



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE TEATRO E ESCOLA DE DANÇA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS**

VICTOR DE MORAIS CAYRES

**JOGANDO COM O DRAMA:
ANÁLISE DAS POSSIBILIDADES DRAMATÚRGICAS EM VIDEO GAMES DIANTE
DO DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO DOS CONSOLES**

Salvador
2010

VICTOR DE MORAIS CAYRES

**JOGANDO COM O DRAMA:
ANÁLISE DAS POSSIBILIDADES DRAMATÚRGICAS EM VIDEO GAMES DIANTE
DO DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO DOS CONSOLES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Escola de Teatro e Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, como requisito para obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas.

Orientadora Prof.^a Dr.^a Catarina Sant'Anna
Co-orientador Prof. Dr. Adolfo Almeida Duran

Salvador
2010

Escola de Teatro - UFBA

Cayres, Victor de Moraes.

Jogando com o drama: análise das possibilidades dramáticas em vídeo games diante do desenvolvimento tecnológico dos consoles / . - 2010.

159 f. il.

Orientadora: Prof^ª.dr^ª. Catarina Sant'Anna.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Escola de Teatro, 2010.

1. Jogos eletrônicos - Dramaturgia. 2. Vídeo games – Estudo. 3. Tecnologia - Desenvolvimento I. Universidade Federal da Bahia. Escola de Teatro. II. Sant'Anna, Catarina. III. Título.

CDD 794.8



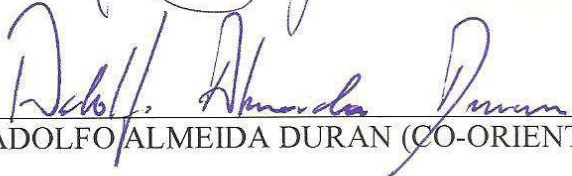
Serviço Público Federal
Universidade Federal da Bahia
Escola de Dança / Escola de Teatro
Colegiado dos Cursos de Pós-Graduação em Artes Cênicas

VICTOR DE MORAIS CAYRES

“JOGANDO COM O DRAMA: ANÁLISE DAS POSSIBILIDADES DRAMATÚRGICAS EM VIDEO GAMES DIANTE DO DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO DOS CONSOLES”

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas,
Universidade Federal da Bahia, pela seguinte Banca Examinadora:


Prof.^a. Dr.^a. CATARINA SANT'ANNA (ORIENTADORA-PPGAC/UFBA)


Prof.^o. Dr.^o. ADOLFO ALMEIDA DURAN (CO-ORIENTADOR-UFBA)


Prof.^o. Dr.^o. DANIEL MARQUES DA SILVA (PPGAC/UFBA)


Prof.^a. Dr.^a. LYNN ROSALINA GAMA ALVES (UNEB)

Salvador, 04 de fevereiro de 2011

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Cézar de Araújo Cayres e Virgínia de Moraes Cayres pelo apoio, carinho e paciência.

A Catarina Sant'Anna, orientadora, por ter acreditado na minha proposta e ter generosamente compartilhado comigo seu conhecimento com tanta dedicação, carinho e comprometimento.

A Adolfo Almeida Duran, co-orientador, por ter me recebido e guiado nos caminhos que eu menos conhecia, pelo suporte, dedicação, bom humor e parceria.

A Luiz Marfuz, por ter me iniciado na pesquisa científica na graduação, sem o que eu não teria descoberto o interesse pelo estudo dos video games, e por ser um amigo sempre presente.

À Lynn Alves pela presença, a atenção e o cuidado com o meu trabalho desde o início dessa trajetória. Por trazer o seu olhar generoso para minha banca examinadora. E por tudo que ela representa no cenário de desenvolvimento de jogos.

A Daniel Marques, por agregar qualidade ao meu trabalho trazendo para a minha banca examinadora seu olhar aguçado e cuidadoso.

A Fundação de Amparo a Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB), pelo apoio e investimento na minha qualificação profissional.

Ao Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas (PPGAC-UFBA), pelo apoio e infraestrutura, pela disponibilidade e atenção da Coordenadora Antonia Pereira e equipe, pela importância do quadro de professores no meu desenvolvimento enquanto pesquisador.

Aos colegas do mestrado, com os quais compartilhei o processo de pesquisa e que muito contribuíram para o amadurecimento deste trabalho.

Ao Grupo Interdisciplinar de Pesquisa Gaston Bachelard (GIPGAB) pelo acolhimento.

Ao grupo de pesquisa Interactive Digital Entertainment (INDIGENTE) – a professora Vaninha Vieira (coordenadora), aos membros e agregados do grupo – ,

pela receptividade, apoio, infraestrutura disponibilizada e pelas parcerias estabelecidas.

Aos meus irmãos, Rodrigo e Érica de Morais Cayres, pela presença, conversas e partidas de video games.

A meu tio Aristeu Morais pelo carinho e interesse pelo meu trabalho.

Aos amigos Eduardo Marinho, Francisco Gomes, Leonardo Santos, Marina Bonfim, Michele Almeida, Rosara Lopes, Sara Jobard e Tarsila Passos pela paciência ao ouvir-me falar da pesquisa em suas horas de lazer e pelas contribuições diversas a este trabalho.

A meu primo Tiago de Morais Ferreira por ter me apresentado, durante a adolescência, a vários dos jogos que fizeram parte desse estudo e por todas as conversas que tivemos.

Ao Amigo Matheus Mendonça pelo entusiasmo e pela doação de mais de uma centena de revistas para esta pesquisa.

À amiga e instrutora do Método DeRose, Ananda Mensitiere, aos professores e mestres desse conjunto de técnicas e conceitos que certamente fortaleceram-me para a trajetória e conclusão desta jornada.

À minha amiga Thábata Cardoso Fadul que mesmo no momento mais difícil ainda me dava forças para investir na carreira acadêmica.

E por fim, agradeço especialmente à Paula Lice, que esteve tão próxima nesses dois anos de pesquisa, dividindo comigo seu conhecimento, sua arte e muitos bons momentos.

“O direito de dar nomes vai tão longe que se pode considerar a própria origem da linguagem como um ato de autoridade que emana daqueles que dominam; eles dizem: ‘Aí está o que é isto e o que é aquilo’, apõem seu selo sobre todas as coisas e todos os acontecimentos por meio de um som e, de alguma forma, se apoderam desse fato.” (NIETZSCHE, 2007, p.25)

RESUMO

A pesquisa investiga as relações entre drama e jogo nos video games desenvolvidos para consoles domésticos, analisando a maneira que o desenvolvimento tecnológico impacta no uso de procedimentos dramaturgicos em tais jogos. O pesquisador adotou uma metodologia calcada em pesquisa bibliográfica de caráter interdisciplinar e no estudo analítico de jogos, considerando a implicação de aspectos subjetivos e a experiência do autor como gamer e levando em conta as especificidades do mercado e da indústria brasileira. A primeira etapa da pesquisa bibliográfica concentrou-se em referenciais acerca do drama, recorrendo a autores da filosofia, teoria da literatura e, sobretudo, das artes cênicas para delimitar o uso de tal termo na presente dissertação além de levantar ferramentas de análise da teoria do drama para aplicá-las ao estudo de video games. Em seguida, realizou-se um estudo acerca da ideia de jogo, a fim de delimitar também esta noção e reconhecer seus aspectos formais, visto que, o presente trabalho compreende os video games, em primeiro lugar, como jogos e leva em consideração suas idiossincrasias enquanto tal. Posteriormente, consultou-se bibliografia acerca dos video games, na qual estão inseridas obras teóricas, historiográficas, revistas e reportagens destinadas ao público gamer e referências mais abrangentes sobre o meio digital. O cruzamento dos dados levantados na pesquisa bibliográfica com as informações subjetivas relacionadas à trajetória do pesquisador enquanto jogador estabeleceu os critérios para a seleção dos jogos analisados. O pesquisador jogou todos os games mencionados na dissertação e/ou assistiu a ação de outros jogadores através de vídeos disponibilizados na internet e, a partir de tal experiência, elencou uma série de procedimentos dramaturgicos utilizados pelos desenvolvedores de video games ao longo das sete gerações de consoles, estas definidas pela crítica especializada, observando o impacto do desenvolvimento tecnológico na relação entre o drama e o jogo. Por fim, os dados coletados na análise dos jogos são cruzados com os resultados de uma discussão teórica acerca da delimitação da noção de drama e sobre os aspectos formais da Dramática. Com viés sincrônico-diacrônico, a presente dissertação contribui com a produção historiográfica e reflexiva sobre a dramaturgia para video games, esta ainda escassa no meio acadêmico. Oferece, assim, um repertório de estratégias a serem utilizadas, recicladas e/ou reelaboradas por dramaturgos ou game designers. E apresenta ainda como resultado a perspectiva de compreensão dos video games enquanto interfaces entre drama e jogo, sem desconsiderar as idiossincrasias do meio digital.

PALAVRAS-CHAVE:

Drama – Video Games – Desenvolvimento Tecnológico

ABSTRACT

This research scrutinizes the relations between Drama and Game, in domestic console video games, by analyzing the way technological development influences dramaturgy procedures in that kind of game. The methodology adopted was based on interdisciplinary literature review, and analytical game study; considering the implications of subjectivity and the author's experience as a gamer, and taking into account the specificities of Brazilian game industry. The first steps of the literature review focused on Drama references, by going over works of philosophy, literary theory, and, above all, performing arts, so as to define the use of such phrase in this study, and gather analysis instruments, from Drama theory, to apply on video game studies. Then, the concept of game was examined, in order to have that idea delimited and its formal aspects acknowledged, since this research recognizes video games first and foremost as a type of game, taking into consideration its idiosyncrasies. After that, theoretical and historical Works, as well as magazines and articles designed to the gamer audience were reviewed. The analysis of literature review data and subjective information related to the author's history as a video game player set the criteria for selection of games to be studied. The author played all the games mentioned in this study, and/or watched other players in action through the internet, and from those experiences he casted a series of dramaturgy procedures adopted by video game creators along the seven generations of consoles, which have been defined by the critics; and examined the impact of technological development on the relation between Drama and Game. At last, the results of the analysis of games along with the results of a theoretical discussion about the delimitation of the concept of Drama and Formal Dramatic Aspects. This study contributes with historiographical and analytical production in a synchronic-diachronic perspective, which is still small in academic circles. Hence, it offers an array of strategies to be used, recycled and/or reinvented by dramaturges or game designers. It also presents as a result the perspective of comprehension of video games as being interfaces between Drama and Game, recognizing the idiosyncrasies of digital media.

KEY-WORDS:

Drama – Video Games – Technology Development

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Consoles por geração.....	36
Quadro 2: Especificações técnicas dos consoles de primeira e segunda geração	42
Quadro 3: Especificações técnicas de consoles de segunda e terceira geração.....	61
Quadro 4: Especificações técnicas de consoles de terceira e quarta geração.....	72
Quadro 5: Especificações técnicas de consoles de quarta e quinta geração.....	86
Quadro 6: Especificações técnicas de consoles de quinta e sexta geração.....	95
Quadro 7: Consoles da sétima geração.....	97

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: à esquerda Gunbound; à direita World of Warcraft	22
Figura 2: Genius, jogo eletrônico lançado pela Estrela no Brasil.	30
Figura 3: Brown Box	37
Figura 4: à esquerda Magnavox Odyssey; à direita imagem do jogo Hockey para Odyssey com plástico colorido sobre o televisor.	37
Figura 5: à esquerda Pong, versão doméstica da Atari em parceria com a Sears; à direita imagem do jogo Pong.....	39
Figura 6: à esquerda Channel F; à direita Torpedo Alley, jogo para Channel F.....	40
Figura 7: ATARI VCS	41
Figura 8: jogo Adventure para Atari VCS.....	43
Figura 9: à esquerda scan da caixa de Adventure; à direita scan da página 4 do manual de Adventure.....	46
Figura 10: acima Michael Myers em Halloween (1978); abaixo Jason em Sexta-feira 13 part 3 (1982).	51
Figura 11: à esquerda a personagem/avatar foge do assassino em Halloween enquanto a criança anda de um lado para o outro em um dos cômodos da casa; à direita, depois de matar a criança o assassino decapita a babá que anda com o pescoço jorrando sangue.....	52
Figura 12: Bobby is going home para Atari VCS	54
Figura 13: Super Mario Bros. 3.....	59
Figura 14: The Fantastic Adventure of Dizzy	63
Figura 15: Alex Kid in Miracle World para Master System.....	64
Figura 16: Alex Kid in Shinobi World.....	65
Figura 17: acima imagens de Mônica do Castelo do Dragão; abaixo imagens de Wonder Boy... 69	
Figura 18: à esquerda Sonic the Hedgehog 2 para Mega Drive; à direita Sonic the Hedgehog 2 para Master System.....	71
Figura 19: Da esquerda para direita, Scorpion depois de incinerar vivo o seu oponente bafejando fogo em Mortal Kombat; Mileena faz múltiplas perfurações em Liu Kang com sua arma em Mortal Kombat II; Jax se transforma em Leão para devorar Sheeva em Ultimate Mortal Kombat 3.	75
Figura 20: Night Trap para Sega CD.....	78
Figura 21: Da esquerda para a direita imagens das sequências de abertura de Resident Evil, Resident Evil 2 e Resident Evil 3.....	80
Figura 22: Legend of Zelda: Ocarina of time para N64.	82
Figura 23: 007 Goldeneye para N64; à direita 007 Tomorrow never dies para Playstation.	84
Figura 24: à esquerda, imagem do gameplay de God of War; à direita, cut scene de God of War. 89	
Figura 25: Shadow of the Colossus para PS2.	91
Figura 26: Shadow of the Colossus	91
Figura 27: Guitar Hero III: legends of Rock	92
Figura 28: Guitar Hero III: legends of Rock (imagem do jogo).....	93
Figura 29: We Love Katamari.....	94
Figura 30: à esquerda Wii Fit utilizando o periférico Wii Balance Board; à direita a CyberBike. 98	
Figura 31: à esquerda Wii Sports; à direita Wii Sports Resort.....	99
Figura 32: à esquerda Playstation 3 com o Playstation Move; à direita: Kinect para Xbox 360.. 99	
Figura 33: Tetris (1986).....	112

Figura 34: Placeholder.....	113
Figura 35: à esquerda Berzerk para Atari 2600;à direita Call of Duty 2 para Xbox 360.	121
Figura 36: à esquerda herói de Fable quando a maioria das ações realizadas estão alinhadas com o conceito de bem do jogo; à direita o mesmo personagem quando a maioria de suas ações alinharam-se com o conceito de mal do jogo.	122
Figura 37: Raziel, personagem de Legacy of Kain prestes a atravessar um portal.....	124
Figura 38: Okami	126
Figura 39: gráfico que demonstra as decisões necessárias para atingir cada um dos 5 finais de Ace Combat 3: electrosphere (SUPER..., 1999d, p.32).....	128
Figura 40: à esquerda Pac-man; à direita Space Invaders	132
Figura 41: à esquerda Barry mata um Zumbi, logo depois de se aproximar da poça de sangue; à direita, Barry e Jill conversam depois dele a ter salvado da sala cujo teto desceu para esmagar a personagem/avatar.	135
Figura 42: o herói Link diante da princesa Zelda.	137
Figura 43: Kratos levando um soldado preso em uma gaiola para ser sacrificado no fogo em God of War.....	138
Figura 44: cut scene em The Legend of Zelda: Majora's Mask.....	138
Figura 45: Bobby is going home.....	140
Figura 46: O príncipe Alex, diante do tirano Janken, em Alex Kid in miracle world.	141
Figura 47: The Fantastic Adventure of Dizzy.	144
Figura 48: Jill matando a serpente mutante em Resident Evil. Episódio que antecede necessariamente à próxima aparição de Barry.....	145

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
Capítulo 1 – Video game: as pedras fundamentais se desmancham no ar?	19
1.1 O que são os <i>video games</i> ?	19
1.2 Video games são jogos	21
1.3 Jogos em vídeo	29
1.4 Jogos sob as lentes do drama?	31
Capítulo 2. Da trajetória de um sujeito (jogador e pesquisador) à história da dramaturgia nos <i>video games</i>	34
2.1 A primeira geração de consoles	36
2.1 A segunda geração de consoles	39
2.1 Primeira e segunda gerações de consoles no Brasil	42
2.2 A narrativa como enigma	43
2.3 As adaptações e o enigma da chave	48
2.4 Haverá tantas portas quanto houver chaves	53
2.5 A crise de 1984 e o surgimento de uma nova geração de consoles	57
2.6 A construção de uma nova realidade.....	61
2.7 Outros rumos para a adaptação.....	66
2.8 Estratégias dramáticas aliadas às estratégias de mercado	69
2.9 A diversidade dos títulos e as locadoras de jogos.....	73
2.10 Mortal Kombat e a polêmica da violência.....	74
2.11 O CD revoluciona os jogos.....	77
2.12 O último suspiro dos cartuchos.....	81
2.13 A memória em cartões	84
2.14 Sexta geração de consoles	86
2.15 Playstation 2: para além do cinema, jogo	88
2.16 Diante da última geração de consoles	96
Capítulo 3 – Jogos entre réplicas e didascálias	101
3.1 Noção de drama	101

3.2	Da divisão tripartida dos gêneros	102
3.3	Delimitações do gênero dramático	105
3.4	Mimese da ação dramática em <i>video games</i>	111
3.5	Maneiras de mimetizar a ação: relações entre drama e jogo.....	115
3.6	Traços estilísticos da Dramática nos <i>video games</i>	117
3.7	A estrutura da ação nos <i>video games</i> : particularidades do meio	125
3.8	Avatares e <i>Non Player characters</i> : veículos para a simulação de intersubjetividades nos <i>video games</i> 133	
3.9	Espaço-temporalidades interativas.....	141
3.10	Discurso ludo-dramático	146
	CONCLUSÃO : Video games como interfaces ludo-dramáticas.....	149
	REFERÊNCIAS.....	152

INTRODUÇÃO

Os video games constituem um objeto de estudo acadêmico relativamente recente, em virtude certamente da novidade de seu advento. Nos últimos anos, o interesse pelo estudo dos games tem crescido em diversas áreas do conhecimento. As artes, a filosofia, as ciências sociais e a pedagogia juntam-se às ciências da computação e ao design em busca da compreensão das diversas facetas que esta nova mídia pode oferecer. Um reflexo deste movimento de interesse pelo estudo interdisciplinar dos video games no Brasil é o crescimento do grupo de trabalho que se dedica à cultura no evento sobre jogos de maior importância no país, o SBGames. No ano de 2009, o referido grupo superou a produção dos campos de pesquisa mais tradicionais desse evento: Computação e Artes e Design.

Apesar do crescente interesse pelos video games e da existência de uma bibliografia especializada sobre tema, ainda há muito que ser investigado pelos meios acadêmicos. As propriedades, leis e limites característicos desse tipo de jogo proporcionado pelas novas mídias ainda não estão bem delineados para o meio acadêmico. Há uma extensa área não desbravada sobre o assunto. Tal ausência abrange inclusive discussões sobre o gênero dramático e a dramaturgia nos video games. Até janeiro de 2011, não consta nenhum trabalho no banco de teses e dissertações da Capes, que possa ser localizado através das palavras drama (ou dramaturgia) e video game (ou video game). Oportunamente, o presente trabalho pretende analisar as características dos video games, em suas interfaces entre jogo e drama, no decorrer da história, dando especial destaque ao impacto do desenvolvimento tecnológico em relação às possibilidades dramáticas exploradas.

Dentre os estudos mais relevantes para a compreensão dos video games, principalmente no que se refere a aproximações com outras linguagens, há fundamentalmente duas grandes correntes teóricas: a narratologia e a ludologia¹. Janet Murray (2003), como representante da

¹ Este trabalho não pretende dedicar-se a discutir a validade ou a adequação dessas duas correntes teóricas. A despeito de posicionamentos radicais de teóricos de ambas as correntes. Frasca cria o termo ludology ao verificar que a narratologia não considerava as especificidades do jogo no estudo dos video games. Entretanto, a ludologia não tinha o propósito de destituir a narratologia da sua função nos game studies e sim apresentar uma perspectiva complementar a ela, como fica claro no trecho do artigo de Frasca (1999) aqui transcrito: “In this paper we will

primeira corrente, apresenta os video games como uma extensão ciberespacial das formas tradicionais de narrativa, sem deixar de destacar a relação dos mesmos com o drama (narrativa dramática). A posição dos ludologistas se define pela proclamação de independência dos jogos em relação a formas literárias e artísticas. Gonzalo Frasca, (primeiro pesquisador a utilizar o termo ludology), embora acredite que os video games possam ser vistos exclusivamente do ponto de vista da sua ludicidade, também reconhece que é impossível privar o usuário da construção de significados. E, ciente da capacidade de comunicar dos jogos, traça os parâmetros de uma poética para o desenvolvimento de video games baseada no Teatro do Oprimido (FRASCA, 2001).

