos,] com as geometrias ditas não euclidianas, chega-se a conceber como que *uma curvatura própria do espaço*, uma alteração das coisas devida apenas ao seu deslocamento [...]. No lugar de um mundo em que a parte do idêntico e a parte da mudança estão estritamente delimitadas e se referem a princípios diferentes, temos um mundo em que os objetos não conseguiriam estar em identidade absoluta com eles mesmos, onde forma e conteúdo estão como que baralhados e mesclados, e que, por fim, não oferece mais essa estrutura rígida que lhe era fornecida pelo espaço homogêneo de Euclides. Torna-se impossível distinguir rigorosamente o espaço das coisas no espaço, a ideia pura do espaço do espetáculo concreto que nossos sentidos nos oferecem (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 11. Grifo nosso).

Além, rompe-se com aquele observador absoluto, Mercator, sem ponto de vista, sem corpo ou situação espacial, inteligência pura, chegando a percepções como da pintura moderna (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 15): o perceber a partir de “seres encarnados”.

Em psicologia, assim como em geometria, a ideia de um espaço homogêneo completamente entregue a uma inteligência sem corpo é substituída pela ideia de um espaço heterogêneo, com direções privilegiadas, que têm relação com nossas particularidades corporais e com nossa situação de seres jogados no mundo. Encontramos aqui, pela primeira vez, essa ideia de que o homem

<sup>222</sup> O pensamento científico burguês do renascimento (SANTOS, 2002).

<sup>223</sup> Medições de peso distintas nos polos ou no equador, mudanças de forma – pela pressão?

não é um espírito *e* um corpo, mas um espírito *com* um corpo. (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 17)

Mais do que entender o espaço como algo em si, o foco é que a percepção a partir do corpo, no nosso caso, os itens *jogador e perspectiva*. Tais ambientes possuindo qualidades que, aos sentidos, Goethe “[...] observou justamente que cada uma [...] longe de ser rigorosamente isolada, tem uma significação afetiva que a coloca em correspondência com a dos outros sentidos” (MERLEAU-PONTY, p. 20): *sinestesia*<sup>224</sup>.

Se visualmente organizados de forma debitária do Renascimento e construídos matematicamente a partir de um sujeito inicialmente abstrato (genérico) que pode estar em qualquer lugar<sup>225</sup>, mas que só se efetiva quando da presentificação dele, os *games* trariam uma junção do ideal abstrato de mundo-coordenadas e de limites precisos com a empiria de um corpo encarnado, jogado nele? Como pensar tal espaço quando, mesmo sendo a grade “espaço pré-dado” em relação aos eventos nela, se ela *não existiria* previamente à *física*<sup>226</sup>, mas num tipo de fenomenologia<sup>227</sup> materialista que pressupõem não só a compreensão humana, mas a *ação*<sup>228</sup>, o apertar de botões e girar alavancas que, num avançar, *vão configurando* elementos físicos (sons e luzes), *fazendo o espaço*?

#### 4.4A construção/invenção da paisagem

Cauquelin (2007) discute a *paisagem*, um dos nossos itens identificados, no âmbito da cognição, o como nós (“nossas mentes”) lidamos com o mundo, como processamos o que capturamos e capturamos o que processamos. No centro, a tese, também em Leite (1994), Claval (2004) e outros, de que ver/reconhecer “paisagem” não é “natural” ao ser humano, havendo outras maneiras de lidar com o mundo visível. No debate, tanto o olhar numa direção, identificando elementos distintos e estabelecendo um tipo particular de conjunto<sup>229</sup>, quanto o prazer específico de se relacionar com ele, seriam a conformação de “um objeto cultural patenteado” (CAUQUELIN, 2007, p. 12), historicamente localizado, *acúmulo cultural* ligado à pintura do século XV: enquadramento, composição, noções de distância, orientação, ponto de vista, situação, escala etc., em suma, o debate sobre o Renascimento.

<sup>224</sup> Discutida no tópico 4.1.

<sup>225</sup> Os cálculos serão refeitos da posição dele.

<sup>226</sup> Entendida como “oposto” das fenomenologias que concebem o mundo apenas na consciência humana.

<sup>227</sup> Entendida como “oposto” das físicas que concebem o mundo independente da presença do ser humano.

<sup>228</sup> Ou, ao menos, uma tela ligada a partir da qual todos os cálculos à visualização são efetivados.

<sup>229</sup> Manovich (2001, p. 219) evoca os termos *haptic* e *optic* para distinguir os processos: o primeiro, referindo-se à percepção dos objetos isoladamente, como “entidades discretas”, o outro, o estabelecimento de uma continuidade, a visão de conjunto.

Desse modo, nosso ver/o que é visto estaria envolvido com convenções de harmonia pictóricas e (também) literárias. Estas sendo opostas uma natureza enquanto selvática e amedrontadora, vastidões que “abriam no espírito muitos pensamentos perigosos” (LEITE, 1994, p. 34), quando à mente (medieval) não era recomendado despende-lhe atenção<sup>230</sup>.

Cauquelin (2007, p. 15) questiona o que acontece quando os elementos de tal processo estão em modificação, pensando as imagens digitais, quando “as artes visuais, sonoras e táteis se transformaram” tanto em relação às manifestações visíveis delas quanto na constituição delas enquanto arte<sup>231</sup>, de modo que “a educação da visão e da audição, da compreensão das coisas e dos vínculos que elas mantêm entre si, tudo isso é atualmente bem diferente do que era típico das gerações anteriores” (CAUQUELIN, 2007, p.15).

No início do debate, a relação *natureza e paisagem*, quando *veríamos a primeira vendo a outra*: vemos o que está diante de nós<sup>232</sup> (céu, rochas...), conformamos um conjunto (paisagem) e o extrapolamos (natureza), confundindo-as. Para ela,

o modo como os eruditos artistas e os engenheiros da Renascença resolveram o problema das duas dimensões determinando leis para uma perspectiva, que, ao iludir a visão, levasse a acreditar na terceira dimensão, é *uma* das maneiras possíveis de encontrar equivalentes plausível do espaço no qual vivemos. Mas há outras, que oferecem espaços de propriedades mentais, literárias, simultaneamente poéticas e poiéticas [...]. (CAUQUELIN, 2007, p. 13)

A paisagem estaria recoberta de expectativas e pressupostos, sendo uma imagem, ou esquema de imagens (imaginário) prévio. Quando “vemos” a natureza/campo, consideramos o que foge a esse ideal como “menos” natural, maculado etc.

[...] natureza ou “campo” estava recoberto por uma imagem bem precisa, [...] e] só aparecia por meio dessa “imagem”. [...] ela] se compunha diante de nós por uma série de quadros, imagens artificiais, posta diante da confusão das coisas; ela organizava a matéria diversa e cambiante segundo uma lei implícita, e, quando pensávamos nos banhar na verdade do mundo tal qual ele se nos apresentava, não fazíamos nada além de reproduzir esquemas mentais, planos de evidência longínqua, e milhares de projeções anteriores. [...] Tratava-se não de um olhar inocente, mas de um projeto. A natureza se dava apenas por meio de um projeto de quadro, e nós desenhávamos o visível com o auxílio de formas e de cores tomadas de empréstimo a nosso arsenal cultural [...] Com seus limites (a moldura), seus elementos

<sup>230</sup> Para Leite (1994), a arte medieval representava as coisas em símbolos não preocupados com a “real aparência” – ótica renascentista –, e, sendo o objetivo o paraíso, não se devia dar atenção ao mundo. Assim, os jardins eram “enclaves de perfeição dentro de um conjunto que não merecia maiores cuidados” (LEITE, 1994, p. 36).

<sup>231</sup> A autora relaciona mesmo a paisagem com os *games*, questionando: “tanto num caso quanto noutro, nas paisagens de Poussin ou nas paisagens dos videogames, não se trata de organizar objetos em um espaço que os une e que possui propriedades dadas?” (CAUQUELIN, 2007, p. 13). Ela, porém, apontara um tipo de ruptura aí.

<sup>232</sup>O próprio ver, também processo cognitivo ligado à cultura.

necessários (formas de objetos coloridos) e sua sintaxe (simetrias e associações de elementos). [...] Desse modo, aquilo que olhávamos apaixonadamente como a manifestação absoluta da presença do mundo em torno de nós, a natureza, para a qual lançávamos olhares admirativos e quase religiosos, era em suma apenas convergência em um único ponto de projetos que tinham atravessado a história, obras que se apoiavam umas às outras até formar esse conjunto coerente na diversidade e que conferiam ao espetáculo a evidência de uma natureza. Inocentemente presos à armadilha, contemplávamos não uma exterioridade, como acreditávamos, mas nossas próprias construções intelectuais. Acreditando sair de nós mesmos mediante um êxtase providencial, estávamos muito simplesmente admirados com nossos próprios modos de ver (CAUQUELIN, 2007, p. 25-27).

Haveria aí “a projeção de um gosto fabricado ou a marca de certa cultura, de uma norma” (CAUQUELIN, 2007, p.24), sendo a autora taxativa, colocando que “é preciso render-nos à evidência: o mundo antes da perspectiva legítima não é o mesmo em que vivemos no Ocidente desde o século XV” (CAUQUELIN, 2007, p. 38).

Um problema, entretanto (CAUQUELIN, 2007, p. 39-40), seria que, se confundida com natureza, dizer que a paisagem foi construída seria “inadmissível”, pois “sempre” houve natureza. Da mesma forma, afirmar ser ela identificada com a arte/pintura causaria estranhamento, quando, se assim fosse, ficaria a pergunta: “não haveria paisagem para o dileitante em arte? Absurdo”.

Conceituando o termo pelo uso/sentido, não pela história da cognição, e coincidindo-o com natureza, Berque (1998, p. 89) aponta: “a paisagem é um conceito impreciso e deve permanecê-lo. A enciclopédia Larousse a define como ‘a visão de conjunto de uma região, de um sítio’”, ao que Milton Santos (1994, p. 61) o tem como “tudo aquilo que nós vemos, o que nossa visão alcança [...] *o domínio do visível*”. Já Burle Marx (1987) fala de como “o texto mitológico de cada civilização prende-se, freqüentemente, a uma idéia paisagística ou então, diretamente, a uma descrição de jardim construído” (BURLE MARX 1987, p.13).

No momento em que a civilização se organiza em estruturas sociais e política mais definidas (Egito e Mesopotâmia) torna-se mais incisiva a interferência da criação artística sobre a superfície topográfica natural. É quando a arquitetura assume o grande desempenho da presença do pensamento e dos anseios sobre a natureza física ocupada, procurando alterá-la de seu estado original, para uma visão de domínio humano. O surgimento da civilização caracteriza-se, pois, não só pelo primeiro relato de episódio e de código, mas, sobretudo, pela paisagem construída, capaz de estabelecer o impacto da visão dos conceitos éticos (religiosos e políticos) e dos conceitos estéticos (preferência da forma, definição de materiais nobres, formação dos estilos) contidos na cultura de cada comunidade (BURLE MARX, 1987, p. 13).

É possível supor, e mesmo afirmar que antes da Renascença e fora da Europa diversos grupos humanos se relacionassem com o mundo ao redor e à distância, e mesmo interferissem e se posicionassem nele, sendo importante tal dinâmica. Porém, como o modo de processamento seria distinto, seria mais correto, para autores como Cauquelin (2007), reservar o termo “paisagem” a uma situação específica.

Mais próxima a Cauquelin (2007), Leite (1994, p. 29) coloca que “a paisagem, reflexo da relação circunstancial entre o homem e a natureza, pode ser vista como tentativa de ordenar o entorno com base em uma imagem ideal”, mas, apesar de precisá-la como difundida a partir do século XVIII, atrelando-a a um espírito romântico em relação ao mundo natural, coloca, usando-a como *sinônimo* de mundo, que “sua percepção sempre teve lugar importante na estruturação do cotidiano das sociedades humanas e no desenvolvimento de sua religiosidade, suas técnicas e sua economia” (LEITE, 1994, p. 30). Não obstante, haveria um jogo cuja “*qualidade, a forma ou a função dessa relação variam no tempo e no espaço*”, quando mesmo o contemplar/venerar a natureza é “uma forma de exprimir o temor e o respeito despertados pelas manifestações de fenômenos contra os quais ainda não havia defesa” (LEITE, 1994, p. 30. *Grifo nosso*). Já em Claval (2004),

o termo paisagem aparentemente não tem mistério. Surgiu no século XV, nos Países Baixos, sob a forma de *landskip*<sup>233</sup>. Aplica-se aos quadros que apresentam um pedaço da natureza, tal como a percebemos a partir de um enquadramento – uma janela, por exemplo. Os personagens têm aí um papel apenas secundário. A moldura que circunda o quadro substitui, na percepção, a janela através da qual se efetuava a observação<sup>234</sup> (CLAVAL, 2004 p. 13).

Alains Roger coloca como evento decisivo para a paisagem ocidental a janela da pintura flamenga no início do século XV, um enquadramento, “quadro no quadro”, que, ao recortar/isolar etc., instaura o “*pays*<sup>235</sup> na paisagem” (CLAVAL, 2004, p. 14), sendo empregado a partir de 1549, significando, em Petit Robert, “qualquer parte de um *pays* que a natureza apresenta a um observador” (CLAVAL, 2004, p. 15). Ainda para Leite (1994, p. 34), na Idade Média têm-se “o aparecimento e o desenvolvimento da pintura da paisagem, marcando diversas fases de concepção e relação com a natureza, [que] foi o início de um ciclo no qual o espírito humano começa a *se alimentar da harmonia daquilo que o cerca*”, ao que acrescentamos: *de um tipo de harmonia*.

<sup>233</sup> Também em formas como o *Landschaft* alemão, o *landscape* inglês e o *paesaggio* italiano.

<sup>234</sup> No original, a formatação do texto indica-o possivelmente como citação, mas não há referência a outro autor.

<sup>235</sup> Em nota de rodapé, “região; pátria, lugar de nascença” (CLAVAL, 2004, p. 14) (mesmo que “país?”), “*donde paysage = vista de um conjunto de uma extensão do pays.*” Pelos elementos dados pelo autor, não conseguimos concluir muito.

Cauquelin (2007) também historiciza o assunto, situando-o “por volta de 1415. A paisagem (termo e noção) nos viria da Holanda, transitaria pela Itália, se instalaria definitivamente em nossos espíritos com a longa elaboração das leis da perspectiva [...]” (CAUQUELIN, 2007, p. 35). Ela, apesar de chegar a esse comum, o faz por caminhos que a diferenciam de outros autores: questionando *o que se via antese* de onde “viria” tal modo de ver<sup>236</sup>. Ela parte Grécia Antiga<sup>237</sup>, trazendo um problema conceitual:

não há, entre os gregos antigos, nem palavra nem coisa semelhante, de perto ou de longe, àquilo que chamamos “paisagem”. [...] É possível que nenhuma idéia de “paisagem” tenha sido formada, formulada, elaborada? Coisa aparentemente impensável. Contudo, é isso mesmo (CAUQUELIN, 2007, p. 44).

Como, então, “herdaríamos” a paisagem da cultura grega se lá não havia herança alguma? Se não paisagem, *como* se via a natureza<sup>238</sup>?

Cauquelin (2007) evoca a ideia de *logos*, “essa razão linguística que atravessa as coisas de lado a lado e que instaura um entendimento, uma escuta, mais que uma visualização, dos objetos desse mundo”. É como se a organização não fosse dada por harmonias e contrastes de linhas, cores etc., mas por sentidos/significados. “Desta forma, é inútil – de verdade, com toda a certeza – destacar um fragmento dessa unidade. O invólucro visível, o lugar dos seres, é entendido – compreendido ou incluído – no estado das coisas tal qual elas se apresentam ao logos integrador”. (CAUQUELIN, 2007, p. 47).

<sup>236</sup> Berque (1998) também questiona isso: “[há sociedades que não] ‘pensam’ sua paisagem, ou cujo espaço seja ausente no imaginário, ou cuja visão do espaço seja [...] intransponível numa paisagem concreta? Seriam, portanto, desprovidas de um simbólico do espaço e indiferentes à paisagem que as rodeia?” (BERQUE, 1998, p. 90). A resposta talvez seja apontada por ele próprio, conforme Claval (2004, p. 59) coloca, mas tendo um referencial distinto de Cauquelin (2007), quando não veriam paisagem “a totalidade das sociedades humanas antes que a China do Sul, no século IV da nossa era, reunisse os quatro critérios de uma *civilização “paysagere”*”, a *conceitualização*, com palavras para exprimi-la e estudos sobre, de *pinturas*, de *literatura ou tradição oral* que exprima uma sensibilidade paisagística, e da presença de *jardins*. Apesar de certa lógica causal (“antes que a China do Sul”), esses critérios poderiam ser úteis para identificar quais sociedades “veriam” paisagem, ao menos “enquanto instituição”.

<sup>237</sup> A historicização de Leite (1994, p. 31-2) parte dos jardins sumérios, praças fechadas contra o “mundo hostil” e imagens de serenidade/eternidade, chegando aos parques de caça assírios; à Persépolis persa, num patamar dominando visualmente o ‘vale ao redor; ao modo como muçulmanos propuseram integração casa/jardim, continuidade entre espaços livres e edificados; à Índia mongólica, com uma “paixão *intuitiva* pela natureza” integrando edifícios e entorno, com uma “paisagem exterior organizada de forma a revelar sua face grandiosa e selvagem”; à Índia antiga, com paisagens exprimindo simbolismos; à China e ao Japão, de jardins formais, com base no código de Confúcio na primeira, pensando a relação pedras/montanhas/águas silenciosas e minimizando fronteiras entre os espaços internos e externos, permitindo à “imaginação, tal como o espírito [...] correr livre em espaços amplos e abrangentes”, e, na outra, influenciada pelas dimensões do céu/oceano, disposições com significados espirituais; às civilizações pré-colombianas México/América Central, de adoração ao sol, com maias e astecas pensando grandes centros que dominavam a paisagem, microcosmos geometrizados, contrastando com teocracias como a dos incas peruanos, paisagens “práticas” e pensadas à sobrevivência (mais terraços agrícolas e fortificações e menos templos); à Grécia antiga, de arquitetura harmonizando com o ao redor, algo “épico a ser conquistado”; à sociedade romana, “poderosamente materialista”, com “uma original e criativa apreciação da beleza da natureza, em que a contemplação do crescimento das árvores, do contraste entre a textura das folhas, o desfrutar da sensação de paz dos campos e florestas, constituíam fins em si mesmos”.

<sup>238</sup> E aqui talvez um salto em relação a outras leituras.



Ela ilustra: “o templo não está sobre o rochedo, não se situa em uma paisagem; reúne em si uma totalidade. O *templo-rochedo* é atravessado pela linguagem [...]. Com ele estão dados, ao mesmo tempo, a história, a lenda, o mito” (CAUQUELIN, 2007, p. 47. Grifo nosso); Ulisses, uma vez em Ítaca, não podendo reconhecer os marcos físicos, questiona-se sobre o lugar, ao que, conforme vão-lhe sendo nomeados, “enxerga-os”, agora maravilhado<sup>239</sup>, saudando ninfas etc., que só agora se faziam presentes (CAUQUELIN, 2007, p. 51); sobre o monte Sípilo e o mito de Níobe, coloca que “visto de perto, é um rochedo escarpado que não tem nada da forma de uma mulher, muito menos de luto, mas, se nos afastarmos um pouco, teremos a impressão de ver uma mulher em prantos e devastada pela tristeza” (PAUSÂNIAS *apud* CAUQUELIN, 2007, p. 48), de modo que na “distância, reconhecemos a lenda que a totalidade desse rochedo concentra. Isolado, visto como fragmento ou detalhe, *ele não conseguiria encher a vista*”, não seria um “signo para uma memorização de valor pedagógico ou apologético” (CAUQUELIN, 2007, p. 48. Grifo nosso).

Grosso modo, olhar um conjunto não era, na Grécia, ver um “quadro”, algo digno de pintura/foto, mas ler significados, um texto, uma lenda etc. Para Cauquelin (2007, p. 49), Heródoto e Xenofonte, apesar de descreverem o mundo, faziam de um modo que não constituía “o que chamamos de paisagens: simples condições materiais do evento, uma guerra, uma expedição, uma lenda”, isso era o descrito, focando “o relevo, a flora, a fauna, os arranjos humanos, os vestígios do passado: tantas “localizações” indispensáveis às narrativas e que a elas estão ligadas”. Assim, “a imagem não está voltada para manifestações territoriais singulares, mas para o acontecimento que solicita sua presença. [...] A narrativa é primeira e sua localização é um efeito de leitura”. Tal “paisagem”

não tem nenhuma das características que estamos acostumados a lhe atribuir: a relação existencial com seu preexistir, sensibilidade ou sentimento, emoção estética ausente<sup>240</sup>. Sua apresentação, portanto, é puramente retórica, está orientada para a persuasão, serve para convencer, ou ainda, como pretexto para desenvolvimentos, ela é cenário para um drama ou para a evocação de um mito (CAUQUELIN, 2007, p. 49).

Mas e um mundo “desconhecido” e sem história a ser vista? *Expectativa:*

Quanto às paisagens estrangeiras (a cheia do Nilo) [...], elas são a exploração de uma opinião, segundo a qual tudo o que se oferece fora da Grécia é curiosamente o reverso, excitante, misterioso. Sua descrição é fictícia [...]. Essas “paisagens” descritas são conjuntos nos quais se instalam seres

<sup>239</sup> “Cobrindo-os” – como o faria o *flâneur*? – de maravilha.

<sup>240</sup> Discordamos: emoção estética de outra natureza.

exóticos [...]. Tenha ou não Heródoto ido ao Egito, fato é que ele, sobretudo, ouviu contar – rumores – o relato de viajantes [...]. Desse modo, os “diz-se que” e os “diz-se que se diz” se acumulam, traçando círculos cada vez mais longínquos através de um mapa fantasioso (CAUQUELIN, 2007, p. 49).

Uma resposta precisa. Mas Heródoto tinha várias *pré-concepções*. E numa terra *realmente* desconhecida? Talvez mesmo aí visse-se o medo/terror, ou o puro estranhamento (por comparação). De qualquer forma, em Plínio (*apud* CAUQUELIN, 2007, p. 50):

Quanto às árvores, conta-se que elas são tão altas que é impossível lançar flechas acima de seus topos. A fecundidade do sol, o clima do céu, a abundância das águas fazem com que (*si libeat credere* [caso se possa crer]) uma única figueira possa abrigar esquadrões de cavalaria...

Nesse sentido, talvez “veja-se” (criando) ficções.

Desses pontos, pensemos que, ao atravessarmos o túnel do Sanctum, encontramos “diante” da *paisagem* enquanto construção propriamente dita, uma “pintura” dos *designers*, talvez para assim ser reconhecida. Isso em contraste ao palco de execuções de Solitude, o qual chamou-nos a atenção a lembrança, a *narrativa* dos fatos evocada. Se pensarmos em como às vezes vê-se “fatos” numa fotografia quando não há nada de concreto lá, havendo uma projeção de narratividade, poderíamos concluir que somos cognitivamente treinados *a ambos*: podemos ver *paisagem e logos*.

Sobre o mundo grego, a inserção dele na discussão não se resume a saber o que eles viam para dimensionar outras formas de enxergar. Haveria, lá, ainda, outro algo a influenciar a constituição do quadro renascentista. Assim, Cauquelin (2007) evoca a questão do *jardim*.

Para a autora, havia um “desejo de natureza”, a harmonia e a tranquilidade (divina), nem todo cidade, nem natureza furiosa: o jardim, mesmo se aberto para uma “vista”, teria valor pelo *senso ordem*. Porém, organizar um (pequeno) jardim não seria um ensaio para uma (grande) paisagem (ou a representação dela). Ele “não é um intermediário, um feto, ou um germe de paisagem”. O central é que o jardim *coloca os elementos*, “a árvore, a gruta, a fonte, o prado, o outeiro, torrão ou talude, os animais e os instrumentos” de um léxico que será utilizado na paisagem (CAUQUELIN, 2007, p. 66).

Noutra discussão, a autora remeter-se ao *ícone* na *pintura bizantina*, que não só *não possuiria elementos de paisagem*, mas daria “provas de perfeito desdém pelos elementos naturais de qualquer paisagem” (CAUQUELIN, 2007, p. 67). Apesar disso, *aqui* estaria a “fissura” na qual ela poderia se instalar: em pauta, a *representação*, num jogo que podemos

expor pela oposição entre imagens que *copiam um modelo*<sup>241</sup> e as que *são produzidas de acordo com ele*<sup>242</sup>. “Assim, o célebre ‘imitar a natureza’ não significa que se vão ‘copiar’ os objetos que ela oferece, mas a ‘economia’ [a organização, o modo de fazer] pela qual a natureza ou Deus age no mundo” (CAUQUELIN, 2007, p. 70-1), não sendo simples cópia, mas produção de original (*poiesis*); não tentativa imperfeita de imitar o perfeito, mas dele.

Dessa maneira, a apresentação de um pedaço da natureza [... o jardim,] que era habitual entre os latinos, cede passagem a um dispositivo completamente distinto [...] agora a imagem é uma fabricação, distante daquilo que ela “iconiza”, é um ícone (e não um *eidolon*) [...] intermediário obrigatório de toda construção pictórica. Com efeito, o jardim latino não podia ser paisagem, visto que era um pedaço arrancado da Natureza, da mesma espécie e essência (CAUQUELIN, 2007, p. 74).

Assim,

ao renovar o estatuto da imagem, Bizâncio, mesmo sem se interessar pelo meio ambiente natural, torna pela primeira vez possível a operação de substituição artificial que a paisagem ilustrará. Na natureza em que sua apresentação é de ordem icônica, a paisagem responderá, com efeito, à regra de separação e de substituição dos termos de uma relação: será ícone da Natureza, e não semelhante a ela; será construída, artificialmente produzida para convocar a natureza [...] (CAUQUELIN, 2007, p. 74-5).

Nesse sentido, ao invés de ilustrar os acontecimentos metaforicamente, tenta-se mostrar o mundo como ele é, ou *seria* visto (CAUQUELIN, 2007, p. 80-1): e se o mundo é pensado como divinamente harmônico, vê-se a harmonia nos elementos<sup>243</sup>.

Complementarmente, a autora aponta a relação entre a coisa e ao conceito dela: uma maçã remete à ideia de maçã – que é baseada na maçã –, e assim é entendida como tal, e não outra coisa. Talvez, quanto mais remetendo à ideia, “mais maçã seria”, havendo certo *prazer, da ordem do reconhecimento linguístico*, nesse coincidir. Tal relação se repetiria na paisagem/natureza. Além, “o nome é definição essencial, é *parte constituinte do objeto que nomeia*. Ele evoca ou interpela uma origem, marca um desígnio, um uso [...]” (CAUQUELIN, 2007, p. 161. Grifo nosso), e “a *designação* introduz a dimensão cultural naquele que é um dado pretensamente natural” (CAUQUELIN, 2007, p. 169).

<sup>241</sup> E poderiam acabar identificando-se com ele, mas sendo imperfeitas, rejeitadas/denunciadas pelos iconoclastas.

<sup>242</sup> E, tentando compreender-lhe os princípios, exultar-no-iam.

<sup>243</sup> E, talvez pudéssemos dizer, quanto mais procura-se tais regras, estabelecendo-as e confirmando-as no processo, mais elas são vistas nas coisas, fechando o circuito.

Retornando ao argumento de que os esquemas perspectivistas hoje seriam outros<sup>244</sup>, estaríamos num estágio no qual mais do que reproduzir a aparência, nos aproximariamos cada vez mais da reprodução do *modus operandi*, das regras de um, por assim dizer, “algoritmo do mundo”, quando “não é mais o objeto posto ali que é a meta a alcançar, mas o modo como ele pode ser posto” (CAUQUELIN, 2007, p. 181).

Deveríamos, então, nos voltar para a simulação de espaços, para a invenção de procedimentos que permitem construir, parte por parte, por um processo analítico de descrição dos caracteres espaciotemporais, algo como uma *natureza de segundo grau*, considerando não apenas o resultado sensível (uma paisagem em imagens), mas as etapas de sua construção (um protocolo). No que diz respeito às novas tecnologias, as imagens digitais, ou sintetizadas, oferecem então um espaço para uma realidade segunda, para uma construção afastada de toda preocupação com contigüidade e convivência, e que tem apenas uma relação longínqua com o que acabei de descrever como “paisagem contranatureza”. A paisagem, com a imagem digital, não está mais *contra natureza*, isto é, em acordo contrastado com seu fundo, não se apóia mais na verdade natural que revela ao mesmo tempo em que a oculta, dada contra, em troca de, equivalente a... É uma pura construção, uma realidade inteira, sem divisão, sem dupla face, exatamente aquilo que ela é: um cálculo mental cujo resultado em imagem pode – mais isso não é obrigatório – assemelhar-se a uma das paisagens representadas existentes. Basta estabelecer as leis para tanto (CAUQUELIN, 2007, p. 180-1).

Ainda para ela,

Desse modo, não se vai mais da superfície (a aparência dos fenômenos) para o fundo (a essência “sentimental” da paisagem), mas da estrutura física, concebida de acordo com as leis que são dadas, para a aparência que ela induz. De todo modo, a simulação por computador poderia se dispensar de produzir uma imagem... a paisagem ficaria na memória sob sua forma matemática e estaria disponível para o caso de alguém querer ativá-la, mais invisível enquanto não fosse solicitada (CAUQUELIN, 2007, p. 182-3).

O que a autora tenta colocar é que – e, dentro da lógica dela, somos obrigados a concordar – agora, mais do que maravilhados com o como um jogo eletrônico reproduz uma paisagem com perfeição, o que chama a atenção é como consegue-se fazer as coisas de maneira que elas funcionam. Assim, por mais que o Sanctum apresente coisas impossíveis, como os cardumes voadores e “monstrinhos de estimação”, eles nos parecem coerentes com a realidade por funcionarem como ela. Desse modo, o movimento da água, do trânsito, a passagem do tempo etc. *não precisam ser uma reprodução fiel do mundo físico: o que*

<sup>244</sup> Envolvendo elementos diferentes em relação às imagens de um mundo digital, havendo mesmo um deslocamento da paisagem natural antiga.

*importaria* – ou algo que também importaria – é um funcionamento “tal qual”. “O êxtase, então, ou o sentimento de uma perfeição, viria não mais do espetáculo da natureza ‘oferecida’ a nossos olhares amorosos, mas da contemplação de nossa própria atividade cerebral: uma autocelebração de nosso poder de concepção (CAUQUELIN, 2007, p. 183). No fim, a satisfação em reconhecer o modo como a natureza é produzida não se resume mais a ver o resultado, mas a acompanhar o processo.

Tal discussão é de suma importância ao ir diretamente na questão do comportamento dinâmico e da imprevisibilidade, quando mais do que ver representada uma onda num quadro, ou observar o movimento dela num filme, poderíamos experimentar o como ela age conforme interagimos, sendo mesmo surpreendidos pelo movimento das águas. A ligação quadros e *games* ganha outros contornos, e, se entendida como um novo patamar da mesma busca, configurando um Renascimento potencializado. Ou, antes, na ruptura com alguns aspectos e “resgate” doutros, um bizâncio digital.

a atividade cognitiva causa o impasse sobre a perspectiva artificial da Renascença e considera o espaço como o produto de uma atividade mental, lugar das possibilidades virtuais dos deslocamentos. Ao fazê-lo, ela retorna a um sistema de inscrição simbólico semelhante ao da Idade Média ou ao de Bizâncio, ao passo que afirma, com os antigos, que não é preciso levar em conta a paisagem. Desse modo, em vez de falar de uma Nova Renascença a propósito da era da informática, seria mais pertinente falar de “retorno”, de *pós-anterioridade* (CAUQUELIN, 2007, p. 183).

Façamos agora uma problematização sobre a relação empiria e cosmos, questionando o jogo da materialidade que compõe a paisagem e o espaço.

#### **4.5 Espaço cosmos, paisagem empírica**

Mais do que espaço pré-dado, invólucro etc., Milton Santos (1994) aponta que ele seria um conjunto de objetos e relações sobre eles, “não entre estes especificamente, mas para as quais eles servem de intermediários. Os objetos ajudam a concretizar uma série de relações”, ação humana “sobre o próprio espaço, intermediados pelos objetos, naturais e artificiais” (SANTOS, 1994, p. 71). Correlatamente, *paisagem* é o conjunto do que se dá “diretamente aos nossos sentidos” – mais do que a problematização cognitivista do conjunto, o foco é *nos elementos* que relacionamos na construção dela.

A “configuração territorial” seria o total das coisas (materiais) na formação da natureza, enquanto abstração a partir delas. Assim, o espaço seria tais pontos e a sociedade: “o

espaço é a totalidade verdadeira, porque dinâmica [... e] também e sempre, formado de fixos e de fluxos. Nós temos coisas fixas, fluxos que se originam dessas coisas fixas, fluxos que chegam a essas coisas fixas" (SANTOS, 1994, p. 77).

Em suma, o espaço aí seria o empírico (paisagem), mais a abstração a partir dele (a configuração territorial), mais os fluxos (sociedade). Assim, é relação em relação: ou a “essência/sentido” disso.

Serpa (2007) fazendo uma ponte entre Santos e Sartre, coloca que a paisagem pressuporia formas e funções em transformação, com aspectos “visíveis” que *indicam* a estrutura espacial “invisível” (SERPA, 2007, p. 15).

Se concordarmos com Milton Santos que os objetos têm qualidades naturais e técnicas, mas também “sociais”, que os objetos (e a paisagem) não têm valor, que o valor é dado pelo espaço, então uma crítica da paisagem deve ser construída a partir do *entendimento do espaço como estrutura e processo, relacionando o sistema de objetos a um sistema de valores* ditados em última instância pelas relações sociais e políticas, mas também (e sobretudo!) pelo fluxo da história (SERPA, 2007, p. 16).

Numa inversão da colocação sobre empírico que leva à abstração, entende-se, daí, paisagem como *especificações de uma totalidade* – o espaço –, em processos que, para Corrêa, transformam tal totalidade em *multiplicidade*, a *individualizando em formas*, fragmentos que continuam integrando o todo e sempre *em função* dele (SERPA, 2007, p. 16).

A totalidade é, ao mesmo tempo, o real-abstrato e o real-concreto. Só se torna existência, só se realiza completamente, através das formas sociais, incluindo as geográficas. E a cada momento de sua evolução, a totalidade sofre uma nova metamorfose. Volta a ser real-abstrato (SANTOS, 1996b, p. 98 *apud* SERPA, 2007, p.16).

A fenomenologia deles entende a paisagem “como real-concreto [...] ‘*aparicação*’ única e particular de um real-abstrato infinito de possibilidades, cuja *essência* se revela em cada aparição como o ‘*sentido*’ de uma *série de aparições*” (SARTRE, 2005 *apud* SERPA, 2007, p. 16. Grifo nosso). Isso pois, em Sartre, a aparição (finita) indica a si (enquanto finitude) e é “aparicação-do-que-aparece”, exigindo ser ultrapassada ao infinito, para “revelar o invisível espacial presente no ‘visível’ de cada paisagem”, ao mesmo tempo que a “essência está radicalmente apartada da aparência individual que a manifesta, porque *a essência é o que deve poder ser manifestado por uma série de manifestações individuais*” (SERPA, 2007, p. 16).

Essência e objeto, apesar de “radicalmente apartados”<sup>245</sup>, guardam relação de continuidade: a essência é o infinito do finito, a razão da série de uma série de aparições (SARTRE, 2002): imaginemos um triângulo e as pontas dele. Se elas têm limites que a configuram como pontas<sup>246</sup>, elas também se estendem para cima/trás. O triângulo é a razão delas. Porém, em Sartre (2002), a existência *precede* a essência. Assim, espaço é a essência da paisagem, e na última “os objetos trazem até nós o tempo que os criou”, ela é “a apresentação atual de um feixe de ações que, num momento dado, se cristaliza num lugar dado (...), enquanto o *espaço vai mudando* ainda que utilizando aquela mesma paisagem” (SANTOS, 1995, p. 13 *apud* SERPA, 2007, p. 20). *A essência não é fixa.*

Ainda nessa discussão, *espacialização*

é um momento da inserção territorial dos processos sociais. O espaço é mais do que isso, pois funciona como um dado do próprio processo social [...] *A espacialização não é o espaço* [...] O espaço é o resultado da soma e da síntese, sempre refeita, da paisagem com a sociedade através da espacialidade. A paisagem tem permanência e a espacialidade é um momento. A paisagem é coisa, a espacialização é funcional e o espaço é estrutural. A paisagem é relativamente permanente, enquanto a espacialização é mutável, circunstancial, produto de uma mudança estrutural ou funcional. A paisagem [em relação ao que está por vir, na condição de elemento pré-existente] precede a história que será escrita sobre ela ou se modifica para acolher uma nova atualidade, uma inovação. A espacialização é sempre o presente, um presente fugindo, enquanto a paisagem é sempre o passado, ainda que recente. O espaço é igual à paisagem mais a vida nela existente; é a sociedade encaixada na paisagem, a vida que palpita conjuntamente com a materialidade (SANTOS, 1994, p. 73).