Diante das principais correntes teóricas existentes sobre os video games – ludologia e narratologia – este trabalho os abordará considerando-os primeiramente como jogos, completos em sua ludicidade e potencialmente independentes de linguagens artísticas e literárias, mas capazes de gerar significado e conteúdos narrativos construídos pela equipe de desenvolvedores ou até à revelia da mesma. Embora este trabalho adote o ponto de vista de que o jogo é independente de qualquer outro produto cultural, considera também que nenhum aspecto da cultura é estanque e hermético. Ainda que eu me posicione desta maneira em relação à independência do jogo, levo em conta o estudo de Laurel, que considera o ambiente computacional como representacional, assim como o teatro, e, portanto, potencialmente dramático. Além disso, tendo observado o modo como os video games se apropriaram de estratégias dramáticas ao longo da sua história, defendo-os como interfaces entre o jogo e o drama.

A proposta do presente trabalho é analisar as relações entre drama e jogo nos video games desenvolvidos para consoles domésticos, investigando as possibilidades dramáticas que se abrem com o desenvolvimento da tecnologia. Consequentemente, a presente dissertação visa contribuir com a historiografia dos video games, ainda escassa no ambiente acadêmico de língua portuguesa, ao tempo em que traz reflexões que incitem os roteiristas e game designers a explorar a interação dos elementos do drama e do jogo no desenvolvimento dos video games. A abordagem historiográfica, aqui, entretanto, não se pretende universalista, ao contrário, discute

propose to explore videogames and cybertexts as games. Our intention is not to replace the narratologic approach, but to complement it. We want to better understand what is the relationship with narrative and videogames; their similarities and differences”. Em acordo com Frasca, com pesquisadores brasileiros como Nesteriuk (2007, p. 9) e com a tendência predominante verificada no SBGames 2010, acredito que a discussão acerca da disputa entre narratologistas e ludologistas já está superada e que as duas correntes podem funcionar de modo complementar.

aspectos da história dos video games a partir da minha trajetória como jogador, o que favorece o estudo de jogos para além da demarcação dos grandes ícones instituídos, aproveitando também para discutir as especificidades do mercado brasileiro de video games.

Em 1968, o engenheiro Ralph Baer patenteou o primeiro console de video game da história, então chamado de Brown Box. Comprado pela Magnavox, o projeto de Baer deu origem ao primeiro console video game a ser comercializado, o Odyssey lançado em 1972. Um grande universo de possibilidades abriu-se no fim da década de 1960 e inícios da década de 1970, quando os primeiros consoles de video games foram criados. Desde o advento da Brown Box em 1968 até o período em que se desenvolveu a pesquisa que deu origem ao presente trabalho, pouco mais de quarenta anos transcorreram. Muito se progrediu em tecnologia e na exploração de possibilidades narrativas e dramáticas. Entretanto, o drama, com sua trajetória milenar, ainda tem muito a oferecer aos video games. Um estudo que explore as interações entre o drama e o jogo a partir do desenvolvimento tecnológico dos consoles, pode beneficiar tanto o universo dos video games quanto a dramaturgia aplicada a outros meios.

Não se pode perder de vista, por um lado, que os video games têm suas idiossincrasias. E que, por outro lado, que não estamos falando de uma forma pura de drama – se é que se pode falar de pureza em algum caso. Vale enfatizar, finalmente, que estudar video games com base em conceitos que os antecedem não me faz pretender amarrá-los ao passado ou a formas que já existam em outras mídias.

Como opção metodológica, parti do estudo comparativo de referenciais teóricos com vistas à discussão das relações entre as abstrações conceituais do drama e do jogo. Em seguida, estudei obras historiográficas nacionais e internacionais, além de revistas brasileiras sobre video games da década de 1990 e dos anos 2000 e 2001, sites e blogs dedicados a esta temática, relacionando o material com a minha trajetória de jogador. Por fim, investiguei o uso de procedimentos dramaturgicos em jogos produzidos para console, segundo a divisão da história dos video games em sete gerações. Para tanto, joguei e/ou assisti vídeos de todos os jogos sobre os quais se desenvolvem comentários nessa dissertação. O sítio repositório de vídeos Youtube constituiu-se como uma ferramenta fundamental para a presente pesquisa, tendo facilitado o acesso audiovisual a consoles e jogos não mais disponíveis no mercado, possibilitado o contato com comerciais antigos de video games e permitido que eu conhecesse os finais de jogos que não conclui e

mesmo outros caminhos, além daqueles com que tive contato, nos jogos com narrativas multilíneas. Tal metodologia de pesquisa resultou em uma divisão do texto em três capítulos.

O primeiro capítulo concentra-se em delimitar a ideia de video game com que trabalho no decorrer da dissertação. Para tanto, recorro a definições canônicas de jogo, como as de Huizinga (2008) e Caillois (1990) e a definições específicas do estudo dos video games como as de Wolf (2008) e Frasca (2001). Passo então, a discutir a procedência de se estudar os video games sob as lentes do drama.

No segundo capítulo, apresento uma história dos jogos produzidos para console, analisando a presença de elementos característicos da forma dramática nos video games e discutindo a utilização de procedimentos dramatúrgicos em sua relação com o desenvolvimento tecnológico. Tal discussão não pretende esgotar os procedimentos dramatúrgicos utilizados ao longo de 40 anos de história, mas sim investigar os limites do meio em que tais jogos vêm se desenvolvendo, e eventuais soluções dramatúrgicas que deles partem. A seleção dos jogos analisados partiu do cruzamento de informações obtidas na minha trajetória como jogador com os dados encontrados em obras historiográficas, revistas especializadas em games lançadas no Brasil na década de 1990 e nos anos de 2000 e 2001 além de relatos e documentos disponibilizados online que constam entre as referências.

O terceiro capítulo discute a noção de drama, seus traços estilísticos e aspectos formais, em uma perspectiva que possa abranger os video games. Tal abordagem pretende discutir o gênero dramático face às novas tecnologias, além de oferecer aos video games ferramentas de análise e estratégias de construção orientadas pela teoria do drama. Por fim, concluo a dissertação apresentando os resultados da pesquisa e defendendo os video games como interfaces entre drama e jogo.

É importante ainda, antes do fim da introdução, esclarecer o uso de determinados termos na dissertação. O presente trabalho adota o termo do idioma inglês video game, para definir o objeto da pesquisa. Tal escolha é dada à sua ampla utilização no meio acadêmico de língua portuguesa e ao estranhamento gerado pelas minhas primeiras publicações na área de games utilizando expressões aporuguesadas e mesmo dicionarizadas, a exemplo de videojogos. Mais detalhes sobre a definição do termo video game serão fornecidos no primeiro capítulo.

Outros termos em inglês, tais como bugs, Cinematics, Cut Scenes, Game Design,

gameplay, Gamer, joypad, joystick, label, Multiplayer, Non Player Character, Player Character e Singleplayer serão utilizados por comporem o jargão específico do estudo de Games, mesmo em língua portuguesa, e/ou por não apresentarem traduções satisfatórias para o português. Todos os termos estrangeiros estarão grafados em itálico.

Há ainda outros termos, que mesmo quando já dicionarizados em português podem causar estranhamento aos que estão pouco familiarizados com o vocabulário específico das áreas de estudo dos video games e da cultura digital; são termos como avatar, jogabilidade, interator e procedimental. Dessa forma, os termos específicos do estudo de games, sejam eles do idioma inglês ou do português (ou ainda termos aportuguesados), estejam dicionarizados ou não, serão definidos, no corpo do texto ou em notas de rodapé, à medida que aparecerem na dissertação.

CAPÍTULO 1 – VIDEO GAME: AS PEDRAS FUNDAMENTAIS SE DESMANCHAM NO AR?

O termo video game é controverso. As palavras que o constituem carregam conceitos de linhas de pensamento distintas, com pontos de vista que muitas vezes se opõem. Conceitos sólidos e circunscritos ou massas de vapor amorfas? Sigo entre sublimação e re-sublimação, entre os atos autoritários de nomear, organizar, sistematizar e a utopia de libertar as palavras de conceitos estreitos. É preciso reunir, analisar e interpretar informações, é necessário escolher, arbitrar. É indispensável definir o que tal termo significa para que se possa compreender do que trata este trabalho, todavia não pretendo encarcerá-lo em um conceito rígido. Desse modo, inicialmente discuto alguns usos do termo video game, para em seguida, verificar esse objeto em suas dimensões de jogo e de produto relacionado às tecnologias de vídeo, só então apresento uma delimitação do termo adequada às especificidades do presente trabalho. Por fim, discuto a possibilidade de se estudar, os video games sob as lentes do drama, a partir de trabalhos de pesquisadores da área dos games e/ou do meio digital que abriram espaço para a presente pesquisa.

1.1 O que são os video games?

O uso coloquial do termo video game é bastante impreciso. Este termo costuma ser associado tanto aos aparelhos especializados em jogos que fazem uso da tecnologia de vídeo – principalmente os equipamentos domésticos – quanto aos jogos em si, sejam eles softwares de entretenimento destinados a equipamentos especializados ou a plataformas como computadores pessoais, celulares e palmtops. Neste trabalho, para denominar os sistemas domésticos que atualizam imagens em aparelhos televisores, será utilizado o termo console. Enquanto que o termo video game será empregado apenas em referência aos jogos.

Wolf (2008, p.3) inicia sua definição de video game chamando a atenção para as duas palavras formadoras do termo, que também pode ser encontrado como videogame. E assinala que

a primeira forma de escrever evidencia a condição de jogo do objeto, apresentando formação similar a outros termos utilizados para denominar tipos de jogo como card game e board game. Já a segunda forma de escrita é mais semelhante às empregadas para denominar palavras relacionadas à tecnologia de vídeo, como videotape ou videodisc. Devido à proposta deste trabalho de relacionar video games com teorias externas ao estudo de jogos, opto pela maneira de escrever que utiliza duas palavras, para que não se perca de vista que o objeto em questão é um jogo. Entretanto reconheço que o termo videogame refere-se ao mesmo objeto e, portanto, é possível encontrar ao longo dessa dissertação citações de autores que adotam esta última maneira de escrever.

A definição que Frasca (2001, p. 4) utiliza em seu trabalho é bastante esclarecedora a respeito da abrangência que pode ter o termo em questão, ainda que, como na presente dissertação, Frasca refira-se apenas aos jogos e não aos consoles:

In this work, I will use the term videogame in the broadest possible sense, including any forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment.¹

Nesta definição inicial de Frasca (2001), as duas palavras formadoras do nome do objeto aqui estudado (video/game) sequer são mencionadas, embora ele discuta amplamente sobre jogo no decorrer do trabalho referido. Tal definição é, desse modo, pouco satisfatória para ser adotada nesta dissertação, por não considerar alguns aspectos importantes que a mídia estudada apresenta para esta pesquisa. Vale ressaltar, entretanto, que a proposta de citar a definição de Frasca, sem pretensões de adotá-la, tem a função de demonstrar os limites mais abrangentes que o termo videogame (ou video game) pode atingir, sem afirmar de maneira alguma que o conceito supracitado não seja satisfatório em outros contextos, assim como o é no próprio trabalho que integra. Na presente dissertação, é fundamental que fique clara, de fato, a dimensão de jogo que tem o video game. Da mesma forma que é imprescindível, por outro lado, examinar brevemente a tecnologia do vídeo, e as tecnologias similares que o termo passou a abarcar.

¹“Neste trabalho, utilizarei o termo videogame em seu sentido mais abrangente, incluindo qualquer forma de software de entretenimento computacional baseado em texto ou imagem, utilizando qualquer plataforma eletrônica, como computadores pessoais ou consoles, e envolvendo um ou múltiplos jogadores em um ambiente físico ou de rede.” [tradução minha].

1.2 Video games são jogos

Se video games são, antes de tudo, jogos, é necessário compreender o que os jogos são. Para Huizinga (2008, p. 3-4), o jogo seria uma “função significativa”, ou seja, teria certo sentido em si mesmo. Esse sentido que o jogo estabelece estaria ligado ao próprio divertimento da ação de jogar. Vale ressaltar que, em nota, o tradutor do ensaio *Homo Ludens* para o português indica que a palavra divertimento é “apenas a maneira menos inadequada de exprimir esse conceito, que para o autor corresponde à própria essência do jogo”, as noções como as de prazer, agrado, alegria também estariam abarcadas por esse termo. O divertimento, no sentido em que a tradução do trabalho de Huizinga emprega o termo, é também nesta dissertação adotado como um sentido que o jogo apresenta em si mesmo. Conseqüentemente, considero aqui os video games, independentemente de funções outras que estes possam desempenhar, tais como fazer publicidade (advergames), propor reflexões e ensinar (serious games e jogos educacionais).

Seguindo o raciocínio de Huizinga (2008 p. 11), o jogo seria, portanto, “desinteressado”, situando-se “fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos”. O jogo interromperia tal mecanismo instituindo-se como atividade com finalidade autônoma e não perderia o caráter desinteressado ainda quando pudesse ser culturalmente útil. O caráter desinteressado é a primeira de uma série de características formais que Huizinga (2008, p. 11-16, passim) reconhece nos jogos.

Para Caillois (1990 p. 24) a primeira característica formal que Huizinga atribui ao jogo “exclui pura e simplesmente as apostas e os jogos de azar [...]”. Para este segundo autor, a influência desse tipo de jogo “não é menos relevante, mesmo se a acharmos nefasta, [...]” (CAILLOIS, 1990 p. 25). Em concordância com Caillois, opto por relativizar o desinteresse defendido por Huizinga (2008, p. 11). Defendo, desse modo, que existe uma dimensão do jogo em que ele se satisfaz em si mesmo, ou no divertimento produzido por ele, e que esta dimensão é inalienável da ideia de jogo, entretanto, defendo também que é possível somar-se interesses externos a essa autossatisfação do jogo.

Caillois (1990 p.25) defende, por outro lado, que o jogo seria improdutivo, pois não criaria riqueza nem valor. Nesse sentido, o autor distingue o jogo do trabalho e da arte, ressaltando que aqueles que jogam por profissão deveriam ser compreendidos como trabalhadores e não como

jogadores. A afirmação de Caillois de que o jogo é improdutivo considera apenas o ato de jogar e não o desenvolvimento e a comercialização dos aparatos e equipamentos necessários a alguns tipos de jogo como cartas, peças, tabuleiros, softwares ou consoles e neste sentido procedo de modo semelhante. Entretanto, diante das diversas aplicações que se tem dado ao jogo, afirmá-lo necessariamente improdutivo nos dias de hoje é pouco coerente, haja vista, por exemplo, a atenção que a academia desenvolve em torno de temas como: a relação entre jogos e construção do conhecimento; o efeito catártico dos jogos; e, as similitudes entre a experiência com video games e a fruição da arte. É possível verificar, portanto, a construção de valores similares aos verificados em um processo de ensino-aprendizagem ou na contemplação de um produto artístico. É possível até mesmo constatar a produção de bens em alguns desses jogos. Bens virtuais é verdade, mas que podem ser traduzidos para valores monetários. Em multiplayer games² em que o jogador faz progredir um personagem, desenvolvendo suas habilidades e coletando itens, como World of Warcraft e GunBound, o próprio personagem pode tornar-se um bem de consumo. É comum, ainda que nem sempre permitido pelas regras do jogo, que um jogador venda um personagem que ele tenha desenvolvido. Tais personagens têm tanto valor monetário que, no ano de 2007 em São Paulo, um jogador de alto nível no game Gunbound foi sequestrado e teve uma arma apontada para sua cabeça para que revelasse a senha do jogo. O objetivo dos bandidos era vender o personagem na internet por cerca de 15 mil reais (FOLHA..., 2007).



Figura 1: à esquerda Gunbound; à direita World of Warcraft

² Multiplayer games são jogos que admitem mais de um jogador na mesma partida, sejam conectados a um mesmo console, em uma rede de computadores ou via internet. World of Warcraft é um Massive Multiplayer Online Role Player Character Game (MMORPG) desenvolvido para PC. MMORPG é um tipo de jogo, com características do gênero de video game RPG (tais como forte caráter narrativo, progressão do personagem em níveis, liberdade para escolha de carreiras e habilidades de acordo com o nível atingido, etc.), em que milhares de usuários podem se conectar a um mesmo universo pela internet. World of Warcraft é atualmente o MMORPG com maior número de usuários registrados, em torno de 11 milhões. O termo multiplayer também pode se referir a um modo de jogo que aceite múltiplos jogadores em oposição ao modo singleplayer, em que um único jogador toma parte da ação.

Outro exemplo é o caso dos universos como Second Life, nos quais objetos que são criados em jogo podem ser vendidos em Linden (moeda virtual) que pode ser convertida para dólares ou reais. Desse modo, o desinteresse de Huizinga e a improdutividade de Callois não podem ser entendidos como características formais dos video games. Não é por não participar de todas as características concebidas por Huizinga ou Caillois que eu defenderia que os video games não são jogos. Ao contrário, defendo que essa mídia abre novas possibilidades que alargam o que podemos entender como jogo, por vezes aproximando-o do que se entende por trabalho ou por arte.

A segunda característica do jogo, para Huizinga (2008, p.11), é ser este “uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria”, o estabelecimento de uma realidade de “faz de conta”. O jogador de video game, assim como o de outros jogos, desliga-se momentaneamente da vida cotidiana para entregar-se a outra realidade com funcionamento próprio, na qual suas ações, em princípio, só têm consequências no universo do jogo. Contudo, a consciência do “faz de conta” não impede que o jogo se “processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento [...]” (HUIZINGA, 2008 p. 11). Ou seja, saber que a realidade do video game é “de brincadeira” não impede que o jogador o leve a sério. O jogador está protegido das consequências de suas ações na vida real, mas elas têm consequências no universo do jogo.

A terceira característica que Huizinga (2008, p. 12) reconhece no jogo é “o isolamento, a limitação”, a distinção da vida comum “tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa.” Sendo limitado em termos de tempo, o jogo, segundo o autor, é passível de repetição. Não só na sua totalidade, como na sua estrutura interna, o jogo abriga repetições e alternâncias. O video game, como outros jogos, também têm limites temporais. Tais limites são definidos, em uma primeira instância, pela equipe de desenvolvimento, que pode projetar um período médio ou estipular um tempo máximo para que os objetivos do jogo sejam cumpridos, assim como determinar se o jogador perde o seu progresso ao desligar-se do jogo momentaneamente ou se tem como retomar a partida do mesmo ponto. Em uma segunda instância, os limites temporais de um game são determinados pelo modo como o jogador explora os ambientes, o quanto falha ou é bem sucedido nas ações propostas, e mesmo pelo tempo que dispõe para permanecer em jogo. Há propostas de games, em que é impossível chegar-se a um fim, mas ainda assim, o jogador determina o tempo em que deseja permanecer imerso naquela realidade. Em princípio, nada o impede de desligar-se

da atividade além de consequências intrínsecas ao universo do jogo como, por exemplo, ter menos rendimento que seus pares que dispõem de mais tempo para jogar.

A limitação do espaço é, para Huizinga (2008, p. 13), “ainda mais flagrante do que a limitação de tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária”. Os autores Fernandez-Vara, Sagal e Mateas (2005, não paginado) em um artigo conjunto sobre a evolução espacial dos video games afirmam que a tela é a unidade de espaço desse tipo de jogo. Daí poderia inferir-se que o espaço delimitado dos video games identifica-se com a própria tela. Contudo, a tela é apenas uma janela para um espaço onde acontece o jogo. Não é nela que o jogo acontece. O espaço do jogo não está no monitor, nem fora dele. É um espaço ausente, desterritorializado, virtual. Não pode ser situado no aqui-agora. O video game ocorre em um espaço virtual que se atualiza na tela.

A atualização aparece então como a solução de um problema, uma solução que não estava contida previamente no enunciado. A atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e finalidades. Acontece então algo mais que a dotação de realidade a um possível ou que uma escolha entre um conjunto predeterminado: uma produção de qualidades novas, uma transformação de idéias, um verdadeiro devir que alimenta o virtual. (LÉVY, 1996, p. 16, sic.)

Com o advento da internet e dos jogos em que diversos jogadores conectam-se por rede, essa situação torna-se mais evidente. Em qual das telas estaria acontecendo um game em que os jogadores se conectam via web? Em todas e ao mesmo tempo em nenhuma? O espaço virtual de um jogo multiplayer conectado por rede tangencia os equipamentos em que se atualiza e cada jogador pode interagir com a parte que lhe é acessível do universo virtual do jogo em questão.