Não mais entendendo espaço como invólucro etc., ou não buscando capturá-lo empiricamente, poderíamos dizer que ele existiria sim nos jogos, mas apenas inferido naquilo que vemos<sup>247</sup>, que abstraímos do que vemos<sup>248</sup> e as relações entre tudo o que está lá, sendo a essência e razão que se manifesta nesses elementos, não sendo, porém, anterior. Ele seria, talvez, um “macro-cosmos” que se manifesta nas coisas e se configura a partir delas.

Berque (1998) considera “geografia cultural” o estudo do *sentido* do jogo *sociedade, espaço e natureza*, dinâmica expressa *concretamente* na paisagem. Se material, poderia ser “exposta à objetivação analítica do tipo positivista”, necessitando articulação com a análise das “relações sociais” ao ter dupla função de “resultado” e elemento de influência: é “marca, pois expressa uma civilização, mas também é uma matriz porque participa dos esquemas da

<sup>245</sup> Possuem ontologias distintas.

<sup>246</sup> Lados que as restringem, um “ponto final” etc.

<sup>247</sup> E.g.: a paisagem do Elyos Square.

<sup>248</sup> E.g.: o Sanctum na nossa mente, que nunca vemos todo de uma vez, mas em pequenos fragmentos/quadros.

percepção, de concepção e de ação – ou seja, da cultura [...]” (BERQUE, 1998, p.84-5), um imaginário. Já para Milton Santos (1994),

Não há, na verdade, paisagem parada, inerte, e se usamos este conceito é apenas como recurso analítico. A paisagem é materialidade, formada por objetos materiais e não-materiais. A vida é sinônimo de relações sociais, e estas não são possíveis sem materialidade, a qual fixa relações sociais do passado. Logo, a materialidade construída vai ser fonte de relações, que também se dão por intermédio dos objetos. Estes podem ser sujeitos de diferentes relações sociais [...]. A sociedade existe com objetos, e com estes que se torna concreta [...] A paisagem é diferente do espaço. A primeira é a materialização de um instante da sociedade. Seria, numa comparação ousada, a realidade de homens fixos, parados como numa fotografia. O espaço resulta do casamento da sociedade com a paisagem. E espaço contém o movimento (SANTOS, 1994, p. 71-2).

Para Holanda e Gobbi (1988, p. 8-9), instituições/sociedades são *também sistemas espaciais, naquilo/por aquilo que as manifesta concretamente*.

Sobre *Skyrim*, *Sleeping Dogs* e *Aion*, interessa-nos principalmente cosmos que possam ser lidos a partir de pensamentos sobre espaço. Isso no sentido de que um símbolo bélico pode remeter a um cosmo de militarismo, mas não necessariamente a um “espaço militar”: Solitude é um forte cercado por muros, numa posição “estratégica” de dominação visual, um ambiente organizado militarmente. Mas Dawnstar, com os mesmos símbolos, é antítese dela, desmurada, numa depressão e dificilmente defensável numa hipotética batalha. No Sanctum, a dispar paisagem formada por personagens parece refletir a lógica de excesso<sup>249</sup>, que também se apresenta na monumentalidade do lugar.

No item *multiculturalismo*, apesar da arquitetura de formas diferentes, havia uma harmonização das superfícies/materiais, quebrada por detalhes como o navio dos “roedores”, “doutra cultura”, ou os coloridos *avatares*. Estes últimos, remetendo a um *hiperestímulo*, talvez mais condição cognitiva do que imaginário. Diferenças culturais apareciam limitadamente em Solitude e Dawnstar se pensadas individualmente: elas eram “unas” arquitetonicamente, com diferenças “apenas” nos habitantes. Mas isso se potencializava na comparação, uma de pedra, outra de madeira e palha etc. Em Hong Kong, “cosmopolita”, com detalhes tanto de uma tradição “oriental” de “lanternas chinesas” quanto de uma modernidade de carros, *outdoors* de viagem etc., havia um *ideal urbano* organizado ao fluxo. No Sanctum, também voltado ao fluxo, mas na escala – da massa – humana, havia um ideal *utópico*, geografia “impossível” e que, algo plana, apontaria à negação de uma topologia prévia,

<sup>249</sup> A maior arma, o corpo mais voluptuoso, mais colorido, mais frágil, mais ameaçador, mais equipado, mais brilhante... .



oposição a Solitude/Dawnstar, organização supostamente medieval, *pré-moderna*, não planejada geometricamente (“pré-renascentista”), fugindo de um aproveitamento funcional<sup>250</sup>.

Nesses debates, além daquilo que nomeamos de *experiência objetiva física*<sup>251</sup>, algo que mereceria uma discussão cognitivista, sendo muito próximo ao *hiperestímulo*, é o que chamamos de “*remix pop ‘anime’*”. Ele, baseado em certos produtos culturais (desenhos japoneses, alguns *games*), remeteria à (polêmica) noção de “pós-moderno”, quando Leite (2004) coloca que ele,

historicamente, pode ser visto como um índice de mudança crítica na relação entre imaginário social e tecnologia avançada. Mas, se o desenvolvimento tecnológico nesse período permitiu que a reprodução substituísse a produção em volume e velocidade sem precedentes, essa reprodução não pode ser dissociada da *lógica estética imanente às artes – bricolagem, hibridismo, figurativismo, pastiche* [...] (LEITE, 2004, p. 66. Grifo nosso).

Poderíamos colocar que existiria algo de “pós-moderno” no olhar que vê harmonia no caos do Sanctum?

Outro fator relevante do espaço e da paisagem em *idades* é o que Cauquelin (2007, p. 94) chama de “palimpsesto”, noção de serem elas *continuamente escritas e redesenhadas* (CAUQUELIN, 2007, p. 94). Igualmente,

sabe-se que as paisagens constituem freqüentemente uma das expressões próprias de uma sociedade, no decurso de sua história de longa duração. Elas assumem, igualmente, na expressão de Pinchemel, funções de “palimpsestos” (BERQUE, 1998, p. 89).

Noutros autores, isso é expresso na ideia de *paisagens vernaculares*, criadas na soma de “inúmeras pequenas decisões independentes escalonadas no tempo [...] que nos parecem grandes composições orquestradas [...]” (CLAVAL, 2004, p. 60-1), a construção de uma casa em particular, a feitura de uma plantação, a derrubada desta e daquela árvore ou a incursão daquela antena, repetições/padrões que, ora se multiplicando, ora se modificando – chegando a “rupturas” – dimensionam o tempo e a ideologia nas coisas (CLAVAL, 2004, p. 60-1). Usando o mesmo termo, Serpa (1994, p. 18) coloca que a vista é “construída a partir de ‘pedacinhos’, de construções isoladas”, ou (SERPA, 2007, p. 15), entendendo paisagem como *artefato e sistema* (materialidade e imaginário), seria, dentre outros pontos, “história, já que a

<sup>250</sup> O espaço não como quadrado, de divisão igualitária e preenchimento total das partes.

<sup>251</sup> Num ideal de objetividade construído.

paisagem cristaliza momentos e períodos históricos em seus processos de constituição (e transformação)” (SERPA, 2007, p. 15).

Sendo um *processo de acumulação, mas também contínua no espaço e no tempo*, é “una sem ser totalizante, é compósita, pois resulta sempre de uma mistura, um mosaico de tempos e objetos datados” (SERPA, 2007, p. 15), ao que, para Macedo (2001, p.145), num sentido mais amplo, a paisagem é construída pela ação das “gerações” no planeta, incluindo o “crescimento vegetativo dos seres vivos”, mudanças geológicas e provocadas pelo clima, além da sociedade, enquanto imagens com as quais o homem se relaciona/habita. Assim,

A paisagem não é dada para todo o sempre, é objeto de mudança. É um resultado de adições e subtrações sucessiva. É uma espécie de marca da história do trabalho, das técnicas. Por isso, ela própria é parcialmente trabalho morto<sup>252</sup>, já que é formada por elementos naturais e artificiais. A natureza natural não é trabalho. Já o seu oposto, a natureza artificial, resulta de trabalho vivo sobre trabalho morto. Quando a quantidade de técnica é grande sobre a natureza, o trabalho se dá sobre o trabalho. É o caso das cidades, sobretudo as grandes. As casas, a rua, os rios canalizados, o metrô etc., são resultados do trabalho corporificado em objetos culturais. Não faz mal repetir: suscetível a mudanças irregulares ao longo do tempo, a paisagem é um conjunto de formas heterogêneas, de idades diferentes, pedaços de tempos históricos representativos das diversas maneiras de produzir as coisas, de construir o espaço (SANTOS, 1994, p. 68).

Disso tudo viria “a anarquia das cidades capitalistas” (SANTOS, 1994, p. 64), em relação à qual poderíamos dizer que haveria um grande *choques de cosmos*.

Se evocamos tal ponto, porém, é porque ele seria “faltante” nos nossos objetos: se o Sanctum parecia o trabalho de um mesmo impulso, e Solitude/Dawnstar e Hong Kong simulavam “espontaneidade”, nenhuma é “vernacular” para além da imitação, não construídas ao longo dos anos e na soma de “pequenas decisões” dispersas. Entretanto, pareceu-nos, nelas, que indicar isso através de imperfeições era uma forma de parecerem mais “reais”.

Voltando ao item *texturas, cores*, tratemos do colorido partindo de Cauquelin (2007, p. 54), para a qual *sem paradigma, não se tem coisa*, apontando a “cegueira<sup>253</sup>” *grega ao azul*.

Não aprofundando numa teoria das cores, coloquemos que, para eles, havendo quatro matrizes básicas<sup>254</sup>, o céu era “luminoso”: “branco” (ou outras cores) das nuvens e “azul” (e diversas tonalidades) seriam variações da mesma coisa. Noutras acepções, o fogo seria branco e preta a água. Em Aristóteles, o rio é “amarelado”. Para Platão, com apenas branco, preto e

<sup>252</sup> Ação humana concretizada de forma material durável, com caráter não pejorativo, fatalista. Relaciona-se à “natureza natural” (fruto não do trabalho do homem) e “trabalho vivo” (natureza “criada” pelo homem, como jardins etc.).

<sup>253</sup> Talvez não exatamente “não ver”, mas não “fixar atenção sobre” e não tendo um modelo na mente.

<sup>254</sup> Branco, preto, amarelo/ocre e vermelho, misturando-se.

vermelho, o “azul (*cyan*), que é na verdade a cor lápis-lazúli, é obtido pelo branco combinado com a cor brilhante [...] caindo para o preto” (CAUQUELIN, 2007, p. 56). Tudo coincidindo com pinturas “monotônicas”, na necessidade de “unidade essencial”, elementos básicos que conformam o mundo, como os quatro elementos, ao invés de uma multiplicidade inicial (CAUQUELIN, 2007, p. 59-60). A autora problematiza que “a designação faz surgir a diversidade daquilo que nomeamos [...] e a classificação geometriza a mistura. [...] vemos tudo aquilo que podemos ver?” (CAUQUELIN, 2007, p. 170). Questionamos sobre como seríamos cognitivamente “treinados” a ver/representar não “todas as cores”<sup>255</sup>, mas certa gama, nomeando-a, por exemplo, numa escala pantone. Pensemos no azul patenteado do artista Yves Klein, no “*radiant orchid*”<sup>256</sup>, ou num computador que trabalhar com 32 milhões de cores ao invés de 256 etc.

Notemos também que, se por um lado reduzimos um gramado cheio de tons à ideia de “verde”, ou dizemos “lilás” a um objeto que a depender a incidência de luz poderá ir do branco<sup>257</sup> ao negro<sup>258</sup>, também vivemos num ambiente de variabilidade que nos permite lidar com uma profusão de possibilidades que vai de “tons pastéis” à pop arte, de uma cultura de remix a “cores bebê”, de uma Tóquio de letreiros super coloridos e neon ao “branco sobre branco” de Malevich<sup>259</sup>. Conseguimos *lidar* com tal amplitude.

Além, o *como trabalhamos* a variação cromática pode indicar diferentes cosmos: enquanto em *Skyrim* os tons eram mais sóbrios, talvez voltando-se a uma Europa medieval “monocromática”, em *Sleeping Dogs*, mesmo numa Hong Kong de bastante apelo visual, não se chegava ao *hiperestímulo* e a um “*remix pop ‘anime’*” de *Aion*.

#### 4. 6 Quadros

Todos esses elementos não apenas se relacionam com base numa mesma anterioridade ou para criarem imagens de uma economia parecida, mas há algo na conformação da rede que precisa ser problematizado. Assim, voltamos às *telas*, agora enquanto enquadramento, o item *perspectiva*, concomitante ao *jogador*. Isso quando podemos pensar (CAUQUELIN, 2007, p. 137-40) janelas e o olho como “moldura”, sendo que “o enquadre exige o recuo, a distância certa. Tudo ver, claro, mas apenas aquilo que está no campo. [...] o enquadramento inspira a

<sup>255</sup> Uma parede é “branca”, apesar de ter mesmo *preto* – sombras.

<sup>256</sup> Ver: <<http://www.penteadeiraamarela.com.br/2014/02/03/decoracao-radiant-orchid-cor-do-ano-de-2014-e-a-arquitetura-de-interiores/>>. Acesso em 05 de jan. 2014.

<sup>257</sup> Pupilas dilatadas sob um sol forte.

<sup>258</sup> No escuro.

<sup>259</sup> Ver: <[http://www.pinceladas-fms.com.br/malevitch\\_composicao\\_suprematista.jpg](http://www.pinceladas-fms.com.br/malevitch_composicao_suprematista.jpg)>. Acesso em 05 de jan. 2014.

ordem, dá a regra dos primeiros planos e dos planos de fundo [...]”. Trata-se de ordenar o mundo: *ver* nele uma pintura/fotografia não é apenas identificar certos elementos e compará-los a um imaginário prévio, mas organizá-los, selecionando e excluindo fatores num *fragmento*. O que (a natureza) se vê não é mais, assim, assustador, mas harmonizado e domado (CAUQUELIN, 2007, p. 139), havendo uma relação de parte/todo ao termos o recorte e o entendermos como contínuo. “A moldura reclama sua extramoldura como seu elemento constitutivo, sua condição necessária. É preciso que a crença esteja anexada à proposição de totalidade que recobre o fragmento”,

de modo que eu levantava [...] a hipótese de uma continuidade da paisagem, apesar da interrupção que o parapeito da minha janela instala. Suponho – e creio firmemente – que a paisagem “continua” atrás da moldura, a seu lado, longe, bem longe, para sempre, até o infinito. Que existe uma outra face da montanha, outra praia para esse mar. Aqui reside a hipótese fundamental de minha crença no *análogon* que a paisagem me dá. Se assim não fosse, o que eu veria pela janela não seria nada além de um simulacro, uma espécie de espelho, sem consistência. Atrás dessa montanha, dessa tela, dessa parede, ainda há a natureza, e eu poderia, se me deslocasse, dar-me a satisfação de contemplar de novo uma paisagem (CAUQUELIN, 2007, p. 140).

Sobre quando a paisagem se descolada da natureza, ou quando as imagens tornam-se “algo em si” e não representação<sup>260</sup>, Cauquelin (2007, p. 32) fala da

[...] questão de uma mudança possível de nossos dispositivos perceptuais, [sobre] se o impulso técnico jamais nos permitisse construir outras imagens e, conseqüente, outras teorias de seu estatuto. Se a imagem tecnológica não é mais tida como aquilo que ela figura, em que se transforma a paisagem em relação à natureza que ela, ao mesmo tempo, vela e desvela?

Para nós, um quadro, baseado num lugar existente ou não, talvez nos *remeta* a um espaço. Ou seja: se vemos uma montanha, um rio, uma estação de trem, podemos nos *imaginar* navegando, transportados aos ambientes físicos indicados, que supomos “vivos”, não estáticos e mais “perfeitos” que o mostrado. Uma pintura, assim, *indica* um mundo virtual. Já nos nossos jogos, não precisaríamos criar mentalmente<sup>261</sup> essas terras, quando, se vemos uma esquina, podemos efetivamente ir até lá e descobrir o que ela oculta. Nesse sentido, não há remissão, mas *apresentação*: nós *estamos na* (ou numa) montanha, *no* (ou

<sup>260</sup> Lembremos que Manovich (2001) fala sobre as imagens não serem mais representações imperfeitas da “nossa realidade”, mas representações com acuidade de “outras” realidades. Ou realidades em si?

<sup>261</sup> Ao menos em parte. Não neguemos o poder imaginativo de quem experiencia uma ficção: mesmo com todas as possibilidades de interação prática, ainda podemos nos pegar fabulando sobre tal experiência, pensando possibilidades para além do que é dado.

num) rio, *na* (ou numa) estação de trem e podemos passear por eles. A diferença entre *ver* a fotografia de um lugar versus, de alguma maneira, *estar* lá.

Além, num ponto anterior, sobre a “não-tela”, podemos colocar que se equiparávamos um livro, um sonho, uma narrativa, uma foto, um *game* etc., enquanto proposições de mundos, seja por remissão ou presentificação, talvez possamos colocar que os achamos semelhantes por partilharem uma mesma “ecologia”.

É certo que, ao escutar o relato do sonho de jardim materno, senti tratar-se de um quadro, disposto com arte e fechado pela moldura – as árvores, o muro do fundo, o horizonte que se percebe pela cor do ar. Evidente que esse quadro era a figura perfeita da natureza, tal qual a percebíamos em sua aparência amável e tal qual a entregavam os pintores preferidos de minha mãe. Pois teria sido inexato atribuir essa imagem, com o ensinamento que parecia acompanhá-la, a uma pessoa singular [...] (CAUQUELIN, 2007, p.23).