Salen e Zimmerman (2004a) utilizam um dos exemplos de terrenos de jogo fornecidos por Huizinga, o círculo mágico, como metáfora para falar das limitações espaço temporais do jogo. Para esses autores, como um círculo, o terreno de jogo cria um ambiente separado do mundo real. Além disso, como marcador de tempo, o círculo mágico representa um caminho com início e fim e simultaneamente sem início e fim, tendo a capacidade de se repetir. Para os autores citados, o círculo mágico é a metáfora para um espaço finito com possibilidades infinitas. Salen e Zimmerman (2004a) apontam para a diferença entre o círculo mágico em brincadeiras menos formalizadas, como o contato de uma criança com um brinquedo, e em jogos mais formais tais como uma partida de um jogo da velha. Em uma brincadeira de uma criança com uma boneca,

por exemplo, há maior permeabilidade nas fronteiras deste terreno de jogo com o mundo real. A criança pode, num intervalo curto de tempo, brincar com a boneca conduzindo-a por um universo imaginário, lançá-la fora, carregá-la novamente, ajoelhar sobre sua cabeça enquanto assiste televisão (SALEN; ZIMMERMAN, 2004a). Quando dois indivíduos, entretanto, brincam de jogo da velha, haverá o estabelecimento do círculo mágico ao se desenhar as quatro linhas características dessa atividade e, então, uma partida se desencadeará até o fim com um resultado mensurável (SALEN; ZIMMERMAN 2004a).

Salen e Zimmerman (2004a) chamam atenção ainda para o fato de o círculo mágico trazer novos significados para comportamentos e objetos, além de exigir dos jogadores uma atitude condizente com os pressupostos do jogo. No interior do círculo mágico, necessariamente determinadas regras são respeitadas ou a ilusão se perde. Conquanto fosse muito mais fácil derrubar os pinos do boliche acertando-os de perto, os jogadores tomam uma distância determinada, para atirar a bola.

Para Huizinga (2008, p.13), outra característica do jogo é que “ele cria ordem e é ordem [grifo do autor]”. Para este autor, o jogo exige uma “ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta ‘estraga o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor” (HUIZINGA, 2008 p. 13). Daí o caráter absoluto das regras, que não permitem discussão e determinam o que pode ou não ser feito dentro do espaço de jogo. É possível observar que as regras podem ser redefinidas a partir de um acordo entre os jogadores. Há, por exemplo, quem jogue damas abandonando a regra que determina a obrigatoriedade de se comer as peças do adversário. Essas regras são definidas em um diálogo entre a vontade do(s) jogador (es) e as definições tradicionais ou as definições dos desenvolvedores do jogo.

Dada à propriedade procedimental do meio digital, nos video games as regras são definidas pela equipe de desenvolvimento e o software possui reações previstas para as ações possíveis do jogador. Embora exista um grau de predefinição maior dos video games em relação a outros jogos, como os de tabuleiro, por exemplo, o jogador sempre pode estabelecer suas próprias regras. Dois jogadores podem, por exemplo, disputar quem chega ao final de uma determinada fase no menor tempo em um jogo como Super Mario Bros. Embora o software não tenha sido desenvolvido necessariamente com esse propósito.

Huizinga (2008 p.13) segue apontando, a partir da característica da ordem, algumas

aproximações entre o jogo e a estética; reconhecendo diversas palavras comuns aos dois universos: “tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião.”, além das duas qualidades que ele define com “as mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia.” Destes elementos que o jogo mantém em comum com a estética, Huizinga (2008, p. 13-14) dá destaque à tensão, que, para ele, “significa incerteza, acaso”. O jogador estaria sempre em busca de conseguir algo, vencer, “acabar com a tensão”. A tensão é explorada pelos video games de forma muito similar a sua ocorrência no drama, sobretudo nas suas formas mais tradicionais. De uma maneira geral, um objetivo se estabelece para o jogador no início do jogo e deve ser concretizado até o final, mas uma série de obstáculos se impõe e nem sempre é possível que o jogador atinja sua meta. Não é estranho ao video game a aproximação com as artes, pois nele estão implicados recursos das artes plásticas, da música, da dramaturgia e da linguagem cinematográfica.

Huizinga (2008) ainda chama a atenção para a predisposição que o jogo tem de criar comunidades, mesmo depois de finalizado. Os video games não fogem a essa tendência. É possível encontrar grupos que começaram a se relacionar a partir de um jogo, seja em suas próprias casas ou em lan houses, ou mesmo em comunidades virtuais em que existem fóruns de discussão de games onde se pode perceber que as afinidades e divergências extrapolam o universo do jogo. É comum também que ainda nesses fóruns os jogadores mantenham as máscaras utilizadas no jogo, e pronunciem-se em nome do personagem que criaram e não no de si mesmos³. Esse comportamento é coerente com certa tendência ao disfarce que Huizinga (2008) identifica no jogo. Por fim, Huizinga (2008, p. 16) sintetiza o explanado:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2008 p.16)

Como se pôde verificar ao longo deste item, os video games participam da maioria das características formais propostas por Huizinga (2008, p. 11-16, passim), pois estas estabelecem

³ E.g. Fórum de discussão do jogo World of Warcraft: <http://us.battle.net/wow/en/forum/984270/>

uma ampla noção do que seja o jogo. Noção esta que abrange tanto os esportes e os jogos de tabuleiro, como as brincadeiras de crianças e mesmo as brincadeiras dos animais, pois para Huizinga (2008, p. 3) o jogo precede à cultura. Para Caillois (1990 p. 24) esta definição “é, ao mesmo tempo, demasiado ampla e demasiado restrita”, pois além de excluir deliberadamente os jogos de azar (como abordado anteriormente), Huizinga insere o segredo como parte da definição. Caillois entende que o segredo e o disfarce estão próximos do jogo; contudo, se constituírem função sacramental, o que há é instituição. Além do mais, a própria dimensão espetacular do jogo funciona em detrimento do secreto. Para haver jogo, na opinião deste último autor, o que deve prevalecer é o divertimento.

É necessário perguntar se uma ideia tão abrangente de jogo é adequada ao estudo dos video games, uma vez que a palavra do idioma inglês Game está mais associada a jogos de complexidade elevada, como jogos de cartas (card games) ou a jogos de tabuleiro (board games), do que a brincadeiras de criança (*child's play*). O trabalho de Frasca traz uma discussão pertinente sobre este assunto. Frasca (2001, f. 9) propõe a utilização da nomenclatura que Callois definiu para distinguir o grupo dos jogos com regras mais simples do grupo de jogos com regras mais complexas, respectivamente *paidea* e *ludus*, como equivalentes de *play* e *game*.

No trabalho de Caillois o vocábulo *Paidia*⁴ abrange:

“[...] as manifestações espontâneas do instinto de jogo: o gato aflito com o novelo de lã, o cão sacudindo-se e o bebê que ri para a chupeta, representam os primeiros exemplos identificáveis deste tipo de actividade. Ela intervém em toda a animada exuberância que traduz a agitação imediata e desordenada, uma recreação espontânea e repousante, habitualmente excessiva, cujo carácter improvisado e desregrado permanece como sua essencial, para não dizer única, razão de ser.”(CAILLOIS, 1990 p.48, sic)

Já o termo *Ludus*, Caillois o utiliza para designar um ímpeto de se resolver dificuldades definidas arbitrariamente apenas por um sentimento de satisfação íntima.

Surge como complemento e adestramento da *paidia*, que ele disciplina e enriquece. Dá azo a um treino e conduz normalmente à conquista de uma determinada habilidade, à aquisição de um saber prático relativo, ao manejo deste ou daquele aparelho ou à aptidão para a descoberta de uma resposta satisfatória a problemas de ordem estritamente convencional. (CAILLOIS, 1990 p.50)

⁴ Nos trabalhos consultados há uma diferença na grafia deste vocábulo. No trabalho de Frasca, escreve-se *Paidea*, já na tradução portuguesa do ensaio de Caillois consta *paidia*.

Frasca (2001), a partir dos trabalhos de Piaget e de Vidart, defende um desvio no significado definido por Callois para as palavras em questão. Frasca (2001, f. 7) observa que Piaget identifica os dois primeiros grupos de jogos praticados na infância como jogos sem regras. Nos “jogos de exercício”, mais facilmente observáveis no comportamento de crianças até os dois anos de idade, e nos “jogos simbólicos”, que predominam na infância até os sete anos, estariam presentes apenas regularidades; só a partir desta faixa etária a criança descobriria os “jogos com regras”. Em seguida, Frasca (2001, f. 7) contrapõe ao ponto de vista de Piaget o trabalho de Vidart, que percebe regras claras numa criança pequena que levanta os braços para imitar um avião. A partir de então, Frasca (2001, f. 8) conclui que os conceitos de regra para Vidart e Piaget são distintos. Verifica que no trabalho de Piaget, a palavra “regra” está associada aos jogos pós-socialização, em que estão envolvidas as ideias de vitória e derrota. Dessa forma, Frasca (2001, f. 9) define o emprego dos termos Ludus e Paidea no seu trabalho:

While Caillois stated that the difference between paidea and ludus was the complexity of their rules, I will use the term ludus to refer the games that have a result that defines a winner and a loser (this group would match Piaget’s “games with rules” category). On the other hand, I understand by paidea all the games that are based on Piaget’s “regularities” and do not define a winner and a loser. For the sake of coherence, I will also refer to Piaget’s “regularities” as paidea rules, and to Piaget’s “rules” as ludus rules.⁵

Na presente dissertação, opto por adotar a terminologia de Frasca em relação a ludus e paidea. Opto também por adotar seu ponto de vista de que as regras de ludus e de paidea não são excludentes. Frasca (2001, p.10) defende que em um jogo de xadrez, por exemplo, existem regras de ludus e de paidea; as primeiras são as que definem o resultado de vitória e derrota e as outras as que determinam, por exemplo, o modo como as peças se movem. Para Frasca (2001, p. 10) ludus e paidea não podem ser distinguidos facilmente por um observador.

⁵ “Enquanto Caillois declarou que a diferença entre paidea e ludus era a complexidade das suas regras, eu utilizarei o termo ludus para me referir aos jogos que têm um resultado que define um vencedor e um perdedor (esse grupo pode ser igualado à categoria dos jogos com regras de Piaget). Em outra mão, eu entendo como paidea todos os jogos que são baseados nas regularidades de Piaget e não definem um vencedor e um perdedor. Pelo bem da coerência, eu também me referirei às ‘regularidades’ de Piaget como regras de paidea, e às regras de Piaget como regras de ludus.” [Tradução minha]

For example, a child who is jumping on one foot is following a paidea rule: to maintain her equilibrium without using both feet. But if the child has a watch and wants to see if she can stand jumping during 10 minutes, she has created a ludus. As we can see, it is easy to switch from paidea to ludus.⁶ (FRASCA, 2001 f.10)

Embora Frasca reconheça aproximações entre os significados da palavra grega paidea e os da palavra de língua inglesa play, da mesma maneira que reconhece que a palavra ludus está mais próxima da palavra game, este autor verifica que nos video games estão presentes elementos de ludus e paidea. Assim, no presente trabalho, ao dialogar com as conclusões de Frasca a respeito de ludus e paidea, é possível adotar uma definição de jogo que abranja essas duas manifestações para o estudo de video games.

1.3 Jogos em vídeo

Para além da dimensão de jogo dos video games é imprescindível observá-los como um produto ligado à tecnologia do vídeo. Nesse sentido, não satisfaz a esse trabalho a afirmação de Frasca (2001, f. 4) de que videogames poderiam ser definidos como “games that are played with a computer”. Uma vez que os jogos para computador não necessariamente utilizam a tecnologia do vídeo, como alerta Wolf (2008, p.3). Para este último autor, o que define um jogo para computador é a presença de um microprocessador, componente que não está necessariamente presente nos video games. Os primeiros consoles de video game, por exemplo, não dispunham de um microprocessador. Em outra mão, termos como computer games, jogos eletrônicos ou jogos digitais, embora sejam largamente utilizados como sinônimos de video games, não serão utilizados dessa maneira na presente dissertação. Tais termos são pouco precisos para a definição do objeto a que este trabalho se dedica, podendo gerar confusão, uma vez que abarcam jogos fora do seu escopo, ou seja, jogos que dispensam a intermediação de um monitor – Genius, por exemplo, era um jogo eletrônico comercializado pela Estrela na década de 1980 no Brasil no qual a interface com o usuário se dava através de sons e botões coloridos, dispensando o uso de uma

⁶ Por exemplo, uma criança que está pulando sobre um dos pés está seguindo uma regra de paidea: manter seu equilíbrio sem usar ambos os pés. Mas se a criança tem um relógio e quer ver se ela pode permanecer pulando durante 10 minutos, ela criou uma regra de ludus. Como podemos ver, é fácil trocar de paidea para ludus.

tela.



Figura 2: Genius, jogo eletrônico lançado pela Estrela no Brasil.

Wolf (2008, p. 5) ainda chama a atenção para o fato de a palavra vídeo, em seu sentido mais estrito, designar apenas a tecnologia de geração de imagens no padrão raster (imagens com área preenchida, em oposição ao aramado dos gráficos vetoriais) a partir de um Cathode Ray Tube (CRT), o tubo de imagem utilizado nos aparelhos televisores ou monitores para computadores mais antigos. Contudo, o próprio Wolf (2008, p. 5), alerta para o fato do termo video game ter abarcado outras tecnologias de produção de imagem em uma tela. Tais tecnologias são diferentes daquela que a palavra vídeo designou originalmente, seja por produzirem gráficos vetoriais, seja por não possuírem um tubo de imagem. Este é o caso das telas LCD ou LED (sem tubo de imagem). O fenômeno de alargamento da abrangência do termo vídeo é perceptível tanto na indústria como na sociedade que consome o produto. Portanto, quando na presente dissertação o termo video game for empregado, estará referindo-se a jogos que se atualizam em uma tela, sejam as imagens produzidas no padrão raster ou vetorial, a partir de um tubo de imagem ou não. Outra característica fundamental para a definição de video games, apontada por Wolf (2008, p. 5), é que a ação do jogo deve ocorrer na tela. Um jogo de tabuleiro que utilize vídeos complementares não poderia ser chamado de video game; para tanto seria necessário que houvesse interatividade com as imagens no vídeo.

Por fim, em um esforço para tentar resumir o que se quer definir com o termo video game neste trabalho, é possível dizer: video games são softwares de entretenimento que proporcionam ao usuário a possibilidade de desempenhar atividades voluntárias, com fins relacionados ao próprio divertimento em jogo, e determinadas por certa ordem e certas regras de ludus e/ou paidea, em que a ação se desenvolve no limite de um espaço virtual atualizado em uma tela ou

mais e cuja duração é determinada por uma tensão entre a intenção da equipe de desenvolvimento e a vontade do (s) jogador (es).

1.4 Jogos sob as lentes do drama?

Autores, das mais diversas linhas de pensamento, tais como Boal (2002), Courtney (1980), Esslin (1978), Huizinga (2008) e Murray (2003) escreveram sobre relações entre o jogo e drama ou, de tão natural que lhes pareceu, usaram termos de ambas as teorias nos seus trabalhos sem aprofundamento. Huizinga (2008, p. 133) sugere que as raízes da poesia estão no jogo e que das formas poéticas a que mais mantém relação com o jogo é o drama. Já Murray (2003 p. 140), chega a afirmar que “Todo jogo, eletrônico ou não, pode ser vivenciado como um drama simbólico.” Não me parece profícuo tentar aqui concluir se o drama é uma forma de jogo ou o contrário. Mas é evidente que entre jogo e drama há muito em comum, independentemente das suas respectivas raízes. Sobre tal assunto há uma vasta bibliografia, entretanto, dado o caráter deste trabalho, destaco autores que discutam aspectos das relações estabelecidas entre drama e o tipo de jogo que é objeto da presente pesquisa, os video games.

Em *Hamlet no holodeck*, Murray (2003) desenvolve um estudo de perspectivas para as práticas narrativas no ambiente eletrônico. A autora ressalta as especificidades das novas mídias e as alterações nas formas tradicionais de contar histórias decorrentes da imersão no meio digital. Dentro desse contexto inclui os jogos como forma de narrativa dramática multilinear que mantém similaridades com o drama tradicional (ação, conflito, representação, suspensão da descrença...), mas que se distingue deste no que é próprio dos ambientes computacionais. Tais ambientes seriam procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. Ser procedimental, do ponto de vista de Murray (2003. p. 78), significa “ser capaz de executar uma série de regras.” Dessa forma, o computador pode incorporar comportamentos baseados em regras gerais ou exatas. A segunda característica do meio digital para Murray (2003, p.80), extremamente relacionada com a primeira, é sua organização participativa:

Achamos os 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. Assim como a propriedade de representação primária da câmera e do projetor de

cinema é a reconstituição fotográfica da ação no tempo, a propriedade de representação primária do computador é a reconstituição codificada de respostas comportamentais.

Murray (2003, p. 84) defende o meio digital como espacial em oposição à literatura ou ao cinema, meios em que o espaço é representado pela descrição verbal e pela imagem; segundo a autora, só o meio digital possibilitaria uma experiência de exploração do espaço. Por fim, o ambiente computacional seria enciclopédico na medida em que apresenta uma capacidade de armazenamento de dados muito superior às outras mídias, permitindo assim a criação de “[...] narrativas entrecruzadas que formam uma rede densa e de grande extensão.” (MURRAY, 2003, p. 89) Ao opor as quatro características do meio digital aos suportes tradicionais do drama, Murray (2003) desconsidera algumas experiências no teatro em que há exploração do espaço e participação dos espectadores tal como ocorre no Teatro do Oprimido, do brasileiro Augusto Boal. Desconsidera também o lugar do ator, que faz parte do ato de contar a história como agente e espectador de modo muito similar ao jogador que participa da ação. O ambiente teatral pode ser até mesmo procedimental, obviamente com uma diferença de grau em relação ao meio digital. É possível verificar-se, por exemplo, uma organização procedimental na dramaturgia de Armand Gatti que propõe regras para o desenvolvimento da ação de acordo com as reações da plateia. Já o caráter enciclopédico não é possível de se verificar em nenhum meio anterior ao digital.

Outra referência teórica importante para o desenvolvimento desta pesquisa é a obra *Computer as Theatre* (LAUREL, 1993), em que *A Poética de Aristóteles*, e a teoria do drama que dela deriva, é minuciosamente analisada e proposta como referência para o desenvolvimento de softwares. Embora o foco do trabalho de Laurel não seja o desenvolvimento de jogos, a autora os coloca entre os possíveis beneficiados por uma abordagem dramática. Da tradição de escrita dramática derivada dos escritos aristotélicos, Laurel (1993) extrai procedimentos para estruturar a ação mimetizada em suporte computacional, composição de personagens e linguagem verbal em meio digital.

Já o trabalho *Videogames of the oppressed* (FRASCA, 2001), ainda que escrito por um ludologista, reconhece a impossibilidade de privar o jogador da construção de significados, e dado este fato, propõe um estudo da possibilidade de construir jogos que estimulem o pensamento crítico e o debate. Para tanto, o autor se baseia no teatro do oprimido, uma poética desenvolvida pelo encenador e teórico brasileiro Augusto Boal. No entanto, muito embora

descreva os procedimentos utilizados em algumas formas do teatro do oprimido (Teatro Fórum, Teatro Invisível, Arco-íris do Desejo), o interesse de Frasca no trabalho de Boal é mais ideológico que formal. Frasca deseja criar jogos que estimulem o seu usuário a uma análise crítica (a partir de ações) sobre o processo de opressão, assim como fez Boal no Teatro.

Os trabalhos supracitados abrem espaço para esta dissertação. Confirmam a procedência de se estudar os video games sob as lentes do drama e fornecem pistas das possíveis relações entre drama e estes jogos, ainda que não se debrucem sobre estas. O que essa pesquisa propõe, num sentido contrário, é verificar como o desenvolvimento tecnológico interferiu nas possibilidades de uso de procedimentos dramáticos nos jogos produzidos para console para então fundamentar o conhecimento sobre o gênero dramático em face da observação da sua presença nos video games. Desse modo, segue-se o segundo capítulo em que verifico estratégias de composição dramáticas ao longo das sete gerações de consoles de video game.

CAPITULO 2. DA TRAJETÓRIA DE UM SUJEITO (JOGADOR E PESQUISADOR) À HISTÓRIA DA DRAMATURGIA NOS VIDEO GAMES

Quando iniciei a presente pesquisa, o primeiro impulso foi o de querer analisar a história dos video games produzidos para console desde a data de sua patente em 1968 até 2008, ano anterior ao início da presente pesquisa. Dada à impossibilidade de jogar as miríades de games lançados nesse período, pretendia, a princípio, ainda movido por um impulso universalista, estudar um jogo definido como representante de cada geração de consoles a ser escolhido a partir de indicadores de venda no mercado internacional e das inovações tecnológicas de que tivesse se beneficiado. Esta postura, no entanto, forneceria um frágil panorama da produção de video games e apenas reforçaria a história contada pelas indústrias vencedoras das disputas mercadológicas sem considerar as especificidades de mercados menos expressivos no setor como o mercado brasileiro.