Falando na *perspectiva*, “divisórias, corredores e batentes da porta-janela” são bons “para fechar a paisagem, para dar-lhe acabamento” (CAUQUELIN, 2007, p. 138), remetemos à discussão de Del Rio (1990) sobre análise visual. Ele fala de “paisagem urbana/*townscape*”, chegando a Gordon Cullen, apresentando três “pontos de percepção”, o primeiro, a *ótica*, relação visual/estética no deslocar pela cidade, incluindo a ideia de “visão serial”, na qual o percurso por um caminho retilíneo e repetitivo seria pobre aos sentidos.

Sob esse prisma, o conceito de “pitoresco” seria resultante da organização de formas onde a sucessão de diferentes planos visuais de um percurso sofressem fortes rupturas em distâncias relativamente pequenas, enquanto o “monumental” seria a disposição de quadros visuais relativamente idênticos num percurso longo e que, por isto, torna-se monótono. Nessa categoria [Cullen] enumera várias temáticas [...] como deflexão (desvio angular de visada), incidente (atrai o olhar), estreitamentos (converge o olhar), antecipação (desperta curiosidade) e outros (DEL RIO, 1990, p. 88).

O segundo ponto seria a ideia de *lugar*, a respeito da posição do observador – *jogador* – em relação ao observado, noções de “aqui-ali”, “dentro-fora”.

São muito fortes, e empiricamente verificáveis, as sensações de pertencer, de proteção, de territorialidade, de domínio. Algumas das temáticas nesta categoria analisadas pelo autor são, por exemplo: posse, ponto focal, recintos (definição de subcategorias de espaços), vista, aqui/ali, interno/externo, espaço definidor etc. (DEL RIO, 1990, p. 88).

O último, o *conteúdo*, significados percebidos por questões de cor, escala, textura, estilo, caráter e unidade, que “empolgam” o passante, sendo discutidas intimidade, multiplicidade de usos, escala, confusão, complexidade, antropomorfia etc.

Interessa-nos o como a variabilidade<sup>262</sup> tem importância visual e influência na experiência do espaço. Nesse sentido,

eu poderia antecipar que a paisagem urbana é mais nitidamente paisagem que a paisagem agreste e natural... sua construção é mais marcada, mais constante, ainda mais coagente. Ali tudo é moldura e enquadramento, jogos de sombras e de luz, clareira de encruzilhadas e sendas tortuosas, avenidas do olhar e desregramento dos sentidos. (CAUQUELIN, 2007, p. 150)

Sendo nosso foco *ciudades*, tal observação, obviamente, nos atrai. Mas devemos pensar que mesmo igualmente férteis de possibilidades de quadro, relação do *jogador* com a *distribuição espacial e construções, objetos, vegetação, fluxos* etc., Solitude, Dawnstar e Hong Kong, são menos “artificiais” ao demonstram menos a tentativa de serem quadros. Já o Sanctum nos pareceu mais orientado a ser uma “pintura vivida”.

Para encerrar a fala sobre mundo/pintura, evoquemos a ideia de *pitoresco*, quando

em 1790, Archibald Alison [...] propôs a *teoria da associação* como base da *Escola Pitoresca*. Para ele, o prazer estético não estava nas qualidades intrínsecas dos objetos percebidos, mas em seqüências de idéias que, conectadas por algum tipo de encadeamento, deveriam ser capazes de produzir associações e despertar emoções. Repton [...] foi um inovador especialmente sensível às, então, emergentes idéias da escola Pitoresca. Seu trabalho era quase todo baseado na “associação”, palavra encontrada nos escritos da maioria dos filósofos do século XVIII. [...] Ao final do século XVIII, o ato de *reconhecer a beleza* não apenas na ordem de uma paisagem “domesticada”, mas também nas paisagens “selvagens”, estava em total sintonia com o Movimento Romântico (LEITE, 1994, p. 40. Grifo nosso).

A Escola Pitoresca e o Movimento Romântico, “desdobramentos” do Renascimento, tinham um conceito específico de belo, de harmonia etc., no qual (LEACH, 1996) *pitoresco* pode ser entendido como “*pitoresco*”, justamente *reconhecer aquilo que se presta a uma pintura*. Além, “[...] o Romantismo surgiu como reação a um ambiente insuportavelmente comprometido com a febre da Revolução Industrial e recorreu à visão pitoresca para resgatar a paisagem idílica retratada pelos pintores do século XVII” (LEITE, 1994, p. 42), mas

---

<sup>262</sup> Cruzar uma esquina, deparar com um espaço não esperado, mudar de situação espacial ao cruzar um pórtico, sair de uma “base” para um lugar desconhecido etc.

enquanto a Escola Européia do Pitoresco pôde adotar, quase sem restrições, a Teoria da Associação, proposta por Alison em 1790, na América essa doutrina mostrou-se inaceitável em sua essência, porque sugeria como ideal as associações com ruínas e relíquias, mitos e lendas, condição que dificilmente poderia ser atingida na paisagem “selvagem” do continente. O Romantismo encontrou ali sua maior expressão em Andrew Downing [...] que] concedia um papel igualmente importante à “*paisagem arquitetônica*” [...] reconhecendo as restrições e as potencialidades de cada lugar [...] influenciando] Frederick Olmsted [...] cujas] áreas objeto de seus projetos eram normalmente muito grandes, mas deliberadamente pequenas em seus muitos, ricos e variados elementos (LEITE, 1994, p. 42. Grifo nosso).

Não podemos deixar de falar, mesmo que apenas como menção, de um termo específico, o *sublime*. Sobre ele, Leite (1994, p. 41) credita a Anthony Ashley Cooper o papel de trazê-lo, da literatura, ao pensamento estético do século XIX. Isso para se referir às “emoções despertadas pela paisagem. [...] ‘o sublime é a tentativa de abraçar o infinito, é a experiência que temos ao contemplar fenômenos naturais muito grandes para serem compreendidos pelos sentidos ou pela imaginação’”.

Recolocamos como o Sanctum, talvez por mais aberto/simetricamente equilibrado, além de “épico”, guardava proximidade ao mesmo tempo com o “pitoresco” e o sublime: havia uma relação de “planos”, “escalas”, quando, ao fundo, tínhamos o horizonte preenchido por fantásticas construções e, na proximidade, uma pluralidade de detalhes na *aparência* dos personagens etc. Além, sobre pequeno/grande, fundo/primeiro plano, para Holanda e Gobbi (1988, p. 13. Grifos nosso), quando a vista é constituída por conjuntos reduzidos e claramente legíveis “em sua tridimensionalidade”, “trata-se de uma *‘paisagem de objetos’*”. Já quando há uma “continuidade difícil de ser segmentada” e “a massa construída é percebida mais bi – do que tri–dimensionalmente”, há uma “*paisagem de lugares*”. Nela, “os edifícios são ‘paredes’ de avenidas, ruas, becos, praças, pátios. Em nosso caminha por tais localidades, temos a sensação de passar frequentemente de uma unidade espacial para outra”.

É na direção desta última colocação que problematizamos um último tópico, o como, efetivamente “sentimos” o espaço, além do papel da arquitetura na rede de apropriações dele.

#### **4.7 Materialidade, senso espacial, apropriações**

Nos aproximando do item *povoamento*, “[...] a arquitetura deve ser entendida como ‘situação relacional’ onde temos, por um lado, padrões físico-espaciais e, por outro, expectativas sociais dos mais diversos tipos” (HOLANDA, 1997, p. 3). Para Halprin,

o projeto da paisagem tem por objetivo a criação de espaços que permitam *integrar também as pessoas e não apenas os edifícios. As pessoas são parte fundamental da paisagem e seu comportamento é influenciado pela percepção do ambiente* [...] e] resulta da combinação de elementos controlados e de elementos não controlados ou indeterminados. Nesta última categoria está a criatividade das pessoas no uso dos espaços públicos e particulares, que é responsável, em última instância, pela dinâmica social da paisagem (LEITE, 1994, p. 46. Grifo nosso).

Porém não só a presença deles, mas como ela se dá, quando,

[... em projetos pensados não problematizando os usuários,] por suas práticas espaciais e suas estratégias de representação, eles acabam por forjar novos discursos, relacionados à crítica aos lugares que frequentam, aos comportamentos, às atitudes e às lógicas de apropriação espacial. As trilhas e os caminhos espontâneos nos gramados, os bancos ignorados ou disputados, as incivildades cometidas em determinados lugares... (SERPA 2007. 76).

Sobre o *fluxo*, enquanto Santos (1994, p. 69) fala de como a paisagem pode mudar com ele<sup>263</sup>, Rigatti (2000) e Hillier e Hanson (1984), distintamente, problematizam-no como o “ritmo” *das construções – distribuição espacial* –, em como isso altera as “ondas de movimento”. O primeiro pensa o quão certos lugares são acessíveis de vários pontos<sup>264</sup> ou não; o quão, apesar de acessíveis, não apontam para fluxos maiores; o quão são restritos a um fluxo específico etc. Isso nos leva a pensar em como a arquitetura da entrada do Sanctum, a plataforma, o túnel, o Elyos Square, relacionando-se com outros actantes como o NPC teletransportador, o portal inicial, influenciariam numa grande concentração de personagens e numa área que “deve” ser visitada, *favorecendo* o surgimento do *comércio*.

Antes de aprofundar nisso, continuemos com Hillier e Hanson (1984, p. 143-4), sobre *fronteiras e permeabilidades (boundaries and permeabilities)*, as quais criam “agrupamentos” e “pontos cegos”, conceituando, ainda, espaços *internos* e *externos* a partir do *continuum*, não sendo eles o mesmo tipo de estruturas em escalas diferentes:

Um assentamento apresenta-se à nossa experiência como um objeto contínuo pela virtude das relações espaciais conectando lado de fora de fronteiras. Ao nos movermos por um assentamento nós construímos o entendimento dessas relações exteriores até que tenhamos um tipo de imagem da estrutura do assentamento. Os espaços dentro das fronteiras tem uma propriedade contrária: eles são uma série de – ao menos potencialmente – eventos separados, não um sistema contínuo<sup>265</sup> (HILLIER; HANSON, 1984, p. 144).

<sup>263</sup>Uma avenida de dia ou de noite; o centro da cidade com/sem pessoas etc.

<sup>264</sup>Abertos e funcionando como ponto de passagem a vários “caminhos”.

<sup>265</sup> “A settlement presents itself to our experience as a continuous object by virtue of the spatial relations connecting the outsides of boundaries. By moving about the settlement we build up knowledge of these exterior relations until we have a



Além deles, para Holanda e Gobbi (1988, p. 16-7),

os lugares onde se passa, podem ou não abrir janelas ou, principalmente, para a análise sintática, portas, pelas quais possam comumente entrar e sair pessoas. É típico de determinadas localidades que estas transições entre exteriores e interiores sejam muito frequentes, assim como é típico, em outras, que elas se tornem muito raras, ocasionando o que chamamos de “espaços cegos”, lugares para os quais nada se abre. [...] Empiricamente, tem-se demonstrado a relação entre desertificação de determinadas áreas e a alta incidência de espaços cegos. Também aqui, pode haver relação importante com categorias plástico-imagéticas como pregnância e orientabilidade.

Em suma<sup>266</sup>, experienciaríamos diferentemente os ambientes por conta do elemento *barreira*<sup>267</sup>, uma diferença de composição ontológica: como o que está fora se relaciona com o que está dentro? Trata-se de um espaço de poucas “permeabilidades”, com mais paredes do que janelas/portas? Há janelões? Grandes portas? Como pensar uma casa de vidro? Podemos problematizar o item *continuum*, quando, na nossa experiência, *evitamos entrar em espaços fechados*, talvez pressupondo algo de diferente entre o que é “cidade” e o que são casas, comércio etc. E para além da quebra algorítmica relacionada aos limites externos de Solitude e do Sanctum, podemos pensar na função das diversas barreiras internas dessas cidades, a criação/diferenciação dos espaços sugeridas nelas, as “zonas” da primeira, os círculos da segunda. Não obstante, os autores são enfáticos:

Esse é o fato fundamental das fronteiras. Não há um continuum homogêneo de princípios espaciais do mais amplo ao menor. Na transição do amplo para o pequeno há uma descontinuidade fundamental na qual o sistema efetivamente reverte o modo de articulação global dos eventos locais<sup>268</sup> (HILLIER; HANSON, 1984, p. 144-5).

Nessa discussão, Holanda (1997, p. 4) evoca a problemática da *determinação arquitetônica*. Mas se ele, por um lado, acredita que arquitetura e o urbanismo *não comandam*, mas *propõem variáveis* – o que seria coerente com a TAR –, coloca que “os padrões espaciais de Paris não determinaram eles próprios as insurreições [em vários

---

*Picture of some kind of settlement structure. The spaces inside boundaries have a quite contrary property: they are a series of – potentially at least – separate events, not a continuous system”.*

<sup>266</sup> Mesmo que isso também se relacione a convenções. Não iniciaremos, por questões de espaço textual, um debate sobre relações de público/privado ao longo do tempo.

<sup>267</sup> *Estar cercado por ela/vê-la de fora.*

<sup>268</sup> *“This is the fundamental fact of the boundary. There is no homogeneous continuum of spatial principles from the very large to the very small. In the transition from large to small there is a fundamental discontinuity where the system in effect reverses its mode of articulation of global experience out of local events”.*

momentos históricos], mas *sim* determinaram os lugares onde as barricadas [de paralelepípedos] foram levantadas”.

Para nós, ele incorre num complicado uso dos termos. Talvez negássemos que a arquitetura “determinou *sim*” o local de barreiras, mas que o *script*/programa foi mais forte que o antiprograma: na TAR, as coisas possuem *scripts*, tensões em disputa na conformação das associações<sup>269</sup>: as pedras podiam, enfim, ter sido carregadas para outras localidades e os empecilhos erguidos onde “desse mais trabalho” do que em vias estreitas, caso fosse a vontade/necessidade maior. De qualquer forma,

quando projetamos, não projetamos a temporalidade dos eventos, nem os sistemas de decisões, nem mesmo o conjunto de regras pelas quais os lugares poderão vir a ser utilizados: projetamos estruturas físicas, mais especialmente, para o que nos interessa aqui, projetamos barreiras e permeabilidades (HOLANDA, 1997, p.6)

Não obstante,

estar é a condição do ser (em várias línguas, esses verbos se confundem) na medida em que a diferencialidade territorial inerente ao planeta, ao se confrontar com a [sic] as múltiplas necessidades humanas, pressupõe o deslocamento territorial enquanto condição de acesso à possibilidade do ato. Assim, saber o “onde” se pode fazer isto ou aquilo (dimensão objetiva) vai se confundir, então, com o saber ou não agir de maneira a executar o que dele se espera (dimensão subjetiva). Localizar-se, portanto, ultrapassa, mas não elimina, qualquer identificação de cunho meramente geométrico. Construir o jogo simbólico que representa esse processo pressupõe um “diálogo” direto não só com um cruzamento de linhas e pontos, mas, igualmente, com a subjetividade de quem se localiza, não apenas no plano de sua individualidade, mas *sim* também como sujeito historicamente identificável. (SANTOS, 2002, p. 28).

Se, por um lado, não podemos afirmar que os *designers* de *Aion* intentaram a apropriação do Elyos Square, talvez a ideia de “espontaneidade” supervalorize a intencionalidade (coletiva) dos actantes humanos e subdimensione os não-humanos que, não determinantes, estão em jogo. Isso ao pensarmos que: a região fica ao final de um “corredor” que, num sentido, para a praça, tem o *fluxo* de quem surge do portal e, noutro, o dos que vão ao “*Teleporter*”. Ou seja, uma porta de entrada, talvez a *única*, e uma saída, ambas próximas.

<sup>269</sup> Se o programa do telefone em ser usado para falar, o de alguém em desejar falar, o da operadora do sinal em fornecer a linha e o de outro possuidor de um celular em atender a chamada tencionarem de maneira específica, o evento ligação se instaura. Se alguma das partes for em direção contrária, outra rede que não esta se estabelecerá, talvez envolvendo o *script* do telefone em se espatifar e o de uma pessoa com raiva em atirar algo no chão. Por outro lado, por mais que uma pessoa possua o programa locomover-se, não faz parte dos do celular – ao menos hoje – servir de meio de transporte físico (e então o desejo e a intencionalidade humana são “subjugados” pelo não-humano). De igual maneira, a arquitetura apresentaria fatores e próprias ações, cuja realização dependerá de muitas “incontrolabilidades” envolvidas.

E a praça é o primeiro espaço aberto imediatamente após ele. Além, ela dá acesso à praça rebaixada, um dos caminhos ao gramado dos “*pets*”, assim como às passagens laterais, o círculo entre as muralhas e os muros baixos. Tudo levando tanto à outra ilha quanto a uma área comercial proposta pelo jogo e numa de treinamento.

Poderíamos colocar que “espaços fortemente conectados ao seu entorno significam espaços nos quais se condensa a co-presença de pessoas que se movimentam de, e para, os espaços vizinhos” (HOLANDA; GOBBI, 1988, p. 20), de modo que, relacionando fronteiras, corredores, espaços abertos e disposição de NPCs, criando programas de ocupação mais/menos fortes<sup>270</sup>, foram dispostos elementos que influenciaram o formar do agrupamento.

Ao contrário, não podemos esquecer o “contraexemplo” do estádio, vazio no momento da nossa experienciação, sugestão dos *designers* ignorada pelos jogadores. Interessante pensar, em relação a tais “descompassos”, colocações que Holanda (1997) faz sobre Brasília, cidade planejada – o “plano piloto” –, a “cidade sem esquina”, colocando que

[para o] espaço modernista em geral, e no Plano Piloto em particular, não há praticamente diferenciação de acessibilidade para o pedestre. O que parecia um louvor à liberdade de ir e vir da maneira mais franca possível – a permeabilidade se dá até por baixo dos prédios –, se transforma na verdade num fator de constituição de um grande número de muitos fracos fluxos de pedestres, mesmo nas áreas mais densas e centrais da cidade. Por outro lado, as baixas taxas de ocupação, assim como a compressão das partes construídas contínuas do sistema à edificação isolada [...] são responsáveis pela proliferação de espaços cegos [espaços de grandes barreiras sem pontos de permeabilidade...]. Finalmente, o entendimento dos canais de circulação como estradas, ou seja, como locais especializados para o movimento, e não como ruas ou avenidas, ou seja, como locais de ambígua utilização (movimento + permanência), tanto por pedestres como por veículos, faz destes lugares e do seu entorno imediato algo extremamente árido, e mesmo perigoso, de ser utilizado pelo *flâneur* que se arrisque a tanto (HOLANDA, 1997, p. 8).

Em suma, a apologia ao “qualquer fluxo” acabaria contribuindo para “nenhum fluxo”, ou vários fracos. O comércio de um Elyos Square talvez não se tivesse desenvolvido ali.

Neste capítulo, propomo-nos a reunir alguns dos itens identificados em campo para debater o espaço em múltiplas visões. Agora, encaminhamo-nos ao final do trabalho.

---

<sup>270</sup> É impositivo aos que entram na cidade vir do portal.

## 5 Articulações e Considerações

Certa vez, jogando o *game The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, experienciamos um “arrebato estético” talvez semelhante ao encarar de um quadro/fotografia especialmente impactantes, um pôr do sol ou paisagem particularmente sedutores, um filme instigantemente belo, mas com “algo” diferente. Na ocasião, cavalgávamos ser rumo por um campo, o qual, talvez em pela tecnologia da época ou pelo estilo gráfico escolhido, não era excepcionalmente fotorrealista. Tal vivência, descobrimos ter sido partilhada por outros jogadores, identificada pela literatura especializada e, como fenômeno geral, registrada na acadêmica.

Desse episódio, retemos o deslumbre, substituindo as patas de um cavalo digital pelos pés de um *avatar*; as planícies por *idades*. Neste trabalho, propomo-nos a investigar como, em elementos múltiplos, que podem diferir a depender do momento e/ou modificar as relações entre eles e/ou nós, conforma-se o espaço em alguns jogos eletrônicos. Isso entendendo-o não só num sentido fenomenológico de mundo apenas à mente humana, mas no de algoritmos que só se manifestam em luzes/sons se *postos para funcionar*. Nisso, haveria alguma semelhança a um filme, que, tendo uma fisicalidade prévia de imagens impressas em película, só se dá quando projetado. Porém, nos *games*, o desdobrar não é pré-determinado, com alguns apresentando mundos que vão *se fazendo*, calculando-se no nosso explorar.

Analisamos três jogos, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Sleeping Dogs* e *Aion: The Tower of Eternity*, e quatro cidades neles, Solitude e Dawnstar no primeiro, Hong Kong, que perfazia a totalidade do segundo, e o Sanctum no último. Todos escolhidos por remeterem a recortes nossos: a duas primeiras sendo *idades enquanto espaços vigiados, seguras* para nós/o *avatar* na maioria do tempo, mas hostis caso, por exemplo, desobedecermos as leis diegéticas; as outras, respectivamente, *espaço totalizante*, englobando insegurança e calmaria; e de *refúgio*, o circular sem ameaças. Para entendê-los/las, assumimos a perspectiva de um jogador que caminha por tais lugares, observando-os, nós mesmos o instrumento, arbitrário e limitado como qualquer outro. Tudo atentando ao que pontualmente afetava, evitando elucubrações soltas ou idiosincrasias que pouco ajudassem a desvelá-los/las.

Noutros termos, investigamos a *ontologia* do evento *espaço* nas *idades* desses *games* a partir da experiência estética deles, numa perspectiva baseada no *flâneur* que cruza uma *paisagem* urbana, inspirando-nos no compreender da realidade e na crítica ao fazer científico da *teoria ator-rede* (TAR). Partindo de discussões sobre as especificidades dos jogos conforme teóricos dos/próximos aos *game studies*, *performamos* partidas não competitivas, desmembrando-as em relatos que buscavam um rigor adaptado da *análise filmica*.

Inicialmente, falamos dos *game studies*, área acadêmica voltada aos jogos eletrônicos, discutindo a definição do campo/objeto. Debates a “colonização” das pesquisas sobre o tópico, que sofreria por abordagens que “não davam conta” de pontos talvez cruciais remetidos por tais objetos. A busca de perspectivas que assim o fizessem, entretanto, teria desdobrado-se, em certo referencial, numa oposição entre *narratologia* e *ludologia*: grosso modo, entre análise/entendimento deles por um viés narrativo literário, oral, filmico etc. e uma necessidade formalística.

Sobre isso, parece-nos que aplicar referenciais estabelecidos quaisquer em todo objeto, de modo a só se confirmar pressupostos difundidos, seria questionável se gerando estudos que acrescentem pouquíssimo à área e à compreensão do estudado: talvez “colocar em crise” fosse mais interessante, mesmo que para recolocar a força dos entendimentos prévios. Também grave seria *forçar-se* o encaixe do observado num quadro discursivo, com resultados tanto dessemelhantes da experiência comum quanto configurando uma filosofia falha em operar o mundo<sup>271</sup>, e *ignorar-se* questões salientes em favor do dominado. O ideal seria evitar discursos que não alcançam ou passam ao largo de pontos que, no caso de objetos culturais, parecem apresentar-se fortemente ao “público”, ser material da “indústria” e atrair interesse de alguns setores da própria academia. Isso evitando cortes artificiais/abruptos, “amputando” discussões “de base” que poderíamos associar ao objetos, ou não atentar a fatores notáveis por não serem “da essência” da novidade. Além, achamos problemático um estudo dizer mais do referencial teórico dele do que do objeto, ou melhor, quando não dimensiona e não lida com o fato de que *o objeto dele é o próprio referencial*, e não outra coisa.

Se, assim, concordamos que há de se procurar novas soluções quando um *game* remete a fatores que antigas teorias não dão conta, discordamos do isolar do entendimento dele *exclusivamente* a formulações “de vanguarda”, a não em se tratando realmente de um evento “completamente inédito”, só observável de novas perspectivas. Complementarmente, estranhamos definir/estudar os “jogos” da maneira macro e abstrata, limitando-os a uma abordagem ou outra, como o “apelo” ludológico baseado na existência de jogos como *Tetris*, que não se propõem a narrar histórias— o que negaria, de antemão, que outros sejam majoritariamente lembrados por elas, ou por questões “econômicas”, “culturais” etc.

Não obstante, discutimos pontos que os jogos, enquanto manifestação ampla, trariam de novidade e interesse à reflexão. Chegamos a conceitos como *paidea*, ato de brincar sem

---

<sup>271</sup> Em tempo: há conceito, como teorias físicas ainda não empiricamente confirmadas (dimensões paralelas, supercordas...), que, parecendo “ficção científica”, servem para basear cálculos ultraespecializados que “retornam ao chão” na figura de tecnologias e experimentos. Na nossa compreensão, um conceito/ideia é uma *ferramenta*. Se a noção de Deus serviu/serve para solucionar problemas, ela basta. Do momento que tal “aparato” é insuficiente, outros devem ser buscados/inventados.

necessidade de vencer/perder, entendido também como *configurações*, elementos disponíveis numa situação para que se brinque ou desenvolva uma narração. Ou seja, a uma criança brincando de “casinha”, isso diria operacionalmente dos objetos disponíveis, do local, da situação etc. Problematizamos também o *ludus*, quando os fatores dão condições para se declarar vitória e/ou derrota, e ainda a virtualidade de ganhar/perder. Ele, efetivado<sup>272</sup>, configuraria uma *partida*, comparável a uma *sequência* narrativa, os vários possíveis a um autor arranjados progressivamente. Assim, jogar seria lidar com (o desencadeamento d)as possibilidades e, por si, efetivá-las, diferente de livros/filmes em fruição padrão, nos quais tais escolhas já foram tomadas e os elementos estão fixos. Além, diferenciamos o *observar* de uma partida e o *participar* dela, o que, na argumentação adotada, deveria ser pesado no analisar de jogos: um ponto de observação privilegiado seria o do pesquisador-jogador.

Sobre tal etapa, uma autocrítica seria o não aprofundamento em autores clássicos sobre jogos, como Roger Callois e Johan Huizinga. Entretanto, cremos que, no que nos interessava, não seria necessário remeter às discussões originais gerais, sendo-nos válidas releituras aplicadas aos jogos eletrônicos, evitando uma revisão de literatura por demais retroativa. Por outro lado, pelo espaço textual/tempo de produção, não nos aprofundamos em pensamentos mais atuais, problemas solucionáveis numa continuidade da pesquisa.

Na sequência, problematizamos a *teoria ator-rede* (TAR), da qual alguns pontos nos inspiraram. Um, o entendimento dela como *ontologia empírica*, logo interessada na condição de existência dos fenômenos e criticando pensamentos que abstraem do mundo. Nela, atenta-se a “tudo” a conformar os eventos, incluindo humanos, objetos, ideias etc., desde que notáveis aos outros elementos, diferenciando os salientes (*actantes*) dos que passam despercebidos (*intermediários*). Tais “partículas” seriam *atores-rede*, formadas por outros atores-rede. Tal ontologia serviria a “qualquer” objeto, crendo ela no *descrever* para desvelar. Ainda mais, propõe não um cercamento por áreas, mas por “abrangência de influência”, o que pareceu casar com a discussão sobre a pesquisa em *games*.

Como exemplo de confluência, podemos citar o “caso *gay*”<sup>273</sup> em *Star Wars: The Old Republic* (BIOWARE, 2011): *online*, nele havia opções de interação romântica entre *avatares*, estas indisponíveis a relações homossexuais. Atendendo a solicitações, criou-se um planeta exclusivo no qual isso seria possível, o que gerou reclamações: por que “guetificado” ao invés de, como o hétero, possível em todo o lugar? A metáfora de *gays* como “aliens” exilados noutro mundo também teve peso. Em resposta, a equipe de produção expôs que esta

<sup>272</sup> Ou em andamento – o não alcançar do objetivo seria uma derrota.

<sup>273</sup> Ver <<<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2013/jan/25/star-wars-old-republic-gay-planet>>>. Acesso em 10 de jan. 2014.

era uma *questão técnica*, não de preconceito, quando, uma vez não presente na programação original, seria impossível/muito complicado modificar os códigos do jogo inteiro.

O que questionáramos é *por quê* não presente originalmente? Por que, decidido que haveria relacionamentos, não se pensou que a opção homossexual estaria inclusa? Isso, então, não seria resumível ao "técnico", decisões abrangendo *cultura, política* etc. Além, identificado o caso, por que não se investir em refazer os algoritmos? Talvez porque não fosse *economicamente viável*, ou não fosse um ponto sensível aos acionistas da empresa, sendo um problema também *econômico* etc. A TAR nos influenciaria ainda ao focarmos no empírico, assim como estando abertos ao que se apresentava. Inclusive, a inclusão de *Aion* deu-se menos por um encaixe no nosso recorte e mais pela força do apresentado.

Falamos de um aporte da TAR, a *cartografia de controvérsias* (CC), voltada ao mapeamento a partir de polêmicas, momentos nos quais, no debate, visões de mundo etc. chocam-se. Isso, porém, não nos pareceu adequado ao nosso intuito, perspectiva relacionada à experiência individualizada de fenômenos artísticos. Buscamos, assim, inspiração na *análise fílmica*, para nós em consonância com a TAR ao compreender um filme como um todo a partir de elementos, procurando identificá-los e entender-lhes as relações. Mais ainda, ela coloca o pesquisador como o fruidor do objeto<sup>274</sup>, tendo um ideal empírico e um rigor que nos interessou: admitindo que o pesquisador é parcial, não vê problema enquanto isso diga do objeto e se valide nele. cremos, com isso, que problematizamos que a ontologia da TAR pode ser praticizada de maneiras diversas, dispersando a polêmica como pressuposto.

Mas, tendo como recorte *idades*, pensamos na *flânerie*, modo de estar nos centros urbanos. Ela seria, para nós, uma relação sujeito-objeto algo poética na qual ambos são perfazidos quando, no meio do "caos" informacional, detalhes são selecionando e "desbanalizados". Disso, decidimos que, ao invés de uma experiência de *ludus*, "brincaríamos" nos jogos, passeando e realizando um relatório descritivo.

Nosso método talvez cause estranheza e dúvidas. Entretanto, cremos na validade dele nessa filiação mais próxima a estudos de cinema e de fruição de arte do que quantificações estatística ou (etno)metodologias de entrevistas individuais etc. No fim, baseamo-nos justamente no entendimento dos jogos eletrônicos numa tradição (áudio)visual do observar do mundo algo relacionado a convenções e ensinamentos do Renascimento, conectando pinturas a fotografias, ao cinema, à TV e ao vídeo, e aos computadores e *games*. Não obstante, criticamos uma ausência. Baseados na *objetividade de segundo grau* (VENTURINI, 2009; 2010), inserida na CC, seria interessante, ao contrário de buscar uma imparcialidade,

<sup>274</sup> Não, por exemplo, como um estudo de recepção ou similares, realizando entrevistas.

incorporar mais e mais *parcialidades*: seria como, na impossibilidade de um *scanner* que desnudasse um evento cósmico, apontar-lhe toda sorte de sondas e telescópios, como “mapas temáticos” de hidrografia, topografia, medição de temperatura, radiação etc. Gostaríamos de ter acrescentado descrições de outros jogadores, mapas desenhados por eles, entrevistas etc.

Como dificuldades, Walter Benjamin, um dos principais pensadores da *flânerie*<sup>275</sup>, é às vezes por demais ensaístico, sendo-nos complicado extrair pensamentos mais precisos sobre o tema<sup>276</sup>. Mas talvez isso diga exatamente do que é o *flâneur*, algo mais subjetivo e poético. Pretendíamos ainda acrescentar falas sobre o *situacionismo* e a fruição da cidade nele, mas abdicamos disso. Aliás, se não dedicamos um tópico/capítulo a discutir as *idades*, cremos que isso apresentou-se ao longo do trabalho.

Para futuras considerações, a questão da *segurança*, falas sobre a necessidade e um espaço seguro para a *flânerie* “florescer”, nosso recorte coincidentemente problematizando tal tópico. Conectando isso à discussão – algo moralizante – de Murray sobre o quão bons seriam mundos nos quais pudéssemos apenas vagar, e o quão ruins são os violentos, poderíamos pensar em como um jogo “frenético” trabalharia a construção do espaço, a fruição dele e a relação com a paisagem. Por outro lado, temos jogos como o multipremiado *Journey*<sup>277</sup> (THATGAMECOMPANY, 2012)<sup>278</sup>, no qual “apenas” vaga-se por um deserto, encontrando ruínas e outros jogadores, solucionando pequenos desafios lógicos etc. Apesar de poder-se questionar se ele é “mais um experimento de arte”<sup>279</sup>, ele foi comercialmente rentável, sendo, no lançamento, o mais vendido na *PlayStation Store*<sup>280</sup>. Ele é apenas um de uma “onda” de jogos “não-violentos” que estão chamando a atenção da mídia especializada por conta da qualidade<sup>281</sup>. Num meio termo, talvez jogos como *Skyrim* sejam tão bem sucedidos por uma liberdade entre ora engajar-se em atividades de *ludus* (violentas ou não), ora *paidea*.

Historicizando o espaço em *games*, separando metáforas (“portais”, “sítios”) e ideias como a de navegação através de *links*, focamos em eventos distribuídos tridimensionalmente. Mas não apenas quando podemos estabelecer direcionalidade, como uma janela atrás da outra, mas havendo deslocamento métrico. Recuamos a alguns dos (considerados por alguns) primeiros jogos eletrônicos, como *Tennis For Two* e *Spacewar*, sem o encarar de um mundo

<sup>275</sup> Talvez, em certa medida, o que tenha “resgatado” e colocado o termo, como é pensado hoje, em discussão.

<sup>276</sup> O que talvez não seja tão problemático quando questionávamos a necessidade “moderna” de “cercamentos precisos”.

<sup>277</sup> Ver: <[http://www.youtube.com/watch?v=\\_mF8KkDiIdk](http://www.youtube.com/watch?v=_mF8KkDiIdk)>. Acesso em 10 de jan. 2014.

<sup>278</sup> O qual não tivemos acesso, restrito ao videogame *PlayStation 3*.

<sup>279</sup> Deve-se notar que *há* objetivos no jogo.

<sup>280</sup> Que vende *games* via *download*, sem distribuição em suportes físicos. Ver: <<http://blog.eu.playstation.com/2012/03/29/journey-breaks-psn-sales-records/>>. Acesso em 04 de dez. 2013.

<sup>281</sup> Ver: <<http://www.ign.com/articles/2014/04/24/why-non-violent-games-are-taking-over-an-industry>>. Acesso em 25 de abr. 2014.



3D, mas com pontos movendo-se na tela, chegando a *Star Raiders*, *Elite* e *Battlezone*, exemplos primários da perspectiva em 1ª pessoa, assim como outros "mais maduros", como *Hovortank 3D*, *Catacomb 3D*, *Ultima Underworld* e *Wolfenstein 3D*, assim como *Myst* e *Doom*. Objetivamos nosso interesse em jogos *sandbox*, que remeteria a exemplos como *Grand Theft Auto III*. Nele, os objetos modelados em 3D estão distribuídos numa topologia a qual, nós também elemento nela, podemos atravessar o plano como escolhermos, não havendo um caminho único entre os pontos. E como "caixa de areia", nossa passagem modifica o estado prévio: caso refaçamos o caminho, dificilmente encontramos a mesma configuração.

Entre dificuldades, diversas compreensões de termos, contraditoriedades, escopo de fenômenos abrangido muito amplo/restrito/específico, ao que, algo *talvez* resolvível num aprofundamento da pesquisa, não encontramos definições satisfatórias.

Por exemplo, os "mundos virtuais" de Klastrup (2003) pareciam interessantes, até que algumas especificações como o foco no *multiplayer* ou a exclusão de ambientes procedurais nos afastou: sendo *Skyrim* e *Sleeping Dogs* single player, também não excluiríamos jogos "random" por alguns, como *No Man's Sky*<sup>282</sup> (HELLO GAMES, inédito), apresentarem espaços que não se diferenciam em nada daqueles que analisamos, e além: talvez expondo ainda mais o fato de serem conformados a partir de partículas múltiplas e cambiantes.