Diante da constatação da pobreza de tal critério para a escolha dos jogos que seriam analisados e do perigo de corroborar para a construção de uma história unilateral, abandonei as pretensões universalistas para assumir critérios subjetivos na escolha dos consoles e jogos a partir dos quais estudei a relação entre desenvolvimento tecnológico e dramaturgia nos jogos. Ao indagar-me sobre a relevância de tal escolha para uma pesquisa acadêmica, concluo em primeiro lugar que quaisquer outros critérios passariam por filtros da subjetividade de quem os escolhesse. Portanto, considero mais honesto e até mais objetivo evitar mascaramentos da dimensão do desejo de quem escreve. Em seguida, afirmo que os jogos escolhidos cruzaram a trajetória de diversos outros sujeitos, já que os mesmos foram (e os mais recentes ainda são) amplamente distribuídos e consumidos no mercado internacional. Desse modo contemplam-se aspectos da história que dizem respeito a jogos que atravessaram milhares, e em alguns casos milhões, de trajetórias além da minha, que seriam negligenciados apenas por não terem sido o jogo mais vendido da sua época, ou por não ser o primeiro jogo a fazer uso de determinada inovação tecnológica; depois, para além da discussão dos video games que são produzidos mundialmente, essa abordagem vai ao encontro de reflexões acerca das características da distribuição da indústria videolúdica no contexto da sociedade brasileira; ainda devo considerar que, nesta

maneira de proceder, valorizo o conhecimento advindo da experiência de cerca de vinte anos como jogador somados aos dados coletados nos dois anos de mestrado; por fim, considerando que a presente pesquisa é realizada em um programa de pós-graduação em artes e foi movida pela intenção de se construir um material teórico que auxilie a participação de dramaturgos no desenvolvimento de jogos, acredito que seja mais eficaz produzir conhecimento acerca de um conjunto de jogos agrupados por critérios subjetivos que possam assim fornecer material para um grupo de artistas que compartilhem afinidades em suas poéticas, do que pretender forçar uma seleção de premissas fundamentais retiradas de jogos mais amplamente bem aceitos.

De todo modo, na tentativa de fornecer uma perspectiva mais completa, a história que parte da minha trajetória de jogador encontra com outras narrativas subjetivas e/ou muitas vezes tendenciosas de relatos informais em blogs, sites de empresas e de indivíduos criadores de consoles ou jogos, bem como de museus destinados ao video game, enciclopédias de construção coletiva do mundo virtual e sites repositórios de vídeos, não obstante as narrativas pretensamente objetivas da história dos video games como foi consagrada por teóricos e críticos do meio. Com fim de melhor organizar o conhecimento, a presente dissertação adota a classificação dos consoles em gerações e apresenta no corpo do texto, em notas e em quadros complementares, dados necessários à compreensão da diacronia. A forma de contar a história dos video games baseada em sete gerações de consoles é recorrente na crítica especializada. Segundo tal classificação, os consoles lançados dentro de uma faixa de tempo variável são agrupados a partir de características comuns, o que facilita a observação do impacto das inovações tecnológicas nas relações entre drama e jogo. Vale observar, entretanto, que as características que marcam cada geração, nem sempre são precisas e que essa divisão é muitas vezes arbitrária e definida pelas necessidades da disputa mercadológica. Não sendo possível explicitar aqui um ou mais critérios genéricos que justifiquem o agrupamento de equipamentos nas referidas gerações, as características de cada um dos grupos serão abordadas ao longo do presente capítulo. O quadro abaixo relaciona os consoles mais conhecidos agrupando-os segundo a classificação escolhida. Outros quadros ao longo do capítulo compararão as especificações técnicas de consoles em pares de gerações destacando, quando possível, características que as definem.

1ª geração	Odyssey 100	Pong	Telejogo	Coleco Telstar
2ª geração	Channel F	Atari 2600	Odyssey 2	Intellivision
3ª geração	NES	Master System	Atari 7800	
4ª geração	Turbografx 16	Mega Drive	Neo Geo	SNES
5ª geração	3DO	Atari Jaguar	Sega Saturn	Playstation
6ª geração	Dreamcast	Playstation 2	Nintendo Game Cube	XBOX
7ª geração	XBOX 360	Playstation 3	Wii	

2.1 A primeira geração de consoles

O marco inicial da história dos consoles de video games foi o Odyssey. Esse aparelho teve concretizado o seu primeiro protótipo em 1967, batizado de Chasing Game. No ano seguinte foi registrado com o nome de Brown Box pelo seu desenvolvedor, o engenheiro Ralph Baer. Desde 1951, quando trabalhava na Loral, Baer já pretendia utilizar televisores para algo além de exibir a programação recebida. Quando em 1955, Baer propôs, ainda para a Loral, desenvolver um jogo para TV, obteve resposta negativa. Na tentativa de desenvolver uma televisão interativa a pesquisa de Baer havia apontado para um equipamento externo que se atualizava no monitor. Em 1966, trabalhando para a Sanders Associate, Baer retomou a idéia, escreveu um artigo de 4 páginas e, a partir de então, prosseguiu no desenvolvimento do seu aparelho. Entre os anos de 1967 e 1968, Baer e sua equipe desenvolveram protótipos de variada complexidade até chegar a um sistema programável com jogos esportivos como Ping Pong, Voleibol, Futebol, handebol e Hockey e uma arma que podia acertar alvos na tela (BAER, 1998).



Figura 3: Brown Box

Baer tentou vender a ideia sem sucesso para empresas como General Eletrics, Motorola, RCA, Sylvania e Zenith, até que em 1971, a Magnavox se interessou pelo projeto e, no ano seguinte, lançou-o como Magnavox Odyssey, o primeiro sistema doméstico de video game a ser comercializado. Apenas em 1972 foram vendidos cerca de 100.000 consoles, ao todo foram comercializados 350.000 aparelhos. (BAER, 2004; NESTERIUK, 2007).

Alguns retângulos luminosos constituem o repertório de objetos interativos apresentados em uma televisão conectada ao Odyssey. Tais elementos servem a vários jogos neste console. O espaço e, conseqüentemente, o gameplay¹, só eram definidos a partir da superposição de uma camada de plástico colorido e translúcido sobre a tela, constituindo o cenário do jogo. Assim, os retângulos luminosos assumiam as funções de raquetes, bolas, animais ou jogadores de futebol.

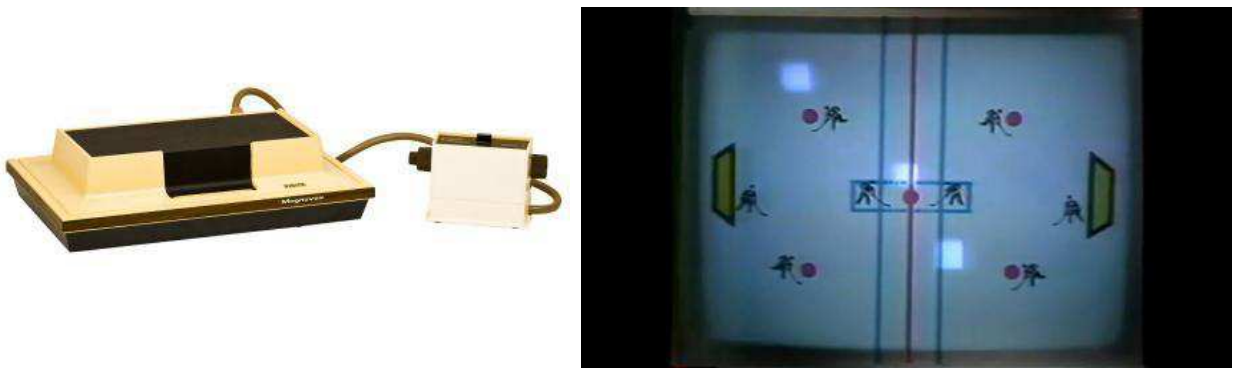


Figura 4: à esquerda Magnavox Odyssey; à direita imagem do jogo Hockey para Odyssey com plástico colorido sobre o televisor.

¹ Björk 2005 (apud Lanoska; Björk 2007) define gameplay como as estruturas de interação do jogador com o sistema do jogo e com os outros jogadores em jogo. Em revistas especializadas em games, o termo jogabilidade é apresentado com sentido equivalente ao de gameplay, contudo, jogabilidade é também utilizado como “Qualidade ou condição de um jogo (esp. jogo eletrônico) que o tornam fácil de ser jogado (no controle de suas funções, na rapidez de suas respostas à ação do jogador, na clareza de seus objetivos e métodos etc.)” (JOGABILIDADE, 2010). Tal definição está mais próxima do termo em inglês playability do que ao termo gameplay.

É facilmente observável que a Dramática não se manifesta ainda tão fortemente nos primeiros jogos como nos mais atuais, vale observar, entretanto, que, mesmo os jogos da Brown Box e do Odyssey, já apresentavam características relacionadas ao drama. Em uma partida de ping pong, seja na mesa ou na tela (com representação altamente realistas ou feita através dos retângulos luminosos controláveis a partir do equipamento de Baer), há reconstrução/representação de uma situação de disputa, ou seja, mimese de uma ação intencional carregada de conflitos desempenhada por jogadores\atores (ao mesmo tempo expectadores dessa ação – ainda que observem do ponto de vista de agentes).

Se o Odyssey foi o primeiro console de video game a ser desenvolvido e distribuído comercialmente, o primeiro sucesso da indústria dos video games domésticos foi Pong. A versão doméstica de Pong, lançada nos Estados Unidos em 1974, é uma conversão do primeiro grande sucesso da ATARI que foi criado por Nolan Bushnel como um arcade (NESTERIUK, 2007; WOLF, 2008). Embora Pong seja o jogo mais bem sucedido comercialmente da primeira geração de consoles, com 13 milhões de cópias vendidas (MUSÉE..., 2010p), a primeira tentativa da ATARI de lançar esse jogo em um equipamento doméstico fracassou. Em 1975 a empresa insistiu no produto e o relançou sob a marca da SEARS (NESTERIUK, 2007; WOLF, 2008; UOL..., 2010). Outras empresas entraram no seguimento de consoles produzindo muitos jogos semelhantes a Pong. Em meio às diversas versões do console lançadas pela Atari e consoles similares de outras empresas, o que inicialmente era um aparelho de apenas um jogo para dois jogadores chegou a se tornar um console com 16 jogos para até quatro jogadores e um sucesso de vendas. (ARANHA, 2004; NESTERIUK, 2007; UOL, 2010) Pong dispunha de uma pequena memória RAM de 8 bits, suficiente para aprimorar a experiência do usuário em relação a aparelhos como o Odyssey, pois se tornava possível o armazenamento de pequenas informações do jogo em curso, dispensando uma contagem manual de pontos, pois o score já podia ser visto na tela (WOLF, 2008).



Figura 5: à esquerda Pong, versão doméstica da Atari em parceria com a Sears; à direita imagem do jogo Pong.

2.1 A segunda geração de consoles

A segunda geração de consoles de video game foi inaugurada com o Channel F, desenvolvido pela empresa Farchild Camera & Instrument. O Channel F, foi o primeiro console a processar jogos armazenados em cartuchos com informações em ROM (Read Only Memory) ². Tal inovação possibilitou uma maior diversificação na produção de jogos, já que estes não estariam mais armazenados no próprio console. Para este equipamento doméstico de video games foram desenvolvidos 26 títulos (WOLF, 2008), entre os quais Bowling, Space War, Robot War, Sonar Search e Torpedo Alley. Esses jogos apresentam uma qualidade gráfica inédita até o momento. Exibindo até 8 cores na tela, máximo de quatro por linha (MUSÉE..., 2010b; WIKIPÉDIA, 2011), os jogos do Channel F, puderam investir em um caráter mais figurativo, na medida em que é possível construir figuras agrupando-se retângulos coloridos. A partir de então, tornou-se possível esboçar estruturas narrativas para além da representação em video interativo de esportes tradicionais.

² Antes do Channel F o Odyssey havia utilizado cartuchos que ativavam um jogo já impresso nos circuitos do console.



Figura 6: à esquerda Channel F; à direita Torpedo Alley, jogo para Channel F.

Além da recém surgida possibilidade de diversificação dos títulos através do uso de ROM e dos avanços gráficos em relação à geração anterior, havia novidades também no design da interface homem/máquina. O controle do Channel F, parecido com um manche (UOL..., 2010), possibilitava uma maior sensação de imersão em relação aos equipamentos de primeira geração. O Channel F trazia ainda inovações de programação que permitiam o jogador congelar o jogo, alterar o tempo e a velocidade da ação, possibilitando maior interferência desse agente na estrutura dramática produzida enquanto o game é jogado. Os avanços de programação no Channel F permitiram ainda a criação dos primeiros jogos para console em que o homem podia jogar contra a máquina. Desse modo, o Channel F foi o primeiro console a possibilitar a simulação de uma intencionalidade por parte de um agente não humano em um jogo, pondo homem e máquina como atores que representam um conflito em um universo ficcional dramático.

Em 1977 foi lançado nos Estados Unidos o ATARI VCS (Video Computer System), rebatizado como ATARI 2600 em 1982 (ARANHA, 2004; NESTERIUK, 2007; WOLF, 2008, UOL..., 2010). O ATARI VCS foi o equipamento mais bem sucedido da segunda geração de video games com cerca de 30 milhões de consoles vendidos (MUSÉE..., 2010s). O Atari VCS se beneficiava não só das inovações já apresentadas nos equipamentos domésticos de video game como também dos avanços da tecnologia desenvolvida para computadores da época. O console da Atari apresentava um dispositivo de memória de 128 bytes, até então inédito em aparelhos domésticos, um microprocessador com velocidade de 1.19 MHz e uma placa de vídeo (ARANHA, 2004; WOLF, 2008; MUSÉE... 2010). O equipamento já permitia o uso de até 128 cores na tela. Por utilizar, como o Channel F, um sistema em que os jogos eram armazenados em cartuchos, e conseguir uma penetração no mercado muito mais abrangente, para o ATARI VCS, foram desenvolvidos não 26, mas centenas de jogos entre os produzidos pela própria Atari ou por

outras Softhouses (WOLF, 2008; MUSÉE, 2010b). Os jogos para Atari VCS incluem produções especialmente criados para esta plataforma como Pitfall, Kaboom, Enduro, Raid River, Keystone Kaper, Bobby is going home e conversões de arcades bem sucedidos a exemplo de Frogger, Bersek, Space Invaders e Pac Man.

Com maior capacidade para processar vídeo, uma palheta de 128 cores e capacidade de armazenamento de até 16KB³ em um cartucho, intensificou-se a preocupação com a representação figurativa de ambientes e personagens. Ainda que a produção de jogos esportivos como Boxing, Enduro, Football se fizesse muito presente, a possibilidade de se produzir personagens e cenários mais reconhecíveis fortaleceu os enredos. Contudo, ainda cabia aos manuais de instrução e a caixa dos cartuchos, além de ensinar o modo de jogar, agregar às narrativas, significados difíceis de serem implementados no jogo.



Figura 7: ATARI VCS

A segunda geração de video games teve, pelo menos, mais dois consoles que, para os fins da presente pesquisa são dignos de nota: o Odyssey², da Magnavox, e o Intellivision, da Mattel. O Odyssey², lançado no mesmo ano que o Atari, tinha menos velocidade de processamento e menor qualidade gráfica. Foi o primeiro video game a utilizar um teclado como periférico para jogos com entrada de texto. Desenvolvidos para esse aparelho surgem os primeiros Role Player Games (RPG)⁴ para console de video game. Outra inovação da Magnavox foi o Voice Module (ARANHA, 2004), sintetizador de voz que permitia a inclusão de frases curtas nos jogos do Odyssey². Já o Intellivision, lançado em 1980, era o aparelho de maior qualidade gráfica até então, exibindo 16 cores e suportando até oito objetos simultâneos na tela. Seu processador é também superior ao dos concorrentes – é o primeiro console de video game com um processador 16-bits (UOL..., 2010).

³ O console inicialmente processava apenas jogos entre 2 e 4KB, mas alguns cartuchos foram criados com um chip especial que permitia que o Atari 2600 processasse jogos com tamanho de 8 a 16 Kb.

⁴ Role Player Game ou RPG é um gênero de video games inspirado no jogo de interpretação de personagens homônimo. Ambos os tipos de RPG (o video game e o jogo de mesa) compartilham um forte caráter narrativo com referências a seres fantásticos e uma estrutura de progresso de personagens baseada em níveis e acúmulo de experiência .

Quadro 2: Especificações técnicas dos consoles de primeira e segunda geração				
Geração	Primeira		Segunda	
Ano	1972	1975	1976	1977
País	EUA	EUA	EUA	EUA
Console	Odyssey	Pong	Channel F	Atari VCS
Fabricante	Magnavox	Atari	Fairchild	Atari
CPU	Não	Não	8 bits, 1,79 MHz	8 bits 1,19MHz
RAM	Não	8 bits RAM	64B RAM	128 bytes RAM
Mídia	Cartucho de ativação	Jogos integrados	Cartucho (ROM)	Cartucho (ROM)
Tamanho dos jogos	Não	Não	2 Kb maxi	2 a 16 Kb
Save	Não	Não	Não	Não
Gráfico	Não ⁵	Preto e Branco	128 × 64 pixels 8 cores: Preto e branco ou máximo de 4 cores por linha	160×192 pixels, 128 cores Max
Som	Bip	Alto-falante integrado	Mono	Mono
Controle principal	Controle com botão giratório/ pistola	Controles integrados com botões giratórios	Controle em forma de manche	Joystick ⁶

2.1 Primeira e segunda gerações de consoles no Brasil

Havia, até a década de 1990 no Brasil, uma defasagem em relação à distribuição de video games produzidos nos Estados Unidos e no Japão (países pioneiros da indústria de jogos). Enquanto nos Estados Unidos, em 1976, o Channel F havia instaurado novos paradigmas para a produção de video games, e, a partir de 1977, o ATARI VCS esmagava os seus concorrentes nas disputas de mercado, no Brasil a Philco lançava o Tele-Jogo, uma reedição do primeiro sucesso da ATARI, Pong (ARANHA, 2004; NESTERIUK, 2007; UOL, 2010).

Na década de 1980, o governo brasileiro proibiu importações de equipamentos eletrônicos como forma de estimular a indústria local.

Art. 9º Para assegurar adequados níveis de proteção às empresas nacionais enquanto não estiverem consolidadas e aptas a competir no mercado internacional, observados critérios diferenciados segundo as peculiaridades de cada segmento específico de mercado, periodicamente reavaliados, o Poder

⁵ Quadrados luminosos e camadas translúcidas de plástico colorido

⁶ Joystick é um dispositivo periférico que serve como controlador para consoles ou computadores pessoais e são constituídos por uma haste vertical enquanto que o joypad, ou gamepad, são controladores que tem forma predominantemente horizontal.

Executivo adotará restrições de natureza transitória à produção, operação comercialização, e importação de bens e serviços técnicos de informática (revogado pela lei no. 8.248, de 1991)". (BRASIL, 1984)

Tal reserva de mercado implicou no surgimento de uma indústria de clones nacionais de consoles estrangeiros, como era o caso do Dactar, aparelho doméstico compatível com os cartuchos do ATARI VCS. A interferência estatal também contribuiu para a permanência do ATARI VCS e seus clones até os primeiros anos da década de 1990. Tal fato fica evidente pela presença de resenhas de jogos para ATARI VCS dividindo espaço com reportagens e resenhas sobre os jogos da terceira e da quarta gerações de consoles nas revistas nacionais especializadas como a Video Game, Ação Games e Game Power.

2.2 A narrativa como enigma

Para conduzir as reflexões sobre as construções dramáticas em jogos de Atari VCS, proponho inicialmente uma situação hipotética. Um jogador em potencial deparou-se com um Atari VCS com um cartucho sem label⁷, encaixado no console, e ao ligar o aparelho, um jogo do qual tal pessoa não tem nenhuma informação, nem mesmo o título atualizou-se no televisor. Ao iniciar o jogo, no modo mais fácil, o sujeito teria acesso à seguinte imagem:

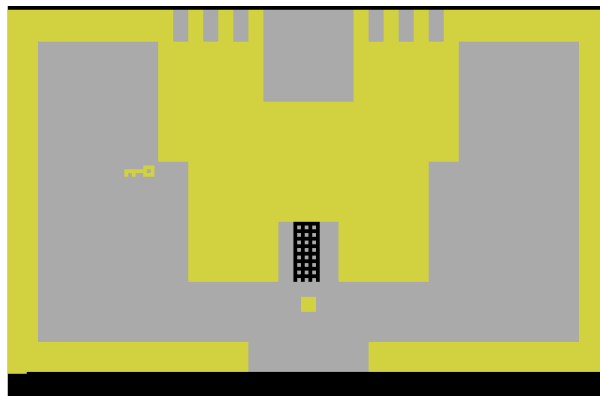


Figura 8: jogo Adventure para Atari VCS

⁷ Embora a palavra label possa ser traduzida como rótulo ou etiqueta, o termo em inglês é aqui empregado, pois, no Brasil, assim é chamado especificamente o rótulo do cartucho pelos gamers e revistas especializadas. A presença de palavras em língua estrangeira, como essa, privilegia a clareza, na medida em que opto por um vocabulário coerente com o universo em que o objeto está inserido.