Tínhamos as opções forjar definições ou não nos preocuparmos com tal necessidade. Enquanto rigor científico, a primeira talvez fosse óbvia. Mas, se criticamos a necessidade de enquadramentos<sup>283</sup>, pensamos que as tentativas ou deixavam escapar fatores importantes por estarem presentes em objetos que queríamos excluir, ou focavam em generalizações que diziam pouco dos nossos fenômenos. A tal impasse acresceu-se a impossibilidade de nos aprofundarmos em alguns termos. "Palavras" importantes foram utilizadas sem debate enquanto conceitos: evocamos ideias como estética, urbano, cidade etc., sem questioná-las. Tais "falhas" não foram por falta de atenção, mas pelas limitações de uma dissertação.

Definidos nossas bases científicas e ontológicas (*teoria ator-rede*), nosso entendimento do objeto (*game studies*) e nossa metodologia (*performance, análise fílmica e flânerie*), encaramos os jogos, vivenciando-os e descrevendo-os.

Como observação sobre tais idas ao campo, a de que os elementos, incluindo nossa ação, no primeiro *game* conformaram uma vivência mais tranquila e contemplativa. No segundo, ela foi mais agressiva e envolvente, quando mais do que "observar" distantes, "participávamos" de um caos urbano. No terceiro, encarávamos uma monumentalidade

<sup>282</sup> Ver: <<http://youtu.be/RRpDn5qPp3s>>. Acesso em 10 de jan. 2014.

<sup>283</sup> Acreditamos mesmo que a TAR seja um pensamento aberto à incoerência, à contradição etc., uma vez que a necessidade de lógica seria (não só, mas característica) moderna.

acoplada a um hiperestímulo nos detalhes. Algo a se observar em relação à nossa expectativa foi: sobre *Skyrim*, por conta da topologia verossimilhante<sup>284</sup> e por nele grande parte do mundo ser “selvagem”, descrevemos também o chegar às cidades<sup>285</sup>. E apesar do recorte ser por um espaço “semisseguro”, nem nossas ações, nem eventos além do nosso controle perturbaram tal “paz”, sendo isso irrelevante na prática<sup>286</sup>. Já em *Aion*, supostamente o lugar seguro, apesar de não nos preocuparmos com ataques, morremos por um desconhecimento dos algoritmos. Além, a cidade não era como esperávamos, desconectada do resto do terreno, ao que não analisamos nossa aproximação. Mas, inesperadamente, problematizamos a diferença dentro/fora quando, retornando a ela, atravessamos um terreno exterior. De todo modo, nele incorporamos fatores ao recorte, como a fato de ser um *game online*, o que pareceu-nos acertado, acrescentando aspectos como a presença de outros jogadores e a capacidade de planar. *Aion*, para o bem/mal, menos se encaixou nas nossas noções prévias.

*Sleeping Dogs* foi mais conectado ao recorte. Com tudo num mesmo ambiente, Hong Kong, nalguns momentos só passeamos; noutros, fomos ameaçados/mortos. Nele, destacamos o deslocamento: como aqui, jogos como os da franquia *Assassin's Creed*<sup>287</sup> (UBISOFT, 2007) e *Mirror's Edge*<sup>288</sup> (ELECTRONIC ARTS, 2008) problematizam o avançar, algo “*parkour*”, não por acaso “*l'art du déplacement*” (“a arte do deslocamento”), de saltos, desvios, esquivas etc. No primeiro, como um assassino em vários períodos históricos<sup>289</sup> numa multidão desorganizada em ruelas, andar é esbarrar nas pessoas, provocando reações agressivas e acidentes. Deve-se, com destreza, manejar os botões para passar tranquilamente. No outro, em 1ª pessoa, a protagonista deve saltar de prédios, correr por canos, deslizar etc., sempre em ritmo acelerado. Ainda em *Sleeping Dogs*, a ideia de urbano, inspirada numa cidade contemporânea, talvez tenha sido mais enfática que nos outros objetos.

No geral, destacamos a questão da apresentação/representação. Como reportar nossos objetos? Problematizaríamos longamente isso, não restrito ao nosso caso, mas um debate sobre representar, mediar etc. Resumindo, tivemos dificuldade em colocar nossa experiência. Até onde o textual a revela a quem não conheça os jogos referidos? Será que é notável o quanto cada experiência variou? Por várias vezes, achávamos que só *jogando* para entendê-

<sup>284</sup> Como em *Sleeping Dogs*, para se chegar de um ponto a outro, atravessa-se o plano, cruzando diferentes terrenos, ao invés de sermos transportados para lugares os quais não podemos criar relações de direcionalidade.

<sup>285</sup> No caso de Solitude, tendo ela limites precisos, *muros*; já em Dawnstar, ela simplesmente começa; ambas diferindo de Whiterun, não inclusa no trabalho, mas na qual, mesmo com muros, há uma grande área povoada ao redor, com casas, estábulos, pequenas fazendas, torres de observação etc., sendo “espalhada”.

<sup>286</sup> Notando-se, entretanto, que já passamos por situações como ataques de dragões, mobilizando NPCs que tentavam tornar o local novamente seguro. Isso sem contar provocações – atacar um cidadão – que despertavam a “ira” dos guardas.

<sup>287</sup> Ver: <<http://www.youtube.com/watch?v=yOP0oNDVOWU>>. Acesso em 10 de jan. 2014.

<sup>288</sup> Ver: <<http://www.youtube.com/watch?v=2N1TJP1cxmo>>. Acesso em 10 de jan. 2014.

<sup>289</sup> Cruzadas, colonização americana etc.

los<sup>290</sup>, ou que só *gamers* estariam "cognitivamente treinados" a ter noção sobre o que falávamos. Tentamos minimizar isso no acréscimo de fotos, mas cremos que mesmo um vídeo, a quem não tenha contato com jogos, talvez falhe em transpor o que é manipulá-lo.

Do nosso campo, identificamos achados os quais selecionamos alguns que nos ajudassem a compreender o espaço e as cidades. Entre actantes, o *jogador*; o *terreno*; a *distribuição espacial*; as *construções*; a *paisagem*; *texturas*, *cores*; a *orientação*; *clima*, *tempo*; o *céu*; a *iluminação*; o *som*; o *povoamento*; os *objetos*; a *vegetação*; a *aparência*; a *imprevisibilidade*; as *narrativas*; o *contexto*; o *direcionamento*; o *algoritmo*; o *fluxo*; o *deslocamento*; a *perspectiva*; os *corpos*; *HUD*, *janelas*; o *comércio*; o *territórios*; o *continuum*; e as *associações* eles, enumeração que indica menos entidades isoladas e mais uma proposta de foco: *perspectiva* e *jogador* poderiam ser uma coisa só, porém, na primeira enfatizamos enquadramentos, na outra a presença nossa/do *avatar* e nossas escolhas; *algoritmo* englobaria tudo manifesto a partir de cálculos; *paisagem* incluiria tudo o que ajuda a conformar uma visão etc. Como muitas das instâncias não pareciam *separadas de antemão*, preferimos, ao invés de um tópico para cada, debatermos assuntos e evocarmos tais elementos ao que nos parecessem interessantes de perspectivar.

Identificamos também ideais e visões de mundo, *cosmos* como *imaginário medieval nórdico fantástico*; *militarismo*; *utopia*; *ideal urbano*; *pré-modernidade*; *fotorrealismo*; *paisagismo*; *visualização informática*; *territorialidade*; *remix pop "anime"*; *multiculturalismo*; *fetichismo*; *hiperestímulo*; *experiência objetiva física*; *narratividade versus aleatoriedade*; *distinções sociais*; e *comércio*. Com essa seleção, partimos para autores que poderiam lançar entendimentos dela.

Começamos por teóricos ligados às implicações culturais das tecnologias digitais, ao que falamos especificamente do espaço computacional, nas propostas de Murray sobre propriedades e estéticas de "ambientes digitais". Entre elas, a "interatividade", junção de *participação* e *procedimentalidade*, o interferir nos ciclos de cálculos do computador. Assim, centramos no item *algoritmo*, problematizando a formação dos objetos e a sinestesia que nos permite a sensação de "tato visual". Falamos da inteligência artificial e da complexidade de relações entre operações, chegando a pontos cruciais da nossa observação: para além de outras tecnologias de proposições de mundos, nossos jogos apresentaram eventos com um *comportamento que é dinâmico*<sup>291</sup>, muitas vezes com desdobramentos tão difíceis de calcular

<sup>290</sup> Talvez tal impressão, inicialmente, tenha levado os teóricos de *games* a jogar.

<sup>291</sup> Ao invés da imagem estática de uma flecha em movimento, ou da gravação dela em ação, nós podemos acompanhar a trajetória dela no ar até nos atingir, ao que podemos desviar, bloquear etc.

que seriam *imprevisíveis*<sup>292</sup>. Problematizamos também o *continuum*, quando o espaço de Solitude e do Sanctum é separado, cálculos dos quais "o resto do mundo" não participa.

Sobre a característica *enciclopédica*, volume de informações, e a *espacial*, entramos na estética de "imersão". Isso diferiria se tratando de jogos eletrônicos ou se de livros, filmes etc., quando mais que "transparência", esquecer o aparato em prol da ilusão englobante, nalguns *games* o desvelar/tencionar dos *modus operandi* faria parte da experiência: o *estar* envolveria *testar*. Nesse sentido, notamos que, ao invés de simular uma física perfeita<sup>293</sup> ou propor coisas como voar etc., produtos como *Octodad* (YOUNG HORSES, 2014)<sup>294</sup>, no qual encarnamos um polvo humanóide, brincam com as dificuldades de executar pequenas tarefas com um corpo que não responde precisamente. Já a estética da *agência*, o prazer de agir, seria o diferencial de se *interagir* em ambientes *imersivos* de computador e obter respostas recompensadoras, incluindo o gosto pelo *navegar* neles. Isso seria um retorno ao início da nossa busca, nós/Link cavalgando Epona nos campos de Hyrule em OoT.

Questionando a natureza do espaço nos *games*, se haveria isso lá, do que se trataria o que há lá, e sobre quais compreensões nos lançariam luz sobre ele, tratamos dele enquanto *a priori*, receptáculo e condição de diferenciação fenomênica ("aqui, não lá"). Como centro, a metrificacão dele num ideal "burguês", unindo racionalismo científico, expansão marítima e artes, matematização na qual, antes recoberto de mística religiosa, passaria por um processo de substantivação, tornado num tipo de empírico mensurável e, enquanto cálculo, reabstraível.

Destacamos que, tanto o espaço à física quanto o simbolicamente criado nos jogos etc. partilharia do mesmo imaginário. Porém, não "natural", podemos questionar sobre o porquê de não se propor comumente outras possibilidades espaciais. Nessa direção, tal qual *Octodad* trazia no descontrolo outras relações com o corpo, *Antichamber* (BRUCE, 2013)<sup>295</sup> propõe uma fuga à lógica do mundo físico, desafiando perspectivas e distribuição espacial em *paradoxos*<sup>296</sup>: ao cair, descobre-se estar, na verdade, subindo; uma curva, apesar de ter um início ao qual se pode voltar, dobra-se sobre si quando se vai em frente, formando um eterno círculo; andar por um corredor e voltar de costas revela um ambiente totalmente incoerente com o anterior etc. Já *Museum of Simulation Technology* (PILLOW CASTLE, inédito)<sup>297</sup> brinca com as noções de perspectiva: olhando para o céu noturno, você pode *puxar a lua*, que,

<sup>292</sup> Antes de tentar prever se tal flecha nos atingira na perna ou no braço, ou se mais pra esquerda/direita, mais fácil seria esperá-la nos acertar e lidar com o resultado.

<sup>293</sup> Como o atrativo em alguns jogos de corrida. Ver: <<http://www.ign.com/videos/2013/08/20/forza-gameplay-cruising-in-a-ferrari-gamescom-2013>>. Acesso em 10 de jan. 2014.

<sup>294</sup> Ver o trailer em: <http://www.youtube.com/watch?v=-O13ZxZSEhY> >. Acesso em 15 de fev. 2014.

<sup>295</sup> Ver: <<http://www.antichamber-game.com/>>. Acesso em 15 de fev. 2014.

<sup>296</sup> Que, salvo má compreensão nossa, seriam ainda matemáticos.

<sup>297</sup> Ver: <<http://albertbshih.wix.com/home>>. Acesso em 23 de mar. 2014.

mantendo as proporções visuais, e não físicas, será uma pequena bola; movendo-se um objeto em relação a linhas de fuga, pode-se fazer com que ele pareça, e *seja* gigante. Tais exceções talvez confirmem, ou sirvão para pesar a "norma" que perpassaria outros produtos

Vimos o espaço como algo inalcançável pelos sentidos, apenas auferível, chegando à ideia filosófica de *lugar*, "parte" dele na qual os fenômenos estariam, identificando-o à *grade* algorítmica que serve de plano à distribuição das entidades 3D dos nossos jogos. Discutimos ainda que, se entendermos espaço como invólucro que *limita* as coisas, ele não existiria nos *games*, os problemas matemáticos cercando a si próprios no escopo de elementos participantes de uma equação. Ele não seria em si dado computacional. Ainda, mensurável seria a distância dos corpos em referência a outros, *espaço relativo* – métrico.

Noutra direção, tratamos do espaço enquanto dinâmicas diversas de apropriação, de sentido etc., sendo os elementos da *paisagem* a parte física disso. Sendo ela um dos nossos itens identificados, focamos na construção dela enquanto *um* modo de enxergar, discutindo o papel cognitivo da *pintura renascentista*: olhar numa direção e ver "paisagem" diferiria do *logos* grego, quando o conjunto da vista não se dava numa harmonia de linhas, volumes, luzes, cores etc., mas nas narrativas das coisas. Assim, não identificar uma lenda, um mito, uma história, seria não ver maior correlação entre montanhas, céus, árvores etc.

Outro ponto foi o *ícone* bizantino, importantíssimo pois nele, ao invés de apenas copiar-se a aparência do objeto de atenção, tenta-se fazer algo novo sob os mesmos princípios, exatamente nosso entendimento do comportamento dinâmico e da imprevisibilidade nas cidades analisadas. Assim, seja pensando a paisagem como o materialmente criado (construções...), seja englobando a presentificação de um conceito de natureza (árvores, pedras...), seja os "humores" de deslocamento que modificam-na (trânsitos), seja as pessoas e atividades delas, seja a distribuição disso num espaço visual de lógica renascentista ou ainda a relação de tudo, tais instâncias nos parecem apontar para a tentativa de reprodução de um mundo objetivo convencionado, duma matemática ultracomplexa. Se Cauquelin (2007) vê nas imagens digitais a ruptura de uma relação imagem/natureza, poderíamos problematizar tais *games* como continuação da busca por um "algoritmo-mundo", cálculo que desvelaria o funcionamento de todas as coisas.

Passamos então à conformação da paisagem em fatores organizados no recorte de um quadro, assim como à relação entre o material e os *cosmos* da nossa lista. Tratamos ainda da escola pi(n)toresca, da importância da *perspectiva* nas imagens da cidade e da formação vernacular delas, decisões isoladas, escalonadas no tempo, indicando modas, gostos, sistemas de produção etc. Colocamos que nossos objetos não são construídos pela coletividade dos –

jogadores – que habitam tais mundos. Nessa direção, poderíamos mencionar franquias como *The Sims*<sup>298</sup>, *Sim City*<sup>299</sup>, especialmente a versão *online* do último, jogos como *Minecraft* (MOJANG, 2009)<sup>300</sup> e mesmo *Second Life*, nos quais constrói-se, coletivamente nos três últimos exemplos, os ambientes.

Pautando o experienciar do espaço, discutimos como a arquitetura é um dos fatores de tal dinâmica, além da diferença, por conta de barreiras e acessos, entre espaços abertos e fechados. Conjuntamente, falamos do direcionamento de fluxos e proposições de uso que são apropriados das maneiras diversas, mesmo contrárias à expectativa inicial. A isso relacionamos o surgimento "espontâneo" da aglomeração comercial no início do Sanctum, além de pensarmos como o povoamento ajuda a caracterizar os locais. Orbitando tudo, a "determinação arquitetônica", sobre a qual falamos dos *scripts* em disputa nas coisas.

Sobre outras considerações, a partir de certo momento encaramos uma disparidade no nosso discurso/pensamento: como “mundos virtuais”, cremos que um livro, um sonho, uma foto, um filme e um *game* nos levem/coloquem/apontem diversamente a lugares outros, com uma diferença ontologia empírica, quando fotos, cinema, *games* etc. são experienciados através de *quadros*<sup>301</sup>, (re)corte visual prático ligado à pintura. Assim, abraçando tal ideal/ideário cognitivo renascentista, não questionamos certo *status* de tais mundos, ao que, preservando a fluência textual, evitamos o tempo todo falar “um algoritmo simulando um peixe” etc., chamando simplesmente um peixe de peixe, uma árvore de árvore e assim por diante, indicando, caso necessário, se nos referíamos a um exemplar físico, ou se uma "nave" pouco lembrava tal objeto. No início, isso foi suficiente. Mas quando aprofundamos sobre o espaço, uma dificuldade nos acompanhou, afinal, ao contrário dos eventos do mundo físico, os de um jogo não estão, no mesmo sentido, distribuídos em três dimensões. O que temos é uma *superfície plana* no qual, a partir de regras de desenho, cria-se uma ilusão de profundidade. Obviamente, uma pincelada pode estar por cima de outra, e o mesmo em relação à tela, mas não focamos em feixes de luz que se movem no monitor, mas num personagem que anda para trás de uma árvore etc.

O que apontamos é que ver "algo" numa tela para além do aglomerado de tintas ou de pontos luminosos seria decifrar certo esquema de símbolos que, até onde compreendemos, não existiria na matematização da física<sup>302</sup>. Isso nos gerou um problema ontológico e de

<sup>298</sup> Ver: <<http://www.thesims.com/pt-br>>. Acesso em 15 de fev. 2014.

<sup>299</sup> Ver: <<http://www.simcity.com/>>. Acesso em 15 de fev. 2014.

<sup>300</sup> Ver: <<https://minecraft.net/>>. Acesso em 15 de fev. 2014.

<sup>301</sup> Sentido particular, excluindo o campo de visão humana e os limites da página de um livro.

<sup>302</sup> Em tempo: a matemática *opera* com abstrações, conceitos etc. , mas eles não são grandezas "do mundo" (e.g.: o "numero três" serve para calcular maçãs, mas ninguém vai ao mercado para comprá-lo).

nomenclatura, não sobre espaço "real" *versus* "virtual"<sup>303</sup>, e nem totalmente "físico" *versus* "virtual"<sup>304</sup>, mas de "à física", e mesmo "à filosofia" *versus* "simbólico": poderíamos tratar o último como aos outros? As respostas de um lado caberiam noutra? Como chamá-los?

De toda forma, pensamos que falar do espaço físico e filosófico ajude não só a refletir sobre como o dos jogos pode ser proposto, mas também para problematizar os ideários envolvidos. Já sobre termos, quisemos evitar as palavras *representação* e *simulação* pela carga semântica envolvida. Como solução, evitamos usar qualquer nomenclatura.

Finalizando, resumimos que nossa investigação almejando entender a ontologia do espaço em cidades dos games *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Sleeping Dogs* e *Aion: The Tower of Eternity* chegou a uma lista de elementos, parte deles num conjunto constricto nas bordas de uma tela. Tais fatores dependeram de escolhas particulares, ao que acreditamos que outros pesquisadores-jogadores encontraria achados diferentes. Porém, apesar de debruçando sobre a *nossa experiência única*, os relatos e as reflexões sobre eles ajudam a *entender tais jogos* – a noção de uma partida como evento que, apesar de contornos gerais comuns, seria particular/único<sup>305</sup>, algo conhecido/potencializado pelos desenvolvedores.

Nossa primeira reflexão foi sobre a *imprevisibilidade* enquanto dado do real. Ela, ao lado de acontecimentos com um *comportamento* que, por inseridos num ambiente computacional, é *dinâmico*, simulam o que seria a nossa vivência do mundo em certos imaginários. Sobre eles, duas ideias centrais: a do *espaço* cotidiano e de diversos produtos culturais, com eventos fisicamente distribuídos em três dimensões ou simulando isso a partir de técnicas diversas, partilhando um mesmo ideal matematizado e (geo)métrico renascentista; e a de que, num bojo comum, a *paisagem* da pintura de tal época, além de compreender o espaço igualmente como substantivo mensurável, conformaria *um* modo de estabelecer ligações naquilo que se vê, ao que seríamos condicionados a enxergar assim.

Tudo isso conectado a outro ponto primordial, o de como, numa lógica icônica, estariam sendo trabalhados os ambientes de jogos eletrônicos.

Finalmente, as cidades analisadas, Solitude/Dawnstar, Hong Kong e o Sanctum, seriam vivenciadas num prazer estético entendido como um fenômeno de *agência*, a *interação* num ambiente *imersivo* no qual se *navega* acompanhado o criar dele nesse movimento.

<sup>303</sup> Num uso bastante criticável de termos.

<sup>304</sup> Com conceitos que achamos mais coerentes.

<sup>305</sup> Talvez como qualquer jogo, eletrônico ou não, mas aqui numa configuração particular quando, ao invés de constricto a um campo de futebol ou tabuleiro de xadrez, o ambiente seria um tipo de cidade... dentro da qual pode-se mesmo optar por jogar futebol, xadrez, corrida etc., ou "apenas" andar.

## Referências

- AARSETH, Espen. *Computer Game Studies, Year One*. Game Studies. The International Journal of Computer Game Research. Vol. 1. nº 1. 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em 10 de ago. 2001
- AKRICH, Madeleine. **The De-Description of Technical Objects**. in.: BIJKER, Wiebe E.; LAW, John (eds.). *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts. London, England. 1992. p.206-224
- BENJAMIN, Walter. Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo. Obras escolhidas v. 3. São Paulo : Brasiliense. 2ª reimpressão. 2000.
- BERQUE, Augustin. Paisagem-Marca, Paisagem-Matriz: Elementos da Problemática para uma Geografia Cultural. In: CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (Orgs.). *Paisagem, Tempo e Cultura*. Rio de Janeiro : EDUERJ, 1998. p. 84-91.
- BURLE-MARX, Roberto. *Arte & Paisagem - Conferências escolhidas*. São Paulo : 2000.
- BIJKER, Wiebe E.; LAW, John. **General Introduction**. in.: BIJKER, Wiebe E.; LAW, John (eds.). *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts. London, England. 1992. p. 01-16.
- BORGES, Jorge Luis. O Idioma Analítico de John Wilkins. In.: *Outras Inquisições*. São Paulo : Globo. 2000.
- BORGO, Érico. **Bayonetta alcança nota máxima no Japão**. OMELETE. [S.l.: s.n.] 2009. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/games/bayonetta-alcanca-nota-maxima-no-japao/>>. Acesso em: 08 de set. 2011.
- BROWN, Steven D.; CAPDEVILA, Rose. **Perpetuum mobile: substance, force and the sociology of translation**. In: HASSARD, John; LAW, John (Eds.). *Actor Network Theory and After*. Blackwell Publishing. 1999. p. 26-50.
- BRUNO, Fernanda. RASTROS DIGITAIS: o que eles se tornam quando vistos sob a perspectiva da teoria ator-rede? Artigo apresentado no GT “Comunicação e Cibercultura” da Compós 2012. UFJF, Juiz de Fora, de 12 a 15 de junho de 2012.
- CALLON, Michel; LAW, John. **The Life and Death of an Aircraft: A Network Analysis of Technical Change**. in.: BIJKER, Wiebe E.; LAW, John (eds.). *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts. London, England. 1992. p. 21-52.
- CAUQUELIN, Anne. *A invenção da paisagem*. São Paulo : Martins Fontes. 2007
- BURLE-MARX, Roberto. *Arte & Paisagem – Conferências escolhidas*. São Paulo : Editora Perspectiva, 2003.
- CLAVAL, Paul. A Paisagem dos Geógrafos. In: CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (Orgs.). *Paisagem, Texto e Identidade*. Rio de Janeiro : EDUERJ, 2004. p. 13-74.
- DEL RIO, Vicente. *Desenho Urbano no Processo de Planejamento*. São Paulo : Pini Editora. 1990
- ESKELINEN, Markku. *The Gaming Situation*. Game Studies. The International Journal of Computer Game Research. Vol. 1. Nº 1. 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>. Acesso em 10 de ago. 2012
- GANDRA, Alana. Indústria de jogos eletrônicos terá perfil traçado por pesquisa da Fusp. Agência Brasil. 2011. Disponível em: <<http://memoria.abc.com.br/agenciabrasil/noticia/2011-10-05/industria-de-jogos-eletronicos-tera-perfil-tracado-por-pesquisa-da-fusp>>. Acesso em 10 de jan. 2012.



FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative**. Parnasso#3, Helsinki. 1999. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acesso em 15 de set. 2012

GOMES, Renata. Narratologia & Ludologia: um novo round. VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Rio de Janeiro, RJ - Brasil. De 8 a 10 de outubro. 2009

HESSEL, Marcelo. **Namco aposta: lançamento do PS3 em maio é impossível**. OMELETE. [S.l.: s.n.] 2006. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/games/namco-aposta-lancamento-do-ps3-em-maio-e-impossivel/>>. Acesso em: 08 de set. 2011.

HILLIER, Bill; HANSON, Julienne. The social logic of space. Cambridge : Cambridge University Press, 1984. Cap. 2 e 4.

HOLANDA, Frederico. A determinação negativa do movimento moderno. II Seminário Docomomo Brasil, Anais... Brasília : Faculdade de Arquitetura e Urbanismo – UNB. 1997

HOLANDA, Frederico; GOBBI, Cristina. Forma e Uso do Espaço Urbano – Estudos de Casos Assistidos por Computador. Brasília : Editora Universidade De Brasília, Textos Universitários. 1988.

IGN. Zelda Receives Highest Ever Famitsu Score. [S.l.: s.n.] 1998. Disponível em: <<http://ign64.ign.com/articles/065/065709p1.html>>. Acesso em: 08 de set. 2011.

IMDB. The Avengers - Os Vingadores. [2012?]. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0848228/>>. Acesso em 10 de dez. 2012.

IMDB. Van Helsing. [2004?]. Disponível em: < <http://www.imdb.com/title/tt0338526/>>. Acesso em 10 de dez. 2013.

IMDB. João e Maria: Caçadores de Bruxas. [2013?]. Disponível em: < [http://www.imdb.com/title/tt1428538/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt1428538/?ref_=fn_al_tt_1)>. Acesso em 10 de dez. 2013.

JACQUES, Paola Berestein. Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade / Internacional Situacionista. Rio de Janeiro : Casa da Palavra. 2003

JULL, Jesper. Games Telling stories? A brief note on games and narratives. [2001a].

JUUL, Jesper. The repeatedly lost art of studying games. Review of Elliott M. Avedon & Brian Sutton-Smith (ed.): The Study of Games. New York : John Wiley & Sons, Inc. 1971. [2001b]

LATOUR, Bruno. **Como prosseguir a tarefa de delinear associações?** In: Configurações, nº 2, 2006a. p. 11-27

\_\_\_\_\_. **Como terminar uma tese de sociologia: pequeno diálogo entre um aluno e seu professor (um tanto sócrático)**. In: Cadernos de Campo - Revista dos Alunos de pós-Graduação em Antropologia Social da USP, São Paulo, n. 14/15, p. 339-352, 2006b.

\_\_\_\_\_. **Jamais Fomos Modernos: Ensaio de Antropologia Simétrica**. ed. 34. 1994a.

\_\_\_\_\_. **On recalling ANT**. In: HASSARD, John; LAW, John (Eds.). *Actor Network Theory and After*. Blackwell Publishing. 1999. p. 15-25.

\_\_\_\_\_. **On Technical Mediation - Philosophy, Sociology, Genealogy**. Common Knowledge. v3. n2. p.29-64. 1994b.

\_\_\_\_\_. **Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane**. in.: BIJKER, Wiebe E.; LAW, John (eds.). *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts. London, England. 1992. p225-258

LAW, John. **After ANT: complexity, naming and topology**. In: HASSARD, John; LAW, John (Eds.). *Actor Network Theory and After*. Blackwell Publishing. 1999. p. 01-14.

LEITE, Maria Angela Faggin Pereira. *Destruição ou Desconstrução?* São Paulo : Editora HUCITEC/FAPESP, 1994.

LEITE, Maria Angela Faggin Pereira. *Natureza e cultura: Paisagem, objeto e imagens. Paisagem e Ambiente – Ensaios*. São Paulo. n. 18. 2004, p. 59-70

LEMOS, André. *A comunicação das coisas. Internet das Coisas e Teoria Ator-Rede. Etiquetas de Radiofrequência em uniformes escolares na Bahia*. In: Fernando Pessoa. (Org.). *Cyber Arte Cultura: A trama das redes*. 1ed.Rio de Janeiro: ES Museu Vale, 2013a, v. 1, p. 18-47.

LEMOS, André.. *A Comunicação das Coisas. Teoria Ator-Rede e Cibercultura*. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2013b. v. 1. 305p .

LEMOS, André.. *Things (and people) are the tools of revolution! Ou como a Teoria Ator-Rede resolve a purificação McLuhaniana do "meio como extensão do homem"*. In: Eduardo A. Vizer. (Org.). *Lo que McLuhan no Predijo*. 1eded.Buenos Aires: La Curjia, 2012, v. , p. 81-99.

LEMOS, André; HOLANDA, André. **Do Paradigma ao Cosmograma: Sete Contribuições da Teoria Ator-Rede para a Pesquisa em Comunicação**. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Epistemologia da Comunicação do XXII Encontro Anual da Compós, na Universidade Federal da Bahia, Salvador, de 04 a 07 de junho de 2013. Disponível em: <[http://compos.org.br/data/biblioteca\\_2050.pdf](http://compos.org.br/data/biblioteca_2050.pdf)>. Acesso em 25 de mai. 2013

LÉVY, Pierre . *O Que é Virtual?*. Rio: Editora 34, 1996.

LYNCH, Kevin. **CONFIRMED: GRAND THEFT AUTO 5 BREAKS 6 SALES WORLD RECORDS**. Guinness World Records. Global Home. 2013. Disponível em: <<http://www.guinnessworldrecords.com/news/2013/10/confirmed-grand-theft-auto-breaks-six-sales-world-records-51900/>>. Acesso em 20 de out. 2013

MACEDO, Sílvio Soares. *Produção da Paisagem urbana Contemporânea Brasileira do Final do Século 20. Paisagem e Ambiente – Ensaios*. São Paulo, n. 14, 2001, p. 143-169

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. [2001]

MARRAS, Stelio. **Como não terminar uma tese: pequeno diálogo entre o estudante e seus colegas (after hours)**. In: *Cadernos de Campo - Revista dos Alunos de pós-Graduação em Antropologia Social da USP*, São Paulo, n. 14/15, p. 353-369, 2006.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Conversas – 1948*. São Paulo. : Martins Fontes, 2004. p.8-53

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

MURRAY, Janet H. *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*. Palestra de abertura do DiGRA, Vancouver, Canada. 2005. Disponível em: <<http://lmc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf>>. Acesso em 15 de set. 2012

MOL, Annemarie. *Ontological politics. A word and some questions*. In: HASSARD, John; LAW, John (Eds.). *Actor Network Theory and After*. Blackwell Publishing. 1999. p. 74-89.

OCIO, Sergio; BURGOS, Jozé Antonio Lopez. *Multi-agent Systems and Sandbox Games*.

OLHAR DIGITAL. **GTA 5 fatura mais de US\$ 800 milhões no 1º dia**. 2013. Disponível em: <<http://olhardigital.uol.com.br/noticia/37654/37654>>. Acesso em 20 de set. 2013

OMELETE. *The Legend of Zelda*. [S.l.: s.n.] [entre 2010 e 2011]. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/legend-zelda/>>. Acesso em: 06 de set. 2011.

- ORRICO, Alexandre. "Call of Duty: Ghosts" quebra recorde de "GTA 54" e fatura US\$ 1 bi em um dia. 2013. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/11/1367624-call-of-duty-ghosts-quebra-recorde-de-gta-5-e-fatura-us-1-bi-em-um-dia.shtml>>. Acesso em: 01 de dez. 2013
- PERANI, Letícia. Game Studies Brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos. Trabalho apresentado ao GT 4 - Comunicação e Tecnologias Digitais do [XII Colóquio Internacional sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação – Celacom], [2008]
- REILLY, Luke. 20 Years of Killin' Nazis: A Retrospective. 2012. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2012/05/06/20-years-of-killin-nazis-a-retrospective>>. Acesso em: 10 de nov 2013
- RIGATTI, Décio. Tipologia espacial como uma instância dos layouts urbanos. Paisagem e Ambiente – Ensaios. São Paulo, n. 13, 2000. p. 181-199
- RIVERO, Sérgio. Conte-me uma história, mas não me diga que você está contando: os jogos digitais e uma nova narratividade. Dissertação. 2011
- ROMANO, Paula. Square Enix anuncia afastamento de CEO e prejuízo de R\$ 212 milhões. OMELETE. [S.l.: s.n.] 2013. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/games/square-enix-anuncia-afastamento-de-ceo-e-prejuizo-de-r-212-milhoes/#.Ugz259L2bng>>. Acesso em 20 de setembro de 2013.
- SANTOS, Douglas. A reinvenção do espaço: diálogos em torno da construção do significado de uma categoria. São Paulo : Editora UNESP. 2002
- SANTOS, Milton. Metamorfose do Espaço habitado, 3ª edição. São Paulo : Hucitec, 1994
- SARTRE, Jean Paul. O ser e o nada: Ensaio sobre ontologia fenomenológica. Petrópolis : Editora Vozes, 2005. p. 15-40
- SERPA, Angelo. O Espaço Público na cidade Contemporânea. São Paulo : Editora Contexto, 2007a
- SERPA, Angelo. Parâmetros para a construção de uma crítica dialético-fenomenológica da paisagem contemporânea. Formação (Presidente Prudente), v. 2. 2007c.
- SCHNEIDER, Peer. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time Review**. IGN, [S.l.: s.n.] 1998. Disponível em: <<http://ign64.ign.com/articles/150/150437p1.html>>. Acesso em: 08 de set. 2011.
- Squire, Kurt. Open-Ended Video Games: A Model for Developing Learning for the Interactive Age. The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning. Salen, Katie (ed.) : The MIT Press
- SHIØLIN, Kasper. **Follow the verbs! A contribution to the study of the Heidegger–Latour connection**. In: Social Studies of Science. 42 (5). p. 775-786. 2012.
- THOMAS, Lucas M. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. IGN, [S.l.: s.n.] 2007. Disponível em: <<http://wii.ign.com/articles/768/768111p1.html>>. Acesso em: 08 de set. 2011.
- VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Papirus. Campinas, SP. 2ª edição. 2002
- VENTURINI, Tommaso. **Building on faults: how to represent controversies with digital methods**. in.: Public Understanding of Science, 21 - 7 (Forthcoming). 2010. Disponível em: <[http://www.medialab.sciences-po.fr/publications/Venturini-Building\\_on\\_Faults.pdf](http://www.medialab.sciences-po.fr/publications/Venturini-Building_on_Faults.pdf)>. Acesso em 18 jun. 2013
- VENTURINI, Tommaso. **Diving in magma: how to explore controversies with actor-network theory**. Draft version. 2009. Disponível em: <[http://www.tommasoventurini.it/web/uploads/tommaso\\_venturini/Diving\\_in\\_Magma.pdf](http://www.tommasoventurini.it/web/uploads/tommaso_venturini/Diving_in_Magma.pdf)>. Acesso em 18 jun. 2013

**JOGOS REFERENCIADOS**

AION: Assault on Balaurea. Jogo eletrônico (pacote de expansão). Aion Team Development Dept. Pub. Distrib. NCsoft. Originalmente para Microsoft Windows. 2010.

AION: The Tower of Eternity. Jogo eletrônico. Aion Team Development Dept. Pub. NCsoft; EU Gameforge. Distrib. PlayNC; NCsoft; Shanda. Originalmente para Microsoft Windows. 2008.

ANTICHAMBER. Jogo eletrônico. BRUCE, Alexander. Originalmente para Microsoft Windows. 2013.

ASSASSIN'S Creed. Jogo eletrônico. Ubisoft Montreal. Distrib. Ubisoft. Originalmente para Microsoft Windows e videogames Xbox 360 e PlayStation 3. 2007.