Supondo que essa pessoa resolvesse jogar, ao mover o joystick, descobriria que o seu avatar⁸ é o quadrado. Talvez ela resolvesse seguir pelo único trecho do limite da tela onde não há uma barreira e explorasse o espaço do jogo até encontrar um objeto muito maior do que o quadrado que certamente o perseguiria e o engoliria pondo fim ao jogo. Ou, talvez, assim que tal pessoa iniciasse o jogo ela pegasse de imediato a chave amarela à esquerda da tela e abrisse o portão do castelo. Na sala em que ela chegaria, pegaria a seta que lá se encontra e só então sairia para explorar o resto do cenário, desse modo, quando o jogador encontrasse pela primeira vez o grande objeto que se move não seria engolido, mas faria o objeto parar de se mover. Talvez depois de percorrer os espaços labirínticos desse jogo e imobilizar outro objeto móvel similar ao primeiro, o jogador encontrasse um objeto brilhante e o levasse até o castelo amarelo atingindo um final bem sucedido no jogo. Em ambos os percursos, o jogador poderia tanto experimentar ações na tentativa de vencer o jogo sem se preocupar com qualquer processo de significação, quanto criar sentidos dentro de um universo ficcional qualquer que justificasse as suas ações.

O jogo de perguntas e respostas através do qual se constitui o universo narrativo pode ser comparado a um conjunto de enigmas. Os enigmas, segundo Schuytema (2008), são desafios que demandam alguma “solução mental do problema para superar o obstáculo”. Quem quiser superar esse tipo de desafio, normalmente empregará habilidades de raciocínio e não apenas reflexos. Uma das variações possíveis do desenvolvimento de enigmas, segundo o autor citado é “usar um objeto como chave para que algo aconteça” (Schuytema 2008). E é, especificamente, a um conjunto desse tipo de enigma que comparo um processo de interpretação.

Para interpretar a narrativa de um jogo, o jogador necessita de algum esforço de raciocínio. Em Adventure (1978), ao mover o seu avatar quadrado até a chave amarela, carregá-la e com ela abrir um castelo, o jogador da situação hipotética acima, pode usar as informações adquiridas com essa rápida experiência no jogo associada ao seu conhecimento de mundo como chave para inferir que o seu quadrado representa um homem. E o processo se desdobra: sendo o quadrado um homem, o objeto móvel que pode engoli-lo deve ser um monstro ou um animal muito grande. Se a seta que o homem pode carregar imobiliza definitivamente o objeto móvel, a seta deve

⁸ Segundo Wolf (2008, p.311) avatar é um termo originário do Sânscrito que significa a encarnação de uma divindade hindu em forma física na terra. No contexto dos video games, avatar é o personagem ou a representação do jogador atualizada na tela. Wolf (2008, p.311) alerta ainda que geralmente o avatar possui traços distintivos que o tornam único no universo do jogo.

representar algo que pode matar um monstro, talvez uma espada ou uma lança. Então o quadrado talvez não seja um homem comum, mas um herói matador de monstros. Ao perceber que o objetivo do jogo era levar um objeto brilhante que lembra vagamente um cálice até o castelo de onde o herói partiu, seria possível então, o jogador, usar seu conhecimento de mundo como chave para associar o jogo em questão, por exemplo, às histórias ambientadas na Idade Média em que cavaleiros buscavam encontrar o santo graal (representado de maneira recorrente como um cálice). Contudo, não seria impossível que um jogador com outro repertório de referenciais, na mesma situação hipotética, interpretasse que o avatar de Adventure é um plâncton que deve lutar contra cavalos-marinhos ferozes na busca de uma alga luminescente que deixará o coral em que ele vive mais agradável.

Devido à fragilidade dos recursos audiovisuais disponíveis no Atari VCS, havia pouco espaço para denotações mais precisas acerca do universo narrativo, considerando-se apenas a experiência do jogo. Uma estratégia frequente dos desenvolvedores da época era recorrer a informações externas para complementar essa experiência. Em outras palavras, os desenvolvedores ofereciam chaves de interpretação que estavam fora do jogo em si. Nos jogos desenvolvidos nesse período, cabia aos manuais de instrução, às caixas e às etiquetas dos cartuchos agregarem às narrativas, significados difíceis de serem implementados. Essas informações, escritas ou apresentadas em imagens com maior grau de semelhança com o seu referencial do que o Atari VCS era capaz de atualizar em um televisor, complementavam os signos disponíveis no jogo.



Figura 9: à esquerda scan da caixa de Adventure; à direita scan da página 4 do manual de Adventure

Adventure (1978) é considerado o primeiro adventure game a utilizar imagens interativas em substituição aos comandos de texto. Seu gameplay foi inspirado no jogo de computador com comandos textuais Colossal Cave Adventure, desenvolvido em 1973 por Will Crowther, em que o protagonista podia carregar apenas um objeto para resolver enigmas e vencer monstros. Segundo o manual de Adventure (1978), o herói deve atravessar castelos e labirintos com o auxílio de objetos mágicos como as chaves, a espada e a ponte, enfrentando dragões na busca pelo cálice encantado que foi roubado por um mago malévolo. Sem acesso aos textos ou às ilustrações do cartucho é difícil chegar a esta trama de modo preciso, pois a representação audiovisual do universo ficcional de Adventure (1978) é tão rudimentar que não é incomum encontrar relatos de pessoas ter acreditado na infância que os ferozes dragões a que se refere o manual do jogo eram patos⁹. Até mesmo o objetivo principal de Adventure (1978) – levar o cálice encantado até o castelo dourado – não é evidente sem informações complementares ao jogo. É possível verificar durante o jogo algumas estratégias do desenvolvedor para indicar ao jogador o que deve ser feito,

⁹ A referência aos dragões de Adventure (1978) como Patos é comum na internet. Ver exemplo no site Phoenix Down: http://phoenixdown.com.br/site/index.php?option=com_content&view=article&id=144:review-adventure&catid=63:atari-2600&Itemid=92

mas de modo algum isso fica explícito. Por exemplo, no modo mais fácil de *Adventure* (1978), a chave dourada está próxima ao portão do castelo que pode ser aberto por ela. Este objetivo parcial – abrir o castelo com uma chave da cor correspondente – é recorrente no jogo e está atrelado ao cumprimento da ação. No castelo preto está o cálice que deve ser levado até o castelo dourado e, embora o objetivo não tenha sido informado, o cálice é o único objeto do jogo que cintila mudando de cor. Com algum esforço interpretativo, é possível inferir que ele está relacionado ao objetivo do jogo e que deve ser carregado para algum lugar, já que carregar é a única coisa que o jogador pode fazer com ele. E assim pode-se vencer o jogo, sem se consultar informações externas a ele, mas se a ideia for se aproximar do universo narrativo criado pelo desenvolvedor, no caso de *Adventure* é necessário conhecer a caixa, o label e o manual. Sem isso não se saberá, por exemplo, que toda a aventura começou porque um mago malvado roubou o cálice encantado e criou os dragões e um morcego para impedir que alguém tomasse de volta o objeto mágico, já que não existe no jogo nenhum indício do tal mago.

O manual, a caixa e o label do jogo oferecem chaves para o enigma que é a narrativa de *Adventure* (1978). O uso deles pelo desenvolvedor constitui, portanto, um recurso de construção da narrativa do jogo. Embora o modo como a narrativa seja construída junto à experiência do jogo tenda ao modo dramático de representar, o Atari VCS, sobretudo nos primeiros anos, ainda não fornece recursos suficientes para a construção de uma narrativa mais próxima dos ideais do drama. Nesse caso, a presença de recursos épicos se dá pela necessidade de que alguém narre passagens que são impossíveis de ser dramatizadas. Contudo, mesmo para a narração de acontecimentos há baixa capacidade de armazenamento nos cartuchos de Atari, os primeiros cartuchos dispunham apenas de 2 a 4KB, portanto, recorria-se a mídias impressas, como labels, caixas de cartuchos e manuais para cumprir essa função.

Vale ressaltar que o uso de traços estilísticos do gênero épico na dramaturgia também pode ter função estético-política. E *Adventure* (1978) usa de um recurso desse tipo ao criar o primeiro Easter Egg¹⁰ da história dos video games. A política interna da Atari proibía os desenvolvedores de assinar suas criações, então Warren Robinett criou um enigma que dava acesso a uma sala secreta onde piscava o texto Created by Warren Robinett. Quando o segredo foi descoberto por um garoto de 12 anos do estado estadunidense de Utah, já era tarde para a Atari alterar o código

¹⁰ Expressão que tem como tradução literal para o português “ovo de páscoa” nesse contexto significa segredos do jogo.

do jogo (WOLF, 2008). Ao se deparar com a mensagem de Robinnet, o jogador encarava o fato de que o jogo havia sido criado por alguém, que alguém havia construído aquela narrativa. Essa consciência do jogador/espectador de que há um sujeito construindo a história é própria do gênero épico (ROSENFELD, 1985) e, nesse caso, tem inegável caráter político além de produzir experiência estética e, é claro, de proporcionar o prazer da resolução do enigma proposto por Robinnet.

Embora atualmente os desenvolvedores de jogos já sejam reconhecidos em suas funções, a presença de passagens secretas, cenas escondidas e recursos semelhantes tornaram-se recorrentes como recompensas aos usuários que costumam explorar mais cuidadosamente o jogo. Exemplos do uso de Easter Eggs podem ser encontrados em jogos como Prince of Persia (1989), em que há poções escondidas em salas secretas, Super Mario Bros. (1984) em que passagens secretas levam a lugares com itens especiais ou oferecem atalhos para estágios seguintes, Mortal Kombat (1992) em que é possível lutar com Reptile (um lutador secreto) se no estágio da ponte o jogador vencer dois rounds sem dano e finalizar a luta com um Fatality¹¹ ou ainda como Fable (2005) em que há uma série de portas mágicas que devem ser abertas com a resolução de enigmas ou baús cujas chaves estão escondidas em lugares diversos no cenário.

2.3 As adaptações e o enigma da chave

A possibilidade de criação de personagens reconhecíveis para os jogos de Atari VCS, devido à maior capacidade de armazenar dados e processar imagens, tornou possível que a Atari investisse em um novo filão mercadológico: a adaptação de universos ficcionais oriundos de outros produtos culturais, tais como quadrinhos, filmes ou séries televisivas. O primeiro jogo desenvolvido para Atari VCS que fazia referência a outro produto foi Superman (1978), cujos direitos pertenciam a Warner, então proprietária da Atari. A posse da Atari pela Warner junto ao lançamento do jogo Superman (1983), podem ilustrar a afirmação de Jenkins (2005, p.96) de que as indústrias de entretenimento com raízes nos diversos setores midiáticos determinam o fluxo do cruzamento de conteúdo em mídias distintas. No caminho aberto por Superman (1983) foram

¹¹ Golpe final característico desse jogo que mata o personagem derrotado com requintes de crueldade.

produzidos numerosos jogos, tais como: Asterix (1983), Popeye (1983), Smurfs (1982), Spider Man, Obelix (1983), Halloween (1983) e E.t. (1984).

Tais experiências desenvolvem-se nos momentos iniciais do fenômeno da convergência midiática descrita por Jenkins (2005) e são precursoras da narrativa transmídia. Segundo Jenkins (2005, p. 20-21):

“Transmedia storytelling refers to a new aesthetic that has emerged in response to media convergence - one that places new demands on consumers and depends on the active participation of knowledge communities. Transmedia storytelling is the art of world making. To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience.¹²

Os jogos de Atari, junto às mídias em que cada uma das histórias havia se originado, ainda não formavam esse rico quebra-cabeças descrito por Jenkins (2005) como uma narrativa transmídia, da qual o principal exemplo citado pelo autor na obra em questão é o universo de Matrix, com filmes de longa metragem, filmes de curta metragem em animação, games, entre outros produtos. Ainda que os jogos de Atari já apontassem para o caminho da narrativa transmídia, o vínculo de cada um desses video games com a história que os inspirou era frágil e apoiada principalmente na presença de um ou mais personagens. O protagonista de cada um desses jogos desempenhava objetivos simples que fossem mais ou menos coerente com o universo em questão.

Embora a adaptação de universos ficcionais importados de outras mídias tenha sido certamente menos preocupada com as novas possibilidades de construção de narrativas do que com uma questão de mercado, este fenômeno cria um diálogo entre video game e outros produtos culturais que se estende até os dias de hoje produzindo novas estratégias dramatúrgicas. Jenkins

¹² Narrativa transmídia se refere a uma nova estética que emergiu em resposta a convergência midiática – uma que apresenta novas exigências para o consumidor e depende da participação ativa de comunidades especializadas. Narrativa transmídia é a arte de construção de mundos. Para experimentar completamente qualquer mundo ficcional, consumidores devem assumir o papel de caçadores e dedutores, averiguando pedaços da história através de canais de mídia, comparando notas com outros via grupos de discussão online e colaborando para assegurar que todos que investiram tempo e esforços encontrarão uma rica experiência de entretenimento.

(2006, p. 8) chama atenção para o fato da indústria cinematográfica logo ter percebido que os video games não eram simplesmente um novo espaço para se estampar uma logomarca, mas um novo meio para enriquecer a experiência narrativa. No Atari as estratégias eram simples, mas nem por isso, desinteressantes. Retomando a metáfora do enigma explicitada na seção anterior, comparo a narrativa pré-existente a uma das chaves para a leitura do universo narrativo do jogo. É importante destacar, que para chegar a utilizar esta mídia como chave, outros enigmas menores precisam ser resolvidos e outras chaves encontradas. A primeira delas é o título do jogo, que, quando é o desejo dos desenvolvedores, pode direcionar o olhar do jogador imediatamente para a obra de referencia, ou para o imaginário sobre ela.

A constatação de que o título funciona como uma chave para chegar até a obra indicada parece óbvia, entretanto, o recurso não deve parecer menos poderoso, sobretudo em um video game como o Atari 2600 cujos gráficos ainda não podiam proporcionar reprodução fotográfica, nem havia a possibilidade da inclusão de diálogos que demarcassem definitivamente o contexto da ação. O jogo Halloween (1983), por exemplo, adaptação do filme homônimo (HILL; CARPENTER, 1978), no Brasil foi lançado com o título Sexta-feira 13. O título brasileiro remetia à longa série de filmes da qual Jason se tornou protagonista, ou ao imaginário que jogadores que não assistiram os filmes tinham dela. Mesmo sem fazer referência clara a nenhum dos filmes da série Sexta-feira 13, sem conhecer Halloween (1978) ou tendo uma observação menos comprometida com a análise do que com o entretenimento era perfeitamente crível que o assassino do jogo fosse Jason.



Figura 10: acima Michael Myers em Halloween (1978); abaixo Jason em Sexta-feira 13 part 3 (1982).

A partir do lançamento de Sexta-feira 13 (198-), para Atari VCS no Brasil, podemos observar que a porta aberta pela chave do título parece tão definitiva para associar o jogo à história de Jason que os distribuidores brasileiros nem se deram ao trabalho de mascarar outros signos que funcionavam como chave de leitura para conduzir ao universo de Halloween. A música-tema do filme Halloween (1978), composta pelo seu diretor John Carpenter, toca desde o início do jogo desenvolvido para Atari 2600. Mesmo que os signos sonoros disponíveis para uso no Atari 2600 fossem apenas ruídos e notas musicais simples, não era difícil reconhecer no jogo a melodia originalmente tocada no piano no filme Halloween (1978). Outro elemento que serve como chave para abrir a porta que leva até a obra que o jogo toma como referência é a figura do Jack-o'-lantern, tradicional lanterna feita com uma abóbora nas festas de halloween. Tal elemento no filme é um dos indícios de que a data do primeiro assassinato cometido por Michael Myers, ainda com seis anos, e da sua fuga do hospital psiquiátrico, anos depois, é 31 de outubro, Halloween. No jogo, o Jack-o'-lantern, utilizado para contar quantas vidas o jogador possui, também não deixa de indicar o dia em que a ação acontece. O cenário, personagens e objetivo do jogo são também coerentes com o filme de referência. Em Halloween (1983), o avatar do jogador é uma mulher que foge de um homem armado com uma faca por entre os cômodos de uma casa. Ela deve proteger as crianças que estão no cenário levando-as para um dos cômodos seguros nas extremidades da casa. A cada vez que se salva uma das crianças o jogador ganha 675 pontos. O

jogador também pode encontrar uma faca caída no chão de um dos cômodos da casa e com ela afugentar temporariamente o assassino, ganhando assim, 225 pontos. A ação do jogo se refere aos últimos 15 minutos de Halloween (1978), em que a personagem Laurie depois, de encontrar os corpos dos seus amigos e ser agredida pelo assassino, volta para a casa em que ela está trabalhando como babá de um garoto (Tommy). Dentro da casa, Laurie tranca o garoto e uma amiga dele em um quarto mais seguro, enquanto tenta se proteger do assassino, fugindo ou acertando-o com objetos perfuro-cortantes. No filme, o Dr. Loomis, psiquiatra responsável por Michael Myers, salva Laurie atirando seis vezes no psicopata, já no jogo Laurie não recebe nenhuma ajuda e ficará viva enquanto o jogador puder mantê-la longe da faca do assassino.

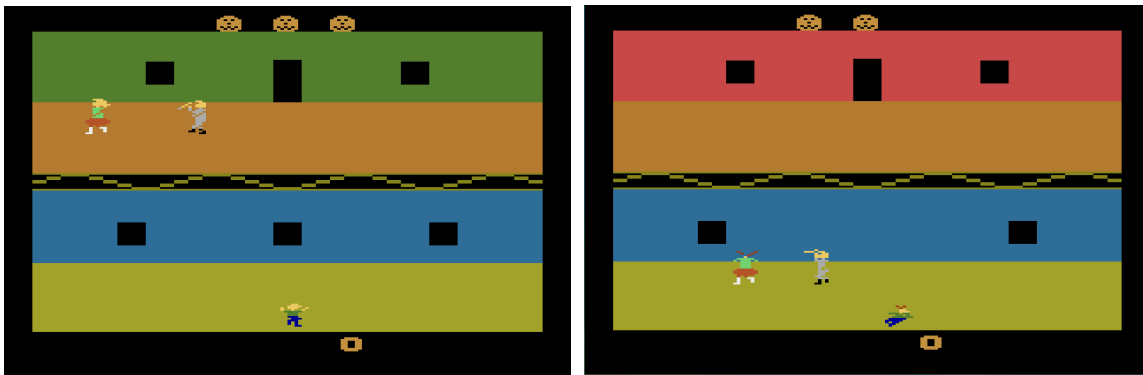


Figura 11: à esquerda a personagem/avatar foge do assassino em Halloween enquanto a criança anda de um lado para o outro em um dos cômodos da casa; à direita, depois de matar a criança o assassino decapita a babá que segue caminhando com o pescoço jorrando sangue.

Halloween era um jogo com alta dose de violência para a época. Até a segunda geração de consoles de video games, a representação de sangue era pouco comum, mas a questão da violência nos jogos já provocava polêmica. Em 1976, os arcades Gun Fighter (1975) e Death Race (1976), ambos adaptados para consoles (respectivamente Odyssey² e NES), provocaram as primeiras críticas ao conteúdo violento nos jogos. Gun Fighter era um jogo que mimetizava um duelo de armas de fogo, enquanto em Death Race personagens chamados gremlins que não apresentavam nenhuma distinção de personagens humanos, como eram representados naquele período, deviam ser atropelados pelo jogador que controlava um carro (WOLF, 2008). Os rumores sobre o impacto negativo dos video games sobre os usuários, extrapolavam a esfera de especulações sobre influência negativa no comportamento dos jovens. O jogo Berserk (1980), para Atari 2600 foi o primeiro a ser associado a uma fatalidade, um homem teve um infarto enquanto jogava, o que provocou alardes sobre a influência dos video games na saúde do usuário.

2.4 Haverá tantas portas quanto houver chaves

Adotar elementos externos ao software como chaves de interpretação para a narrativa do jogo é um recurso que pode ser bastante fecundo em games com grandes limitações técnicas. Obviamente o jogador, pode desejar relacionar-se apenas com o próprio jogo ou simplesmente não ter acesso às informações suplementares. Nesses casos, cabe ao jogador se posicionar entre: a) mergulhar na mecânica do jogo ignorando a narrativa e usufruir do prazer de jogar, ou; b) esforçar-se para dar sentido às imagens interativas, abrindo margem para uma ampla rede de conotações. Quando jogava Frost Bite (1983) na infância, por exemplo, eu optava pela primeira alternativa. Jamais fiz associações entre os signos visuais do jogo para atribuir-lhes qualquer sentido. Apenas compreendi o funcionamento do jogo e reproduzia o padrão de comportamento necessário para vencer os obstáculos. Um exemplo de como outro jogador se relacionava com os signos audiovisuais poucos precisos do Atari 2600, pode ser percebido no trecho de artigo (lato sensu) postado no site *sempregamers*, que ilustra, com bastante ironia, o modo de atribuir sentidos ao jogo, preenchendo as lacunas deixadas pelos desenvolvedores a partir dos próprios referenciais:

“**Frost Bite:** lugar: Pólo Norte. Missão: construir um iglu. Problema: um urso faminto e mutante quer lhe comer. Então por que simplesmente não construir um iglu e ficar quietinho dentro dele? Por que destruí-lo e sair correndo de um urso cada vez mais rápido, forte e inteligente? E como construir o iglu? Fazendo tijolos de gelo, claro! Porém, a melhor forma de fazer isso é pulando em placas de gelo que se mexem lateralmente, comendo peixes voadores e fugindo de caranguejos assassinos.” (10 JOGOS... 2009, sic.)

Fica evidente que o uso consciente ou não das limitações proporcionadas pelo Atari 2600 pode produzir leituras de complexidade similar às das mensagens estéticas. Com o jogo Bobby is going home, experimentei essa potência na produção de sentidos, sensações e emoções similar à da arte. Vale ressaltar que considero a possibilidade de outros jogadores terem experimentado esse jogo apenas no nível das mecânicas de funcionamento. Bobby is going home foi lançado pela Bit Corp em 1983, distribuído pela CCE no Brasil durante a década de 1980. O título sintetiza com precisão a experiência lúdico-dramática vivenciada no jogo, pois o que se passa é que Bobby, o personagem/avatar, está indo para casa e no caminho encontra obstáculos para atingir o seu objetivo. Embora jogar Bobby is going home (1983) fosse bastante prazeroso era também angustiante, inquietante, irritante.

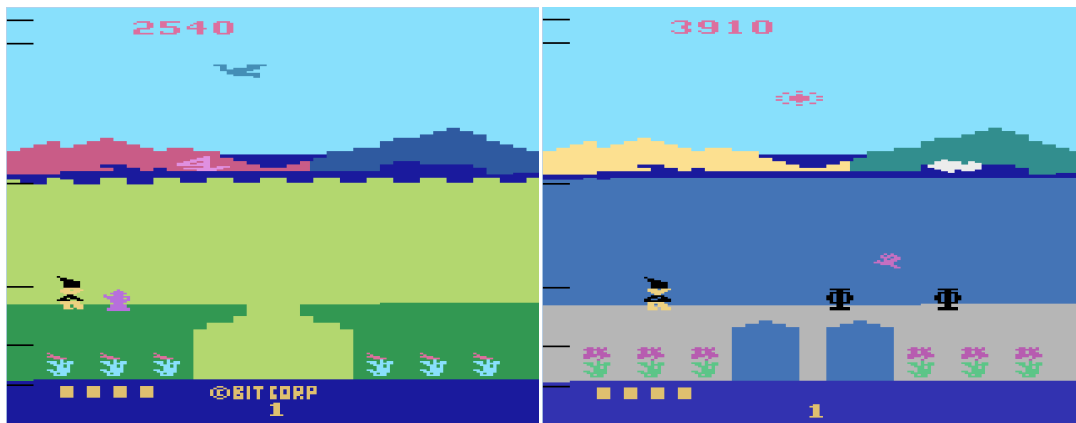


Figura 12: Bobby is going home para Atari VCS

Do início da partida até a casa de Bobby havia sete cenas, que impunham ao jogador desafios de coordenação motora, sobretudo no joystick pouco sensível do Atari 2600. Qualquer obstáculo era letal para Bobby, independente de que imagem tivesse: poço, hidrante, pássaro, pedra, flor ou borboleta. O encontro com a morte inevitável em um mundo fantasioso já era suficientemente impactante para as camadas de leitura que eu, enquanto uma criança com seis anos de idade, pude atingir. Contudo, analisando o Bobby is going home (1983) atualmente, seguindo as pistas que apontam para fora do jogo, surgem camadas de leitura ainda mais interessantes. Vale ressaltar que a análise que se segue incorpora sentidos conotados por mim e não pretende definir algo como uma leitura correta ou se aproximar do que intencionou a equipe desenvolvedora. Tais conotações, entretanto, ilustram a potência semântica de Bobby is going home (1983) com algumas das possibilidades de leitura proporcionadas pela conjunção entre as regras do jogo e a forma dramática.

Durante o percurso de Bobby ouve-se um hino evangélico, Bethany, melodia composta por Lowell Mason em 1856 na Inglaterra, conhecida internacionalmente por sua associação com a letra de Sarah Flowers Adam chamada “Nearer my God to thee”, gravada dentre outros cantores por Elvis Presley. Embora no jogo haja apenas a melodia, é possível estabelecer-se uma relação de contiguidade semelhante à metonímia, que aponta para a letra da música como chave de compreensão.

Nearer, my God, to thee, nearer to thee!
 E'en though it be a cross that raiseth me,
 still all my song shall be,
 nearer, my God, to thee;
 nearer, my God, to thee, nearer to thee!

Though like the wanderer, the sun gone down,
 darkness be over me, my rest a stone;
 yet in my dreams I'd be
 nearer, my God, to thee;
 nearer, my God, to thee, nearer to thee [...] ¹³

Ao chegar à casa de Bobby, ouvia-se uma música agradável. A sensação era, não só de conforto, mas de segurança. A melodia era “Home Sweet Home” composta pelo inglês Henry Bishop também do século XIV. Sua letra foi criada em 1823 pelo ator e dramaturgo americano John Howard Payne.

Mid pleasures and palaces though we may roam
 Be it ever so humble, there's no place like home
 A charm from the skies seems to hallow us there
 Which, seek thro' the world, is ne'er met with elsewhere
 Home, home, sweet, sweet, home!
 There's no place like home, there's no place like home [...] ¹⁴

E então, a trajetória recomeça, com tudo o que o jogador viveu através do seu avatar registrado como escore no topo da tela. O percurso de Bobby, até a sua casa, repete-se com variações gráficas e intensificação da dificuldade apresentada pelos obstáculos, até que a ação se completa na morte inexorável. A ação de Bobby é uma eterna tentativa de retorno ao lar através de uma estrada hostil. Essa ação produz conotações relacionadas ao desejo de retorno ao útero materno, onde se estaria confortável e em segurança. Por outro lado, o retorno ao lar, é inevitavelmente passageiro e o personagem está fadado à morte, assim como o jogador ao fracasso. Nesse sentido Bobby integra um mecanismo de sinédoque: enquanto homem, Bobby é uma parte que se refere ao todo da humanidade diante da morte. Ele representa todos os homens, na medida em que deseja retornar ao útero, mas será puxado a fórceps para a cova.

A polifonia do discurso dramático já reina em um jogo, à primeira vista, tão simples. O hino Bethany, associado à letra que evoca Nearer, my God, to Thee, canta em louvor a Deus, demonstrando a intenção de aproximar-se dele. Quando, enfim o personagem morre no jogo, o feedback para o jogador não parece recompensador, nada sugere a felicidade do encontro com o

¹³ Mais perto, meu Deus de ti, mais perto de ti/Ainda que seja a cruz que me eleve/Toda a minha canção será/Mais perto, meu Deus, de ti./Mais perto, meu Deus, de Ti, mais perto de Ti./Embora como viandante, o Sol se pôs/A escuridão cobriu-me, meu descanso, uma pedra./E ainda em meus sonhos eu estarei/Mais perto, meu Deus, de Ti./Mais perto, meu Deus, de Ti, Mais perto de ti.

¹⁴ Ainda em meio a prazeres e palácios nós podemos vagar/Seja isso tão humilde, não há lugar como o lar/Lá um amuleto dos céus parece nos santificar/ Explorar o mundo é nunca encontrar com algum lugar/Lar, lar, doce, doce, lar!/ Não há nenhum lugar como o lar, não há nenhum lugar como o lar

Senhor – depois de um ruído em notas descendentes há um silêncio fúnebre. Entretanto, quando há o retorno simbólico ao útero materno, ouve-se um estímulo musical reconfortante *Home sweet home*, que exalta o conforto do lar em detrimento de qualquer outro lugar por mais maravilhoso que possa parecer. É possível ler-se a presença de um discurso que alerta aos jovens para evitar os perigos (e, conseqüentemente, os prazeres) do mundo, para ficar em suas casas sob a proteção do senhor até o dia em que ele resolver levá-lo para junto de si; pode-se ler igualmente, como diz a versão da letra em português, que o personagem quer estar mais perto de Deus, mesmo que seja a dor que os una¹⁵; ou, ainda pode-se interpretar que por mais que um homem se apegue a Deus não há outro fim além da morte.

A inclusão de *Nearer, my God to Thee* em um jogo cuja ação se constitui por retornos sucessivos ao lar e que sempre é encerrado com a morte do personagem, sem a possibilidade de vitória do jogador, suscita leituras coerentes com vozes discursivas distintas ou mesmo leituras que partem de uma tensão entre essas vozes. O hino seria uma tentativa (certamente malograda) de pedir forças ao Senhor para a sobrevivência ou ironicamente sublinharia a morte inevitável que, na melhor das hipóteses, aproximaria o personagem de Deus? Uma tensão entre sentidos da mesma ordem está presente no uso de *Bethany*, com ou sem a letra *Nearer my God to Thee*, na cena do naufrágio de três dos quatro filmes produzidos em torno do episódio do *Titanic* (1943, BRACKETT, NEGULESCO, 1953; CAMERON; LANDAU, 1997). Apenas em uma das filmagens (MACQUITTI; BAKER, 1958), *Bethany* não é ouvida, contudo *Nearer my God to Thee* aparece com outra melodia, *Horbury* composta em 1861 por John Bacchus Dykes. *Nearer my God, to thee* foi tocada ou cantada pelos tripulantes à beira da morte na busca de algo em que apegar. De modo semelhante a mesma trilha sonora confere uma cruel ambigüidade a *Bobby is going home*, um jogo com aspecto visual aparentemente tão inocente.

Independente da leitura que se faça, com auxílio ou não de textos complementares como imagens e descrições da caixa, do cartucho ou do Manual, este jogo confronta o jogador com a ideia da morte universal e inevitável. Em uma série de outros jogos, inclusive os maiores sucessos da indústria internacional de video games do final da década de 1970 e início da década de 1980, o jogador está fadado ao fracasso e o personagem/avatar à morte. No jogo *Space Invaders* (1978) para arcade, antes de qualquer coisa, podia-se ler na tela a sentença “Game

¹⁵ “Mais perto quero estar, meu Deus de ti. Ainda que seja a dor que me una a ti.”

Over” acima de “Insert Coins”. O fim estava no começo. O fracasso era certo e deveria se pagar por isso. E por algum tempo muito se pagou: no Japão chegou a faltar moedas no mercado devido ao sucesso de Space Invaders (1978). E este também foi o jogo que alavancou a venda do Atari 2600. Em 1980, Space Invaders foi lançado para o console e a empresa faturou 415 milhões de dólares, o dobro do ano anterior (WOLF, 2008). De uma partida para outra, variava quanto tempo cada jogador manteria o avatar a salvo e, conseqüentemente, que nível de dificuldade conseguir-se-ia superar. Tudo isso resultava em um score que poderia ser comparado com o de outros jogadores, estabelecendo rankings de vitórias relativas.

Esse modo de estruturar a ação foi levado à exaustão, e, segundo Laurel (1993), a repetição deste modelo que levava, em algum momento, à frustração do jogador foi um dos motivos que desencadeou a crise da indústria do video game entre 1983 e 1984. Por outro lado, no início da década de 1980 houve grande expansão no desenvolvimento de computadores pessoais e o público preferia a máquina que servia igualmente ao trabalho e ao entretenimento do que uma máquina destinada apenas à diversão. No conjunto dos fatores da crise também está o advento dos AdverGames (contração de Advertisement Games), jogos voltados à propaganda. Embora o surgimento dos advergams demonstre uma nova forma de compreender o potencial dos jogos, a publicidade suplantava o entretenimento e a qualidade do gameplay era recorrentemente relegada a um segundo plano como afirma Aranha (2004).

2.5 A crise de 1984 e o surgimento de uma nova geração de consoles

Enquanto nos Estados Unidos, 1984 foi um ano de crise, no Japão, o cenário da indústria de jogos era completamente diverso. Desde as primeiras parcerias entre a Atari e a japonesa Namco em 1974, as empresas nipônicas atentaram para o potencial desse novo mercado e o seu desenvolvimento crescente (ARANHA, 2004). Em 1984, a Nintendo lança no Japão o Famicom (Family computer), um console com a aparência de um brinquedo e destinado ao entretenimento de toda a família. Os primeiros jogos lançados para este console foram conversões dos arcades Donkey Kong (1981) e de Popeye (1982). O Famicom com seu processador 8-bits, além de maior qualidade gráfica que todos os seus antecessores, iniciou à terceira geração de video games. Em 1985, o Famicom foi lançado nos Estados Unidos rebatizado como NES (Nintendo Entertainment

System) e com design adaptado para os consumidores estadunidenses que não viam consoles como brinquedos. O NES inicialmente foi vendido nos Estados Unidos associado a um Robô e a um pacote de jogos para contornar a desconfiança dos consumidores em relação aos video games (ARANHA, 2004; NESTERIUK, 2007; WOLF, 2008; UOL, 2010). Além do R.O.B (Robotic Operating Bubby) o NES dispunha de periféricos como uma pistola e uma luva com a função de controladores.

O sucesso do jogo Super Mario Bros. (1985) foi um fator determinante para que o NES reaquescesse a venda no setor de video games nos Estados Unidos e para por um fim à crise de 1984. Este jogo, lançado em setembro de 1985, viria a se tornar um ícone da Nintendo, além de um dos jogos mais vendidos de todos os tempos (WOLF, 2008). O personagem Mario, entretanto, havia surgido antes do lançamento do jogo que lhe deu mais fama. Foi em Donkey Kong (1981) que ele apareceu pela primeira vez com o nome de Jumpman (WOLF, 2007; UOL, 2010). Em Donkey Kong (1981), o personagem título era na verdade o antagonista que tinha sequestrado a namorada do herói do jogo, um homem comum, baixinho, gordinho e com um grande bigode. O nome Mario, posteriormente atribuído ao Jumpman surgiu nos EUA, por conta de uma semelhança do personagem com Mario Segali, proprietário de um galpão utilizado pela Nintendo em Seattle (ARANHA, 2004). Antes de Super Mario Bros. ainda foi lançado Wrecking Crew em junho de 1985. Neste jogo, o nome Mario já aparece na tela associado ao mesmo personagem de Donkey Kong (1981) e também já é possível encontrar o personagem Luigi, irmão de Mario, nas partidas com dois jogadores. A insistência na manutenção de um mesmo personagem em diversos jogos deixa transparecer a percepção de que aspectos do universo ficcional, como identificação com o personagem, tem grande apelo mercadológico. Desde jogos mais antigos de arcade como Pac-man ou de Atari como Superman(1978), Popeye (1983), E.T. (1984) , Bobby is going home (1983), o avatar utilizado pelo jogador já vinha deixando de ser meramente um objeto que o representava na tela, mas começava a ganhar traços mais definidos de uma persona, tornando-se uma máscara para o jogador. Mario é um marco na composição de personagens, pelo sucesso de vendas que foi e pela importância que a própria Nintendo lhe atribuiu nas suas ações comerciais. O foco da publicidade deixava de ser os aspectos do próprio jogo ou a tecnologia envolvida no seu desenvolvimento para tornar-se o seu protagonista. O ano de 1985 ficou marcado pelo lançamento de jogos com forte apelo narrativo. No Japão, foram lançados The legend of Zelda e Final Fantasy, ambos, do gênero RPG, rederam séries que se estendem até os dias atuais.

A despeito de o Mega Drive, console de quarta geração da Sega, já estar no mercado desde 1989 e da própria Nintendo ter lançado em 1990 o seu console de quarta geração, esse foi o melhor ano para o NES. O jogo Super Mario Bros. 3 (1990) alavancou as vendas do Nintendinho. O terceiro jogo da série trazia algumas inovações para o universo dos irmãos Mario. Ao contrário dos dois primeiros jogos da série, na verdade três porque Super Mario Bros. 2 teve versões diferentes nos Estados Unidos e Japão¹⁶, Super Mario Bros. 3 apresentava um mapa que permitia ao jogador ter maior autonomia sobre o caminho que iria percorrer. O jogador poderia, por exemplo, depois de ter cumprido a primeira e a segunda fase, escolher não passar pela terceira e quarta fase e, mesmo assim, concluir o primeiro mapa. Essa decisão implica em algumas consequências: ao saltar as duas fases, o jogador abre mão de acessar um mini game que se encontra entre elas que, se vencido lhe fornece um item; mais a frente, o jogador precisará embarcar em um dirigível que aparecerá sobre o castelo do rei, caso não consiga vencer os desafios no veículo na primeira vez, ele poderá se locomover para um espaço entre as fases 3 e 4 e o jogador terá que atravessá-las de todo modo.



Figura 13: Super Mario Bros. 3

Chama atenção também em Super Mario Bros. 3 uma estratégia característica do drama para informar o objetivo do protagonista. Enquanto que nos dois primeiros jogos da série o objetivo da ação de Mario só fica claro no final do jogo, em Super Mario Bros. 3, desde a primeira imagem que aparece na tela, é possível ver no mapa que sai do castelo um balão de texto

¹⁶ Segundo Uol jogos (2010), a Nintendo, convencida de que o jogo Super Mario Bros. 2 (1986) lançado no Japão era difícil demais para os consumidores Estadunidenses, lançou em 1988 uma continuação de Super Mario Bros a partir do gameplay de Doki Doki Panic que ficou conhecida como Super Mario USA.

com um pedido de socorro. Quando Mario chega ao castelo, vê que o rei foi transformado em um cachorro e a princesa raptada. Ou seja, o jogador recebe uma informação (o pedido de socorro), que levanta questionamentos provocando expectativa/tensão, e, então, quando a resposta vem (com a imagem do rei transformado em cachorro e a informação de que a princesa foi raptada), ela abre uma nova rede de questionamentos relacionados ao objetivo principal do jogo: salvar a princesa. Todo o primeiro mapa de Super Mario Bros. 3 funciona como o período de apresentação da estrutura dramática, pois nele são estabelecidas as regras de funcionamento daquele universo e o que impulsiona ação é saber o que está acontecendo, qual será o objetivo do jogo.

No Brasil, o NES foi lançado oficialmente em 1993 pela Playtronic, empresa nacional criada pela Gradiente/Estrela para representar a Nintendo (Wikipédia, 2010). Contudo, desde o final da década de 1980, já haviam sido lançados consoles com processadores de 8 bits e compatíveis com os cartuchos do NES, era o caso do console Phatom System, lançado pela Gradiente, e dos consoles Dynavision I, II e III, lançados pela Dynacom. Novas versões do console da Dynacom, ainda compatíveis com os jogos de NES são comercializados no país até os dias de hoje.

O console de terceira geração mais bem sucedido no Brasil, entretanto, foi o Master System. Este aparelho, desenvolvido por outra empresa japonesa, a Sega, traçou um percurso completamente distinto do console da Nintendo. O Master System foi inserido no mercado brasileiro, oficialmente produzido e distribuído por uma empresa nacional, a Tec Toy, já a partir de setembro de 1989 (TEC TOY, 2010). O Master System tinha desempenho superior ao do NES, possuía um processador de 8 bits 3.58 MHz, memória RAM de 8KB e 16 KB de memória RAM dedicada ao vídeo, além disso, o Master System podia dispor de até 32 cores simultâneas na tela de um conjunto de 64 cores disponíveis, contra as 25 cores simultâneas de um conjunto de 53 do NES (MUSÉE..., 2010f; 2010h). Apesar do desempenho superior, no Japão e nos Estados Unidos o Master System não foi tão bem sucedido quanto o NES.