BATTLEZONE. Jogo eletrônico. Atari. 1980

BOSCONIAN. Jogo eletrônico. Namco Pub. Namco; Midway. Originalmente para Arcade. 1981

CATACOMB 3D. Jogo eletrônico. id Software. 1991

COMPUTER SPACE. Jogo eletrônico. Nutting Associates. 1971

DISHONORED. Jogo eletrônico. Arkane Studios. Pub. Bethesda Softworks. Originalmente para Microsoft Windows e videogames Xbox 360 e PlayStation 3. 2012

DOOM. Jogo eletrônico. id Software. Originalmente para DOS. 1993.

ELITE. Jogo eletrônico. BRADEN, David; BELL, Ian. Pub. Acornsoft; Firebird; Imagineer. Originalmente para BBC Micro e Acorn Electron computers. 1984.

GRAND Theft Auto III. Jogo eletrônico. DMA Design; Rockstar Vienna. Pub. Rockstar Games; Capcom. Originalmente para Microsoft Windows e videogame PlayStation 2. 2001.

GUILD Wars 2. Jogo eletrônico. Arenanet. Pub. NCsoft. Originalmente para Microsoft Windows. 2012.

HITMAN: ABSOLUTION. Jogo eletrônico. IO Interactive. Pub. Square Enix. Originalmente para Microsoft Windows e videogames Xbox 360 e PlayStation 3. 2012

HOVERTANK 3D. Jogo eletrônico. id Software. 1991

JOURNEY. Jogo eletrônico. Thatgamecompany. Pub. Sony Computer Entertainment. Originalmente para videogames PlayStation 3. 2012.

MINECRAFT. Jogo eletrônico. Mojang. Originalmente para Microsoft Windows. 2009

MIRROR'S EDGE. Jogo eletrônico. Electronic Arts. Originalmente para Microsoft Windows e os videogames PlayStation 3 e Xbox 360. 2008

MUSEUM OF SIMULATION TECHNOLOGY. Jogo eletrônico. Pillow Castle. Inédito.

MYST. Jogo eletrônico. Cyan. Pub. Midway Games. Originalmente para Mac OS. 1993

NO MAN'S SKY. Jogo eletrônico. Hello Games. Inédito

OCTODAD. Jogo eletrônico. Young Horses. Originalmente para Microsoft Windows, Mac OS, Linux e Playstation 4.

OXO. Jogo eletrônico. Douglas. 1952

RAGNARÖK Online. Jogo eletrônico. Gravity Corp. Originalmente para Microsoft Windows. 2002.

- SECOND LIFE. Jogo eletrônico. Linden Lab. Originalmente para Microsoft Windows. 2003
- SLEEPING Dogs. Jogo eletrônico. United Front Games; Square Enix London Studios. Pub. Square Enix; Namco Bandai Games. Originalmente para Microsoft Windows e videogames Xbox 360 e PlayStation 3. 2012.
- SPACEWAR!. Jogo eletrônico. Massachusetts Institute of Technology. Originalmente para PDP-1. 1961.
- SPACE INVADERS. Jogo eletrônico. Taito Corporation. Pub. Taito; Midway. Originalmente para Arcades. 1977.
- STAR RAIDERS. Jogo eletrônico. Atari. 1979
- STAR WARS: THE OLD REPUBLIC. Jogo eletrônico. BioWare Ed. Electronic Arts, LucasArts. Originalmente para Microsoft Windows. 2011
- SUPER Mario World. Jogo eletrônico. Nintendo EAD. Pub. Distrib. Nintendo. Originalmente para o videogame Super Nintendo Entertainment System. 1990
- SUPER Mario 64. Jogo eletrônico. Nintendo EAD. Pub. Distrib. Nintendo. Originalmente para o videogame Nintendo 64. 1996.
- TENNIS FOR TWO. Jogo eletrônico. Higinbotham. 1958
- TETRIS. Jogo eletrônico. PAJITNOV et al. Namco Pub. Namco; Midway. Originalmente para Arcade. 1984
- THE ELDER Scrolls III. Morrowind. Jogo eletrônico. Bethesda Game Studios. Originalmente para Microsoft Windows e videogame Xbox. 2002.
- THE ELDER Scrolls IV: Oblivion. Jogo eletrônico. Bethesda Game Studios. Pub. 2K Games; Bethesda Softworks. Distrib. 2K Games; Steam. Originalmente para Microsoft Windows e videogames Xbox 360 e PlayStation 3. 2006.
- THE ELDER Scrolls V: Skyrim. Jogo eletrônico. Bethesda Game Studios. Pub. Bethesda Softworks. Distrib. Bethesda Softwork; Steam. Originalmente para Microsoft Windows e videogames Xbox 360 e PlayStation 3. 2011.
- THE LEGEND of Zelda: Ocarina of Time. Jogo eletrônico. Nintendo EAD. Pub./Distrib. Nintendo. Originalmente para o videogame Nintendo 64. 1998.
- ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS. Jogo eletrônico. Blue Sky Productions. 1992
- WOLFENSTEIN 3D. Jogo eletrônico. id Software. Pub. Apogee Software. Originalmente para DOS. 1992.

## APÊNDICE A – Descrição: Sanctum (parte II)

De volta ao porto, espero o barco com outros jogadores. Há caixas e um roedor humanóide, um “esquilo” fêmea de roupas, NPC. O castelo às minhas costas possui vários patamares com janelas pequenas, uma fachada – ou fundos – de grande elaboração – mais tarde, descubro que entradas levam a uma galeria de quadros, que funciona como loja de roupas de luxo, vestidos e ternos de gala “vitorianos”, com candelabros e lustres de velas (só lembro de vê-los aqui) que projetam sombras – na verdade, são desenhos no chão. Minha passagem não interfere numa suposta incidência de luz –, manequins, jarros com folhagens (“espadas de são Jorge”) etc. A ilha da torre, à frente, possui cachoeiras, algumas despejando as águas em avarandados, ambos saindo da encosta de pedra abaixo das construções. Noto que o “dinossauro” também está lá. O transporte estaciona e embarcamos: há outros, mas não entendo onde ou se é possível pegá-los. Este possui textura amadeirada e uma entrada em forma de “asas de besouro” que, abrindo, dá passagem. Ouço rangidos. Ladeando-a, círculos de energia amarelo-dourada, quase como rodas em moinhos de embarcações a vapor. Um personagem passa planando a partir da região da torre, mas não vejo se pousa do outro lado ou se cai. Daqui, posso ver que a primeira ilha tem também cachoeiras e avarandados. Também é possível ver picos, pilares de pedra “naturais”, saindo da neblina abaixo do *Sanctum*, mas não enxergo se brotam do chão – suponho que sim –, e vislumbro nelas construções e talvez a fumaça de fogueiras (ou o vapor de gêiseres).

Chego a uma estação flutuante, “*Outer Dock*”, com roedores humanóides circulando. Ela tem o formato de um “C” horizontal, com uma torre que se projeta para cima e para baixo, ladeada por outras menores, conectadas por finas e “elegantes” pontes. Passo por um “vitral” flutuante, cercado por aura, estática elétrica e pedaços de rocha com runas azuis brilhantes, um “*Aerolink to Inggison*”. Faço pouca ideia do que isso seja (passagem para outra região/cidade?). Alguém me segue, parecendo “preso” aos meus movimentos. Só anda quando o faço, “automatizado”. Penso em jogos com a função de “seguir” (por exemplo, pra ser guiado) e corro em ziguezague, testando até que ponto ele mantém-se grudado. Paro, olhando para ele. Ele se afasta, andando.

Há um pórtico semelhante ao do começo, mas ninguém surge dele. Há, ao contrário, vários NPCs ao redor, uma ao centro, dançando enquanto os outros aplaudem. Outra, mais afastada, canta (ou age como se: não ouço o som dela). Entro na torre subindo um pequeno lance de degraus, atravessando uma porta em forma de ogiva (aliás, ao redor dela há grandes vidraças no formato), ladeada por pilares retangulares. O nome “*Dionysia Tavern*” surge. É

um salão redondo luxuoso, paredes de padrões que lembram tapetes persas cinzentos, chão em detalhes amarelo-dourado, e um enorme bar – várias garrafas, balcão circular, atendentes etc. –, no qual praticamente todos são NPCs: uma *bartender* de vestido curto circula, uma “cantora muda”, roedores humanóides, personagens com a indicação de “cidadãos” etc. De dentro ou de fora, não acho meios de subir nas torres. Saindo, passando por NPCs que fazem atividades diversas (andando, conversando, sentados em bancos), encontro um “piano de solo”, enormes teclas que, *pisadas*, emitem som. Pulo por alguns instantes, testando-o. Já em direção à outra ponta do “C”, passo por um barco de *design* diferente, de madeira marrom, com velas e uma “jaula” lateral, com um grande cristal negro e esverdeado. Imagino ser a “razão” da flutuação. Próximo e dentro, mais roedores – suponho ser esse um estilo “estrangeiro” deles (um possui arma e armadura meio “aborígene”, de ossos e traços verdes e marrons). Estando ele um pouco distante do cais, e eu temendo cair novamente na tentativa, desisto de alcançá-lo. Vejo que, na segunda ilha, há uma “fábrica” de barcos. Embarco e volto à praça na qual, primeiro, notei as duas ilhas. Sigo para o “monstro gigante”. Atravesso uma arcada bastante decorada à direita. É nítido que as construções não são cópias umas das outras, mas, dentro de um padrão, variações distintas. Chego ao “*Sky Garden*” e encontro uma praça em níveis, a parte principal sendo um disco separado da ilha por uma curta escadaria, água jorrando pelos lados do círculo, uma fonte ao centro. Não há flores. Uma NPC, sentada com um livro à mão, age como se lendo. Frases surgem na tela: uma localidade foi “perdida” na guerra. Compreendo tratar-se de um evento dinâmico “global”, no qual os jogadores participam da configuração política do mundo. Grupos podem adquirir/perder controle de zonas.

Do jardim, tenho uma visão mais ampla das pontes. Confirmando não serem elas conectadas à cidade. Aliás, são torres invertidas: passarelas conectam casinhas, formando um “chão comum”, tendo elas “caules” projetados para baixo, no ar. Daqui sigo para o norte, numa larga rampa, uma das três que ligam as ilhas – a formação aqui é assimétrica, com uma ligação no centro e outras à direita, sendo a contrapartida, na esquerda, o elevador diagonal. Atravesso um novo arco, talvez o mais monumental até aqui, e encontro-me na “*Divine Road*”, via que circunda o castelo. O dinossauro está poucos metros da entrada, atrás de um muro à direita, com uma árvore e uma torre inacessíveis. O animal não ameaça, boca sem presas aparentes e pescoço comprido, “vela” sobre a cabeça, crista que desce às costas. Parece mastigar e, às vezes, ergue-se sobre as patas traseiras. Por toda a cidade, as folhas/pétalas rosas caem.

Ao longo da parede externa da curva da *Divine Road*, vários estabelecimentos indicados por símbolos em azul-esverdeado luminescente no chão e por brasões de armação amarelo-dourada cercando suportes de vidro com “maquetes” afixadas (um par de papiros; um anel; uma espada etc.). NPCs são a maioria, em grupos ou sozinhos, circulando ou parados. Vejo uma regando flores. Uma jogadora pratica arco e flecha em manequins... O caminho é ladeado por jardins e canteiros centrais com flores amarelas e pequenos arbustos de folhagem roxa, com bancos de estrutura em madeira marrom e metal. As fachadas são, como sempre, ricamente ornadas, aqui numa arquitetura impar de difícil descrição – algo “Gaudí”, mas num luxo renascentista, vitoriano, detalhes em ouro –, mas ainda no padrão geral. Ao passar, reparo que os interiores são arquitetonicamente idênticos, mas de decorações particulares (a loja de papiros com estantes de livros; a de armas, expositores de itens etc.). Há uma fachada mais alta, no ponto máximo da curva, com um corredor que desce. Aproximo-me e vejo um livro aberto desenhado no chão (e um fechado no brasão), e um lance de escadas ladeado por luminárias arroxeadas. Salto e abro as asas, aproveitando o declive para planar, chegando a uma biblioteca circular com um pilar central coberto de estantes. Há muitas delas e portas ao redor. A música cessou. Há um som de murmúrio abafado, ecos de passos e livros sendo manipulados. Há mesões de estudo, com edições, velas, penas e pessoas aparentando pesquisar. Perto, uma NPC de monóculo gesticula com um livro à mão, às vezes virando e verificando algo numa enorme edição posta em destaque. Em algumas paredes há mais livros grandes, abertos, fixados, próximos a lentes de aumento acopladas às paredes. Um NPC varre um tapete, às vezes cutucando algo no chão com o pé. O teto ovalado é tão alto que chega a ser o dobro da área útil da biblioteca.

Volto ao caminho (andando, impossível planar para cima) e observo: à minha direita há a estátua de um guerreiro – como noutras partes da cidade – segurando um arco e um tridente, traços “incas”. Ele sustenta às costas uma armação e uma superfície plana, uma mesa desenhada. Alguns personagens se aproximam e, após algum tempo, portais dourados de teletransporte surgem. Miro o castelo, que mais lembra, de perto, uma catedral de ogivas, colunas, arcos etc. A torre acima, reparo daqui, sustenta ao meio um patamar em forma de sinal de adição (ao longe, de frente, parecia apenas uma linha). Dentro da “basílica”, uma luz roxa desce ao centro, e um elevador flutuante.

O interior é a nave de uma igreja de teto rotundo, detalhes em amarelo-dourado, esferas de cristal azul, bandeiras e um tapete vermelhos etc., mas sendo um túnel mirando a leste e a oeste. Há também algo de estação de metrô, guichês de cortinas vermelhas. Aproximo-me de um, com máquinas de tear. Noutra, uma cozinha, com vários tipos de



legumes, carnes, potes etc. – nenhum manipulável individualmente – onde um jogador, guerreiro robusto de armadura roxa, cozinha numa frigideira (ele tem fogo sobre a cabeça). Há grandes entradas para anexos, indicados por brasões: poções, joalherias etc. Apesar de não tão movimentada, há muita atividade específica, sendo uma “escola” onde pode-se treinar diversas atividades (como cozinhar e forjar objetos).

Subo no elevador, atravessando um longo túnel vertical até um “duplex” (o segundo andar é um balcão interno que dá vista ao “térreo”) com vários NPCs indicados por textos e símbolos flutuantes: uma espada, uma pistola, uma ânfora, uma faca... Os títulos indicam funções como “*Gunslinger Preceptor*”, “*Warrior Preceptor*” etc. Há guardas, vendedores e salas com mais personagens. Vou até o patamar superior e encontro um trono, talvez não tão imponente e luxuoso quanto o resto do lugar, apesar de “rico”. Nele, um homem senta (Fasimedes, “*Governor of Sanctum*”).

Por acidente, caio no poço do elevador, mas não morro: abro as asas desço (sem espaço para manobrar) até que o elevador que sobe me encontra. Pouso e deixo-o fazer o resto da viagem. Deixo a área e vou para o noroeste do meu mapa mental, a última parte, um anexo fugindo da simetria da ilha. A área é mais simples, não tão ornada, mais aberta. Há caixas e maquinário, um barco estacionado (tento entrar, não é possível), uma construção baixa acima da qual grandes cristais brutos, de azul fluorescente, assentam-se rodeados de pedaços flutuantes. A construção separa outra área com mais caixas, NPCs (e um ou outro jogador), um monstro enjaulado, uma âncora, uma plataforma... Dela, reparo, isolada por um muro alto, a “fábrica” dos navios.

No meio da ponte central que liga as ilhas há uma área circular e um globo flutuante. Daqui, surpreendo-me com a visão de outro “dinossauro”, na primeira ilha (se tomado a esquerda inicialmente, encontraria-o). Cardumes voadores passam. Na verdade, noto, não é numa ponte: a segunda metade, que ligaria à outra porção de terras, é isolada por uma baixa grade (tento ultrapassá-la: inútil), de vãos circulares ao largo.

Chego à plataforma do elevador diagonal, um “coreto” flutuante. Mas assim que ele chega, resolvo correr e saltar dele. Faço a travessia planando – com certo medo de ter pulado à morte. Pouso com segurança. Agora, ao invés de seguir para o início, exploro o primeiro castelo. O interior é mais sóbrio, mais escuro que a catedral, bastante cinzento. Há algo de greco-romano. Reparo, pela decoração com armas, ser uma área militarizada. Não passo muito tempo lá, e resolvo fazer uma última checagem antes de encerrar o passeio: vou às construções incrustadas na muralha do *Elyos Square*. Elas são grandes salões, com anexos, com funções e configurações variadas. Num – aliás, o único do lado esquerdo do meu mapa,

não havendo ainda a “varanda da cachoeira” ou o jardim, as metades não tão simétricas quanto pensava –, coretos servem de “palco” para “*preceptors*” (“educadores”, como aos da catedral) diversos; noutra (bem mais movimentado), estandes comerciais. O último é um grande “coliseu” vazio. Às vezes, ao entrar em ambientes fechados, a música muda. Noutros momentos, no intervalo entre elas, há um “vazio” no qual é possível ouvir o ambiente com mais precisão. Nos interiores, o som ganha ecos, com murmúrios e ruídos diversos, passos, barulho de moedas sendo manipuladas, *avatares* evocando magias. Não há agora – aparentemente – mais nenhuma área a se visitar. Vou, então, à plataforma do elevador, de pé na beirada da parte alta. Espero-o se afastar e, então, salto, atirando-me no vazio as ilhas. Abrindo as asas, plano. Circulo, passando perto dos peixes, observando a movimentação das pessoas, dos barcos etc. No centro da tela, um contador vai, aos poucos diminuindo (não posso voar indefinidamente). Vou perdendo altitude, até ficar abaixo da linha da cidade. Passo por uma cachoeira, mas nada na física dela atrapalha meu voo: é “apenas” uma imagem, sem algoritmo. Um alarme começa a soar. Tento alcançar uma das varandas, mas descubro que também só fazem parte do espaço enquanto elementos visuais, não “físicos”. Continuo descendo. O tempo é curto. O contador está já no fim. Um alarme final toca e as asas somem. Despenco rodopiando até que, num momento estável, pareço mergulhar de braços abertos. Novamente, sumo antes de tocar o chão.