Para Aranha (2004, p. 43) o motivo da baixa aceitação do console da SEGA pelos mercados estadunidense e japonês teria sido “um erro digno da Atari”. A SEGA havia sido hegemônica no desenvolvimento de arcades e apostou em conversões desses jogos para o Master System em vez de se concentrar no desenvolvimento de novos jogos. Entre os jogos para arcade convertidos para

Master System estão After Burner (1987) e Shinobi (1987). Tal “erro”, entretanto, não comprometeu as vendas da SEGA nos mercados europeu, australiano e brasileiro e o Master System tornou-se o console de video games mais popular da sua época nesse conjunto de países.

Quadro 3: Especificações técnicas de consoles de segunda e terceira geração				
Geração	Segunda		Terceira	
Ano	1976	1977	1983	1985
País	EUA	EUA	JAP	JAP
Console	Channel F	Atari VCS	NES	Master System
Fabricante	Fairchild	Atari	Nintendo	Sega
CPU	8 bits, 1,79 MHz	8 bits 1,19MHz	8 bits 1,79 MHz	8 bits 3.58MHz
RAM	64B RAM 2kB VRAM	128 bytes RAM	2KB RAM 2KB VRAM 256B sprite RAM 256B palette RAM	8KB RAM 16KB VRAM
Mídia	Cartuchos	Cartucho	Cartucho	Cartucho
Tamanho dos jogos	2 Kb maxi	2 a 4 Kb ¹⁷	512 KB max	256KB Max
Save	Não	Não	Não	Não
Gráfico	128 × 64 pixels 8 cores: Preto e branco ou máximo de 4 cores por linha	160×192 pixels 128 cores max	64 sprites (8 por scanline) 256x240 pixels, 25 cores simultâneas 53 cores disponíveis	64 sprites (8 por scanline) 256x240 pixels 32 cores simultâneas 64 cores disponíveis
Som	Mono com: 500 Hz, 1 kHz, and 1.5 kHz tones	Mono	Mono	Mono
Controle principal	Controle em forma de manche	Joystick com alavanca central	Joypad	Joypad

2.6 A construção de uma nova realidade

Se na segunda geração de consoles surge a preocupação com a representação figurativa como base para a mimese de uma ação dramática, a terceira geração intensifica essa característica. Evidentemente melhorias na capacidade de exibir imagens animadas e sons abrem espaço para incrementarem-se as possibilidades narrativas já que as informações do universo ficcional em video game chegam ao jogador, sobretudo através de um sistema de outputs baseado em signos audiovisuais. Em primeiro lugar, como consequência da representação gráfica mais

¹⁷ Essa era a capacidade máxima do console, mas alguns jogos foram criados com um chip especial que permitia que o Atari 2600 processasse jogos com tamanho de 8 a 16 Kb

precisa, o esforço antes necessário mesmo para reconhecer os objetos presentes na tela torna-se, na maioria dos casos, desnecessário, facilitando assim, que o jogador dedique-se a interpretar aspectos de maior complexidade na narrativa, permitindo maior imersão no universo ficcional e reduzindo a chance do jogador abandonar totalmente os aspectos narrativos para dedicar-se com exclusividade às mecânicas do jogo. Torna-se possível também nesse momento a inserção de textos verbais escritos na tela do computador, permitindo tanto a inclusão da figura do narrador na experiência do jogo, como em *The Fantastic Adventures of Dizzy* (1991) para NES, quanto a criação de diálogos escritos entre os personagens, como já se pode ver em *Alex Kidd in miracle world* (1986).

The Fantastic Adventure of Dizzy (1991), do NES, como o título sugere é um adventure game. Nesse jogo, o jogador tem como avatar, um personagem em forma de ovo chamado Dizzy (tonto). O protagonista deve salvar Daisy, que foi sequestrada por um mago malévolo. Ao longo da jornada, o jogador, junto a Dizzy, percebe que não só Daisy está em apuros, mas vários outros habitantes de sua cidadela sobre as árvores. Ajudando os outros personagens-ovo, Dizzy recebe objetos fundamentais para o seu percurso. O gameplay segue a linha definida pelo jogo *Adventure* de 1973, o jogador precisa descobrir os objetos que resolverão cada problema e carregá-los até onde possa usá-los para resolver um enigma. Alguns objetos são encontrados facilmente pelo caminho, outros estão em locais de difícil acesso e Dizzy deve resolver outros enigmas para chegar até eles, há ainda objetos que Dizzy recebe como recompensa de algum personagem que tenha ajudado. Assim, para salvar Dora, que foi transformada em sapo, Dizzy deve levá-la até o príncipe que a beijará, ela será novamente transformada em Ovo e o príncipe recompensará Dizzy com uma besta que só será usada muito mais a frente no jogo para que Dizzy possa vencer os guardas do Castelo.



Figura 14: The Fantastic Adventure of Dizzy

Em jogos como *The Fantastic Adventure of Dizzy* (1991), informações que na geração anterior estavam apenas em materiais complementares como manuais e labels passam agora a se inserir no jogo como trechos da história narrados de forma escrita. O apelo aos recursos da Épica em jogos como este cumpriam a função de complementar a narrativa dramática. Nesse sentido, a inclusão de tais recursos enquanto estratégia dramaturgica está mais próxima de como Shakespeare o fazia do que como Brecht, por exemplo, pois a ideia não é a de romper a narrativa dramática chamando atenção para o fato de haver alguém que organize a história e sim de fornecer subsídios para o jogador compreender e imaginar partes da história que não podem ser dramatizadas devido às limitações do suporte.

No Master System, a maior qualidade gráfica propiciou tanto a conversão de arcades mais próximos de uma representação do real como *Shinobi* (1987) e *After Burner* (1987) para o console, quanto o desenvolvimento de belos universos fantásticos e cartunescos como o da série *Alex Kidd*. Isso foi possível não só graças a uma maior capacidade de processamento de vídeo, mas também ao aumento na capacidade de armazenamento de dados no cartucho – já que arquivos de imagem (assim como os de som) tendem a ocupar muito espaço por serem tentativas de reproduzir uma realidade analógica no meio digital¹⁸. O salto de qualidade de representação (não só em termos de imagem) entre a segunda e terceira geração é expressivo. O aumento da

¹⁸ Em um sistema digital o armazenamento de dados se dá por números binários, ou seja sequências formadas por duas unidades mínimas usualmente representadas por 0 e 1. Já o sistema analógico se constitui por continuidade. Então, para representar informações imagem ou som interpretadas como analógicas pelos nossos sentidos, é necessário que elas sejam codificadas em uma extensa sequência de números binários a fim de dar a ilusão de continuidade, por isso os arquivos que guardam esse tipo de informação costumam demandar grande espaço.

capacidade de mimetizar à maneira do drama nos jogos de Master System em relação aos consoles anteriores está diretamente relacionada com suas especificações técnicas. Entretanto, mesmo com mais recursos para representar a ação à maneira dramática, Alex Kidd in miracle world (1986) ainda faz uso do manual para complementar a compreensão da narrativa em jogo. Segundo o manual (SEGA, 1986), a ação começa depois de um período de sete anos que Alex passou no monte Eternal, praticando artes marciais que lhe conferiram o poder de quebrar pedras com as mãos. No caminho de volta à sua terra espiritual Alex teria encontrado um senhor moribundo que lhe disse que a paz da cidade de Radactian estava em perigo e antes de seu último suspiro lhe entregou um mapa e um medalhão feito de pedra do sol. O jogo inicia-se no momento em que Alex está descendo a montanha onde treinara, após o encontro com o referido homem, já de posse do mapa e o medalhão. Ou seja, o início da ação, ao menos o evento que a deflagra, acontece antes do início do jogo, a totalidade da ação dramática ainda não estava coadunada com o jogo. Já o final do jogo é coincidente com o final da ação, seja com o sucesso do objetivo de Alex na busca por salvar o reino de Radactian ou com a sua morte no caminho.

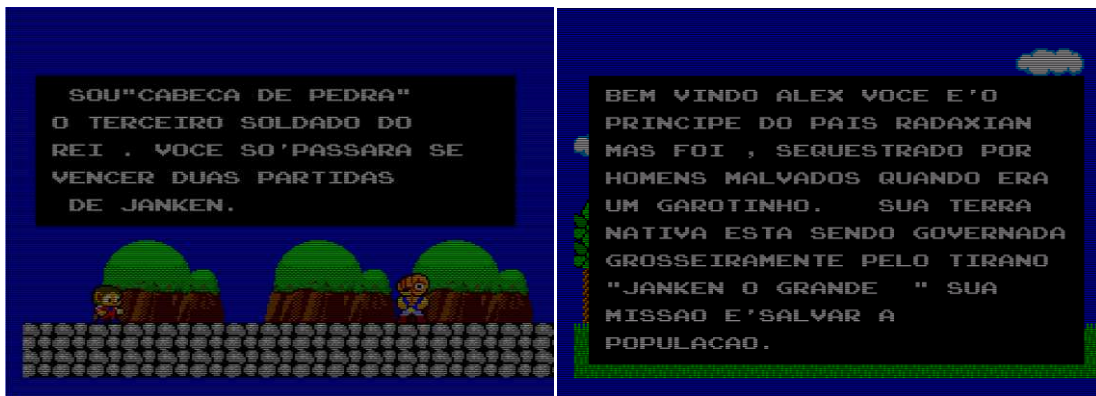


Figura 15: Alex Kid in Miracle World para Master System

Assim como a Nintendo com Mario, a Sega também apostou em Alex Kidd para o desenvolvimento de diversos jogos. É o caso de Alex Kidd in High Tech World (1989) e Alex Kidd in Shinobi World (1990). Esses dois jogos já dispensam qualquer outra mídia para que o jogador entre em contato com a totalidade da ação dramática. Em Alex Kidd in High Tech World (1989) assim que o jogador opta por iniciar o jogo, é exibido um diálogo entre Alex e seu amigo Paul que informa ao príncipe sobre um novo arcade, o problema é que o único mapa para a cidade em que a máquina se encontra foi cortado em oito pedaços espalhados pelo castelo. Então a jornada de Alex inicia-se com uma busca pelos oito pedaços do mapa, segue com a travessia

por uma floresta cheia de ninjas, depois uma vila em que Alex deve conseguir o passaporte para sair, uma nova floresta com mais ninjas e animais até que por fim ele encontra o almejado arcade. Início, meio e fim da narrativa dramática estão contidos no jogo. Alex Kidd in Shinobi World (1990) também dispensa informações externas no que diz respeito à totalidade da ação, com a diferença que o evento disparador do início da trajetória de Alex acontece logo que o jogador liga o console com o referido cartucho – em uma breve animação, a namorada de Alex é sequestrada por um ninja das trevas que havia sido banido há 10.000 anos e agora retornou em uma tentativa de atingir o poder supremo, então o espírito de Shinobi também retorna para guiar Alex. É digno de nota o fato de Alex Kidd in Shinobi World (1990) cruzar universos ficcionais de dois jogos da SEGA explorando a intertextualidade como estratégia dramatúrgica para além dos exemplos de adaptação de conteúdos advindos de outras mídias ou continuações de uma mesma série. O universo de Shinobi que se aproximava da realidade, a despeito de algum uso de magia pelos personagens, imerge totalmente nos gráficos cartunescos da série Alex Kidd. Também a dramaturgia deixa de se preocupar com uma situação fundada em acontecimentos políticos para retratar um conflito baseado em uma questão amorosa pueril.



Figura 16: Alex Kid in Shinobi World

Em Shinobi (1988), o jogador controla um ninja chamado Joe Musashi, contratado pelo governo como agente secreto com a missão de derrotar uma rede terrorista conhecida como Ring of Five que sequestrou os filhos de governantes internacionais. Ao mesmo tempo em que esse jogo tem pontos em comum com a realidade elaborando uma situação fundada em questões políticas também fornece ao jogador elementos fantásticos. Musashi além de armas relacionadas às artes marciais, pode usar bombas, uma pistola ou a magia ninja. A organização Ring of Five é liderada por cinco ninjas também conhecedores de magia que devem ser derrotados ao final de cada um dos estágios do jogo compostos por dois ou três níveis.

2.7 Outros rumos para a adaptação

A intertextualidade como recurso dramatúrgico também prosseguia em suas formas já vistas antes na geração anterior de consoles, entretanto, mais elaboradas. A convergência midiática estimulava o desenvolvimento de novas estratégias rumo ao amadurecimento do conceito de narrativa transmídia. Foram bem sucedidos no mercado brasileiro jogos que traziam narrativas advindas do cinema e dos quadrinhos para o universo dos video games. *Castle of Illusion* (1990), estrelando Mikey Mouse, e *Indiana Jones and the last crusade* (1990) foram os dois jogos desse tipo mais comercializados no Brasil. Cada um deles apostava em um caminho diferente para trazer para o universo dos jogos as aventuras de seus protagonistas.

O game *Indiana Jones and the last crusade* (1990) segue os passos do herói no filme homônimo, simplificando o enredo e desenvolvendo os desafios encontrados no filme em episódios, sem necessariamente costurá-los com uma lógica causal. No filme, o jovem Indy, em uma excursão da sua escola, vê saqueadores roubarem a Cruz do Coronado em uma escavação, ele toma a cruz dos saqueadores em um momento de distração dos ladrões. Os bandidos perseguem o rapaz, sem demorar muito tempo na caverna, Indy corre até encontrar um trem de circo no qual a perseguição continua. Embora tenha conseguido fugir dos bandidos, quando encontra com o xerife da cidade esperançoso de que o artefato seja encaminhado a um museu, o representante da lei oferece-lhe uma perspectiva dos fatos em que o herói é o ladrão da valiosa cruz de ouro pertencente a um abastado cidadão e o rapaz vê-se obrigado a devolvê-la. Anos depois, Indiana Jones, já adulto e professor de arqueologia, retoma o artefato em uma aventura em alto mar e o entrega ao representante de um museu. Todos esses acontecimentos se desenrolam em um momento de apresentação do universo de Indiana Jones: a última cruzada efetivamente irá começar quando Indiana descobre que seu pai desapareceu em busca do santo graal. O que seria no filme esse momento de apresentação, no jogo segue uma lógica episódica. A primeira e a segunda fase do jogo fazem referência ao momento em que Indy, portando a cruz do Coronado, é perseguido pelos bandidos. A primeira fase dilata o período que Indy passa na caverna, transformando esse episódio em uma jornada do arqueólogo-aventureiro em busca da cruz em uma mina cheia de bandidos. A segunda fase do jogo se concentra no episódio do trem,

Indy deve atravessar os diversos vagões saltando sobre animais e vencendo bandidos com socos ou seu chicote. Sem nenhuma referência à mudança de idade do herói ou ao início da jornada em busca do pai desaparecido e ao Santo Graal, a terceira fase do jogo se passa em uma catacumba semelhante ao local onde Indy acharia no filme uma das pistas para o cálice sagrado, o escudo de um cavaleiro que teria encontrado o graal e retornado, deixando um dos seus irmãos como guardião do cálice. No filme Indy percorre as catacumbas sob uma biblioteca em Veneza acompanhado da doutora Shneider, antiga parceira de seu pai, e encontra o escudo que dá a indicação final de onde o cálice está escondido. No jogo, Indiana Jones percorre sozinho as catacumbas e o escudo é a finalidade da terceira fase e nada mais. A quarta fase do jogo se passa no castelo de Brunwald, onde o pai de Indy estaria aprisionado por Nazistas. O instante em que Indiana Jones, no filme, salta de uma janela para outra do castelo a fim de entrar no cômodo onde seu pai é mantido refém transforma-se numa longa escalada pelas paredes do castelo no jogo. Enquanto isso, toda a sequência de perseguição aos Jones até que ambos consigam embarcar num dirigível é suprimida. A quinta fase passa-se no dirigível. Indy, sozinho, ao contrário do filme em que já está acompanhado pelo pai, procura por um avião para fugir de lá. Na sexta e última fase, Indiana Jones está prestes a encontrar o santo graal e deve superar uma série de armadilhas até poder pegar o cálice. Ao concluir a última fase, aparece na tela de fim de jogo a única referência ao pai do herói, uma imagem em que os dois aparecem juntos. No filme, o pai de Indy é mortalmente ferido pelo homem que havia contratado os seus serviços anteriormente, a fim de que Indiana Jones seja forçado a ultrapassar todas as armadilhas em busca do cálice que pode salvar o seu genitor.

Castle of Ilusion, assume uma estratégia diferente da encontrada em Indiana Jones the last crusade, pois, aposta em um personagem conhecido do cinema de animação em uma nova história. Nesse jogo, Minie foi sequestrada pela bruxa Mizrabel e Mikey deve resgatá-la. Contudo, para vencer a bruxa, ele deve pegar as sete gemas do arco-íris que são protegidas pelos mestres da ilusão no interior do castelo da ilusão. Parte da exposição do conflito se dá através da narração através de texto escrito entremeada por ilustrações. Esse primeiro momento informa ao jogador sobre o sequestro de Minie, antes de o jogo começar. Soma-se a isso uma curta animação com diálogos escritos à porta do castelo em que um ancião informa a Mikey sobre as gemas e os mestres da ilusão. Durante o jogo, Mikey atravessa cinco salas do castelo em busca das sete gemas necessárias para chegar até Mizrabel e vencê-la. Com auxílio das gemas que se

transformam em um arco-íris sobre o qual se pode andar, Mikey chega até as regiões mais altas do castelo onde atravessará os últimos estágios, encontrará Mizrabel para vencê-la e resgatar Minie.

É importante notar que tanto estratégias de Castle of illusion (1990) e de Indiana Jones and the last cruzade (1990), reaparecerão no futuro mais amadurecidos em exemplos de narrativa transmídia. No item 2.12 do presente trabalho, apresento os jogos 007 Gondeneye (1997) e 007 Tomorrow Never Dies que como no jogo de Indiana Jones, dialogam diretamente com um filme que o precede. Há também o caso de Resident Evil, série de jogos, que origina uma série de filmes. Algumas das obras cinematográficas desenvolvem o universo ficcional dos jogos criando novas narrativas, assim como Castle of Illusion é apresenta uma história original dentro de um universo ficcional pré-estabelecido.

Outro episódio importante da adaptação de universos ficcionais de outras mídias para o Master System é o caso dos jogos produzidos pela Tec Toy a partir de narrativas brasileiras ou que fossem familiares ao público local, como os jogos da turma da Mônica e do Chapolin. Em ambos os casos foram produzidos jogos com base em títulos internacionais dos quais a Tec Toy possuía licença.

“Todo o cenário, movimentos e animações dos personagens deste primeiro game produzido no Brasil foram criados pelos Estúdios Maurício de Souza. Já os trabalhos de produção e programação do cartucho ficaram por conta da Tec Toy.” (VIDEOGAME, 1991a, p.44)

Embora a revista Videogame apresente “Mônica no Castelo do dragão” como um jogo genuinamente nacional, não é difícil verificar que na verdade se trata de um jogo quase que completamente idêntico ao Wonder Boy 2 – Wonder boy in Monsterland. Apenas foram substituídos os personagens principais da trama pelos personagens da turma da Mônica, sendo que se mantiveram os personagens secundários de Wonder Boy. Os diálogos de Wonder Boy também foram substituídos por réplicas relacionadas à narrativa criada para o jogo da Mônica, em que o Capitão Feio estaria usando um dragão para poluir o mundo.



Figura 17: acima imagens de Mônica do Castelo do Dragão; abaixo imagens de Wonder Boy.

O caso de Mônica no Master System lembra o lançamento de Halloween do Atari 2600 como Sexta-feira 13 no Brasil. Há, contudo, nos casos dos jogos lançados pela Tec Toy um maior cuidado com a substituição de signos que apontem para o universo ficcional original, até porque com maior qualidade gráfica e a presença de diálogos, seria pouco provável que os jogadores não percebessem a manobra do distribuidor que apenas mudasse o título do jogo. Chapolin contra o Drácula segue a mesma estratégia de Mônica no Castelo do Dragão. O jogo base é Ghost house que tem o seu personagem principal substituído por Chapolin. Há ainda uma adaptação de Teddy Boy com o personagem Geraldinho do cartunista Glauco.

2.8 Estratégias dramáticas aliadas às estratégias de mercado

Em 1989 surgiu o Mega Drive dando início à geração 16-bit (WOLF, 2008; UOL..., 2010), . O Mega Drive havia sido lançado pela SEGA no Japão em 1989 e distribuído no Brasil pela Tec Toy a partir de 1990 (TEC TOY, 2010), acompanhava a primeira versão do console, um cartucho com a conversão do arcade Altered Beast.(1989) Segundo a Uol Jogos (2010), tratava-se de uma estratégia de marketing da Sega para valorizar o potencial do novo aparelho para conversão de arcades, que àquela época apresentavam melhor desempenho que os aparelhos domésticos.

Em *Altered Beast* (1989), ao iniciar-se o jogo, Zeus dizia “Rise from your grave!”¹⁹ enquanto a frase completa aparecia por escrito “Command you to rise from your grave and rescue my daughter”²⁰. Essa ordem se referia ao objetivo principal do jogo, resgatar Athena das mãos de Neff, que a havia sequestrado. Ao final de cada fase o jogador encontrava-se com Neff para um combate e antes de transformar-se em um monstro, o antagonista sempre dizia a frase “Welcome to your doom”²¹, seguida de uma tenebrosa gargalhada. Embora frases curtas como essas em jogos já fossem possíveis desde a segunda geração de consoles, a partir do lançamento do periférico conhecido como Voice Module do *Odyssey*², só na quarta geração de consoles esse recurso se tornaria mais comum por uma conjunção de diversos fatores como maior capacidade de armazenamento de dados nos cartuchos, maior capacidade de processamento e de síntese de áudio. Outra dimensão de compreensão entrava em jogo através das entonações dos diálogos.

O principal investimento da Sega, entretanto, foi em um personagem, Sonic. A Sega lançou, o primeiro jogo da série, *Sonic the hedgehog*, em 1991 para Mega Drive. No natal de 1992 foi lançado *Sonic the hedgehog 2* que chegou a abalar a hegemonia da Nintendo nos Estados Unidos e Japão. A partir de então, Sonic, o ouriço azul e muito veloz que a Sega adotou como mascote, passou a concorrer diretamente com o personagem Mario, da Nintendo. Aranha (2004, p. 46) chama atenção para o fato da disputa entre as duas empresas do video game focar mais as características dos seus personagens do que os aspectos tecnológicos envolvidos na produção dos jogos.

O gameplay dos jogos da série é extremamente determinado pela característica principal de Sonic, a alta velocidade. O objetivo de Sonic é derrotar o Dr. Robotinick, um cientista louco que está sequestrando e transformando os animais em robôs a fim de usá-los para dominar o mundo. Em sua jornada, Sonic tem até dez minutos para atravessar cada fase e será bonificado em pontos na proporção inversa do tempo que gastar na fase. Contudo, o jogador pode encontrar outras recompensas se explorar a fase mais cuidadosamente. Há passagens secretas que podem esconder itens valiosos como escudos, sapatos mágicos e vidas extras. É possível ganhar pontos também destruindo os robôs criados por Robotinick espalhados, ao longo da fase ou coletando os diversos

¹⁹ Levante do seu túmulo! [Tradução minha]

²⁰ Eu ordeno que você levante do seu túmulo e resgate minha filha. [Tradução minha]

²¹ Bem vindo à sua perdição! [Tradução minha]

anéis disponíveis no cenário. A estratégia de oferecer recompensas para comportamentos contraditórios se apresenta como um recurso eficaz para gerar conflitos de vontade.



Figura 18: à esquerda Sonic the Hedgehog 2 para Mega Drive; à direita Sonic the Hedgehog 2 para Master System

A série de jogos Sonic fornece amostras da convivência entre consoles de gerações distintas na década de noventa. Embora o primeiro jogo da série seja para Mega Drive, há conversões dos jogos Sonic the hedgehog (1991), Sonic the hedgehog 2 (1992) e Sonic Spinball (1993) para Master System e até um jogo lançado exclusivamente para o console de terceira geração, o Sonic Chaos (1993). É interessante notar que as versões dos jogos da série Sonic para Master System e Mega Drive são propositalmente diferentes. A Sega parece ter investido nos caminhos que mais eram apropriados para os seus consoles, criando situações específicas que exploravam o melhor das possibilidades de cada console. Se em Sonic the Hedgehog 2 (1992) para Mega Drive, a tônica era explorar espaços indo e voltando do início ao fim de cada fase explorando os caminhos múltiplos do cenários, na conversão para Master System, escolhido um caminho era pouco provável que na mesma sessão de jogo se conhecesse o outro, em contrapartida surgiam veículos exclusivos como uma asa-delta e carrinhos de mineração que tornavam a trajetória entusiasmante e ao mesmo tempo justificava a impossibilidade de voltar ao princípio da fase. Além disso, no Mega Drive, Tails, uma raposa de duas caldas que Sonic tem como amigo, pode acompanhá-lo durante toda a trajetória (se esta for a escolha do jogador, pois também é possível jogar apenas com um ou outro personagem), enquanto que no Master System Tails aparece apenas nos quadros estáticos que precedem cada fase.

Quadro 4: Especificações técnicas de consoles de terceira e quarta geração				
Geração	Terceira		quarta	
Ano	1983	1985	1988	1990
Console	NES	Master System	Mega	SNES
País	JAP	JAP	JAP	JAP
Fabricante	Nintendo	Sega	Sega	Nintendo
CPU	8 bits	8 bits 3.58MHz	16 bits, 7,67 MHz ²²	16 bits 3.58 MHz
Memória	2KB RAM 2KB VRAM 256B sprite RAM 256B palette RAM	8KB RAM 16KB VRAM	64KB RAM 64KB VRAM	64 KB RAM 74 KB VRAM 2 KB ARAM
Mídia	Cartucho	Cartucho	Cartucho CD ²³	Cartucho
Tamanho dos jogos	512 KB Max	256KB Max	4MB	48MB
Vídeo	64 sprites (8 por scanline) 256x240 pixels, 25 cores simultâneas 53 cores disponíveis	64 sprites (8 por scanline) 256x240 pixels 32 cores simultâneas 64 cores disponíveis	320x224 pixels 64 cores simultâneas 512 cores disponíveis	512x448 pixels 256 cores simultâneas 32768 cores disponíveis
Áudio	Mono	Mono	Stereo	Stereo
Controle principal	Joypad	Joypad	Joypad	Joypad

Embora haja outros jogos que utilizem personagens coadjuvantes acompanhando os protagonistas, vale a pena destacar o comportamento da raposa de duas caudas no segundo jogo de Sonic no Mega Drive, pois é um bom exemplo do uso da tecnologia a serviço da maior solidez dramática em um video game. Tails acompanha o ouriço azul sempre que pode, mas Sonic atinge velocidades maiores que o seu amigo e, nesse caso, a raposa fica para trás. Se isso acontecer assim que Sonic reduzir à velocidade, Tails retorna pelo ar, usando suas duas caudas como as hélices de um helicóptero. Quando o jogador deixa de movimentar Sonic, o ouriço azul espera impaciente por novos comandos, enquanto Tails movimenta-se indicando o sentido para o qual a ação está orientada, indo e voltando, sem abandonar Sonic. Essas atividades baseadas em comportamentos determinados por “quando” e “se” (palavras chaves para a programação) se apresentam como signos que caracterizam os personagens e constroem uma relação entre eles.

²² O mega dispunha também de um processador secundário para áudio de 8 bits, 358 MHz

²³ Com o periférico SegaCD

2.9 A diversidade dos títulos e as locadoras de jogos

Na época em que falar de jogos para console era falar em cartucho, as locadoras de jogos proliferaram no Brasil, assim como as locadoras de filmes em VHS. A pirataria ainda não tinha se estabelecido, tal como na atualidade, pois o cartucho não era tão fácil de copiar como as mídias que o seguiram. Alugar um cartucho era uma boa alternativa para quem queria diversificar o seu repertório de jogos sem o alto custo da compra. Alugando jogos, inúmeros jogadores brasileiros puderam conhecer uma vasta gama de títulos. Contudo, alugando um jogo por um dia, ou mesmo pelo fim de semana, um jogador dificilmente conseguiria chegar até o fim da ação. Um aspecto que dificultava a conclusão de um jogo em pouco tempo de contato com ele era a impossibilidade de segmentação da partida, salvo raras exceções. Os jogos de Atari, a maioria dos jogos de NES, Master, Mega Drive e Super Nintendo não permitiam que o jogador salvasse o seu progresso para retomar o jogo do mesmo ponto depois. Digo a maioria porque embora nenhum desses video tivesse uma mídia específica para saves como um memory card, alguns jogos dessas plataformas adotavam um sistema de password – a cada estágio vencido uma senha era fornecida ao jogador e, se fosse necessário interromper a partida, o jogador podia retomá-la do início da fase mais avançada em que já havia chegado –, era o caso do já citado *Alex Kid in high tech world* (1989). Pausas eram possíveis, embora não exatamente bem vindas, pois embora o jogo ficasse congelado esperando o retorno do jogador a imersão era interrompida. Além do mais, essas pausas possibilitavam que os jogadores se desligassem do jogo por um período curto de tempo, mas não permitiam que o jogador desligasse o console e voltasse a jogar no outro dia. Deixar o console ligado em pausa por muito tempo também não era uma boa opção, pois era comum que esse procedimento travasse o jogo e o progresso fosse perdido da mesma forma.

Na maioria dos casos, como o progresso não podia ser salvo, produziam-se situações frustrantes. Havia a tendência de que os jogos de terceira e quarta geração, apresentassem uma curva de dificuldade ascendente, mas ao contrário da maioria dos jogos produzidos para a segunda geração era possível vencer. Desse modo, para se superar um desafio mais avançado eram necessárias muitas tentativas para se treinar uma habilidade motora ou resolver um enigma. Não raro a quantidades de vidas que o personagem dispunha não era suficiente para o quanto era preciso exercitar e perdia-se o jogo já nas últimas fases. Ou seja, era necessário começar o jogo

novamente. O recomeço em alguns casos era tão entediante que era preferível não fazê-lo logo em seguida da derrota. Então, ou o jogador alugava novamente o mesmo título, ou mantinha o jogo inconcluso. A impossibilidade de segmentação da partida provocava angústia e ansiedade, pois opunha à possibilidade de vitória características fundamentais do jogo como a limitação no tempo e a liberdade de se jogar quando se quer e quando a vida real não chama.

2.10 Mortal Kombat e a polêmica da violência

Mortal Kombat, é uma série de jogos de luta, iniciada em 1992 com um arcade e que continua sendo renovada até a atualidade. Os três primeiros jogos da série foram lançados para consoles de quarta geração, o Mega Drive e o Super Nintendo. Houve ainda conversões para Master System, sendo que Mortal Kombat 3 (1995) para Master System foi lançado exclusivamente no Brasil. É interessante notar que o viés narrativo vinha se acentuando mesmo nos jogos esportivos e de luta e a série Mortal Kombat é um exemplo disso. Ao longo da série se desenvolve uma narrativa complexa, não sem algumas contradições, entre um torneio que envolve dois mundos Earthrealm e Outworld. De um lado está Raiden, Liu kang, Kung Lao entre outros guerreiros em defesa de Earthrealm do outro Shao Kan e seus súditos que querem expandir seus domínios para além de Outworld. No meio dessa guerra entre mundos, há uma série de conflitos pareados entre personagens. O jogo original foi lançado pela Midway e convertido para Mega Drive, Master System e Super Nintendo em 1993 pela Aclaim. Esse jogo foi extremamente bem sucedido e controverso por apostar em gráficos mais próximos da realidade do que os seus concorrentes do gênero. Mortal Kombat (1992) e suas sequências aqui citadas utilizavam imagens digitalizadas de atores para construir os personagens envolvidos nas lutas sangrentas, com a possibilidade de desferir golpes finais hiperviolentos como decapitações, incineração, extração de corações e choques elétricos que explodiam cabeças.



Figura 19: Da esquerda para direita, Scorpion depois de incinerar vivo o seu oponente bafejando fogo em Mortal Kombat; Mileena faz múltiplas perfurações em Liu Kang com sua arma em Mortal Kombat II; Jax se transforma em Leão para devorar Sheeva em Ultimate MortalKombat 3.

Tamanha violência provocou uma forte reação de setores mais tradicionais da sociedade em diversos países. Junto a Night Trap, lançamento da Sega, para o Mega CD com cenas filmadas com atores reais, Mortal Kombat foi o motivo para os senadores estadunidenses Joseph Lieberman e Herbert Kohl instaurarem uma investigação sobre o impacto dos jogos violentos nos jovens. Essa investigação concluiu que se a própria indústria não criasse meios de se auto-regular o estado deveria intervir (NINTENDO..., 2008). A iniciativa dos senadores estimulou a criação do Entertainment Software Rating Board (ESRB) um sistema de classificação etária que regulamentou a produção de jogos violentos e com forte conteúdo sexual. Em Hong Kong e Singapura, Mortal Kombat, entre outros títulos violentos, foi banido. No Brasil, o jogo também foi proibido.

Esta magistrada [Dra. Cláudia Maria Resende Neves Guimarães, juíza Federal da 3ª Vara da Seção Judiciária de Minas Gerais] analisou a prova de fls. 34, constante de uma fita de vídeo, com os jogos DOOM, POSTAL MORTAL KOMBAT, REQUIEM, BLOOD e DUKE NUKEN, e de feito, é assombroso verificar o que se pode criar, almejando lucro, não só deixando de lado todos os valores morais que devem permear a educação de nossas crianças e adolescentes, mas incitando o contrario; prazer de matar, de causar sofrimento, de aniquilar completamente o mais fraco. Não há qualquer sinal de piedade, misericórdia, solidariedade, etc. nada. Bom é aquele que mata mais. (BRASIL, 2009)

A despeito de ter jogado Mortal Kombat e diversos jogos da sua sequência desde aproximadamente onze anos de idade até os dias atuais e ter sentido (e continuar sentindo) prazer em aniquilar personagens de formas brutais, nunca matei ou provoquei sofrimento físico em qualquer ser vivo, salvo um ou outro inseto em legítima defesa. Ao contrário, choca-me saber que as pessoas assistem na TV a linchamentos que resultam em morte em programas sensacionalistas no horário do almoço, que não só exibem as imagens da violência, mas desrespeitam a vida e a dignidade humana interrogando o moribundo sobre o motivo do acontecido. Ao que parece

Mortal Kombat funcionou para mim como espaço catártico, o que não é de se estranhar dada as inúmeras relações que os video games apresentam com o drama.

Vale ressaltar que o meu caso não é incomum, como indica o trabalho de Alves (2005) que defende que os video games não podem ser responsabilizados pela violência adolescente desconsiderando-se fatores como desequilíbrio familiar e contexto social. Alves (2005) acompanhou um grupo de jogadores adolescentes em contato com video games violentos e verificou que o contato com tais jogos não estabelecia uma relação causal com comportamentos violentos. Verificou ainda, a partir do discurso dos sujeitos da pesquisa, do diálogo com os autores consultados e da imersão no lócus dos jogadores, que os jogos violentos podem funcionar como espaço de elaboração de conflitos, medos e angústias, promover catarse para a agressividade, além de constituir-se como ferramentas para a construção de conceitos cognitivos, afetivos e sociais.

Embora a Sega tenha baseado sua estratégia de vendas na evidenciação do potencial do Mega Drive na conversão de Arcades, o aparelho doméstico ainda não atingia a mesma qualidade das máquinas encontradas em casas especializadas. Na conversão de Mortal Kombat II (1994) para o console da Sega, por exemplo, são perdidos elementos gráficos e sons, o gameplay se mantém com poucas alterações. “Para os padrões do Mega, o MK II é um game de apresentação gráfica sofisticada com uma animação digitalizada que vai deixar todo mundo louco! Mas, para os padrões do Arcade fica devendo” (SUPER..., 1994a, sic.). A conversão desse mesmo jogo para Super Nintendo conseguia manter mais fidelidade ao original. Já em Mortal Kombat III (1995) e Ultimate Mortal Kombat III (1996), as conversões para os dois aparelhos se apresentam bem próximas e com alta qualidade. Um concorrente da geração seguinte, entretanto, apresenta os melhores resultados. O Playstation tinha um processador 32-bits enquanto o Mega Drive e o Super NES dispunham de 16 bits e ainda contava com uma nova mídia, o CD-ROM que apresentava uma capacidade de armazenamento de dados muito superior ao cartucho. Porém, tanto benefício tinha um inconveniente, o tempo da leitura do CD retardava alguns pontos da batalha em Mortal Kombat 3 (1995).

O maior problema de MK3 no console da Sony são as transformações de Shang Tsung. Quando um morph é acionado, o jogo trava por alguns segundos até carregar o personagem escolhido. Esse problema acontece porque, além dos leitores de CD-ROM serem lentos para a dinâmica dos videogames (no Playstation o leitor é de dupla velocidade), a memória RAM do aparelho é

insuficiente para “guardar” todos os personagens sem precisar recorrer ao CD. Apesar do problema com o morph, a versão do Mortal Kombat 3 para o Playstation ficou matadora. É como ter um Arcade só seu, em casa! (AÇÃOGAMES, 1995b, sic.)

2.11 O CD revoluciona os jogos

O primeiro console a apresentar um leitor de CD como periférico foi o PC Engine, lançado no Japão em 1987 e nos EUA em 1989 onde foi chamado de TurbografX-16 (ARANHA, 2004; WOLF, 2008). No Brasil este console não foi lançado oficialmente. A empresa desenvolvedora desse console foi a NEC que estabeleceu uma parceria com a Hudson (softhouse responsável por sucessos para o NES como Bomberman). A Sega também apostou na nova mídia, ainda na quarta geração, lançando um leitor de CD como periférico para o Mega Drive, o Sega CD – para estadunidenses e brasileiros – ou Mega CD – para japoneses e europeus. Este acessório foi lançado em 1991 no Japão, 1992 nos Estados Unidos e 1993 na Europa e no Brasil, mas não chegou a atingir grande popularidade devido ao alto custo.

O CD trazia para os video games uma capacidade de armazenamento nunca antes vista. Enquanto um cartucho de Mega Drive possui 4MB de capacidade e um cartucho de SNES possui 48MB, um CD tem capacidade de até 700MB. Com um aumento tão significativo na quantidade de dados que poderia ser gravada em um jogo, pôde-se investir em uma melhor qualidade gráfica e sonora. Signos audiovisuais até então impossíveis de serem incorporados a um jogo passaram a estar disponíveis. Animações mais fluidas com maior duração e gravação de áudio mais complexo, como gravação de vozes e música em qualidade digital, tornaram-se possíveis a partir da entrada CD no universo dos video games proporcionando uma maior riqueza de recursos para a construção da narrativa dramática. Tanto que começaram a surgir jogos pensados como cinema interativo, como era o caso de Night Trap, primeiro jogo a fazer uso de cenas com atores reais. Em relação ao cartucho, o CD tinha a desvantagem de uma leitura dos dados mais lenta, trazendo para o universo dos video games um tempo destinado a loading – carregamento de dados. Essa limitação exigiu dos desenvolvedores a construção de uma nova lógica de segmentação da narrativa e do gameplay a fim de minimizar os efeitos da quebra na imersão.



Figura 20: Night Trap para Sega CD.

Já em 1993, a Panasonic, inicia a quinta geração de consoles com o 3DO, um aparelho baseado em CD e com um processador 32-bits (UOL..., 2010). Logo em seguida a Atari lança o Jaguar, como um console com 64-bits de processamento. Segundo Wolf (2008, p. 61) este aparelho continha mais precisamente dois processadores 32-bits. A Sega lança no mesmo ano o Sega Saturn, video game de quinta geração e o 32X um periférico que promete transformar o Mega Drive em um console 32-bits. Enquanto isso, a Nintendo ainda investe no Super NES e lança Donkey Kong Country em 1994. Segundo UOL Jogos (2010) havia rumores sobre uma parceria entre a Sony e a Nintendo para o desenvolvimento de um aparelho com leitor de CD, mas a Nintendo teria posto fim no acordo perto da conclusão do projeto. Ainda no final de 1994, a Sony entra no mercado de consoles no Japão, com o Playstation, que foi lançado no ano seguinte nos Estados Unidos.

O Playstation foi o video game mais bem sucedido da quinta geração, sendo o primeiro console a ultrapassar cem milhões de unidades vendidas (UOL, 2010; MUSÉE..., 2010o). A qualidade dos jogos apresentados nessa plataforma, que apostava em forte viés narrativo era superior a qualidade dos jogos destinados a outros consoles. Outra importante inovação da Sony na indústria de video games através do Playstation foi o projeto Net Yaroze, lançado em 1997, os usuários adquiriam o console junto a um conjunto de programas que permitiam desenvolver jogos para Playstation com linguagem de programação C em computadores domésticos.

Embora a Sony não tenha lançado oficialmente o seu primeiro console no Brasil o aparelho era popular no país. Tive o primeiro contato com o Playstation no ano 2000. E apesar de só conhecer o aparelho depois de seis anos do seu lançamento, os jogos impressionaram-me bastante com jogos como Resident Evil 3 (1999), Legacy of Kain: Soul Reaver (1999), Ace Combat 3:

eletrosphere (1999). A série Resident Evil é um bom exemplo de como a tecnologia utilizada no Playstation transformou a maneira do jogo se relacionar com o modo dramático de representar. A narrativa dos três jogos da série Resident Evil lançados para o Playstation da Sony giram em torno de um experimento realizado por uma empresa farmacêutica chamada Umbrella que visa o desenvolvimento de um vírus (T-virus) a ser utilizado como arma biológica.

No primeiro jogo da série Resident Evil (1996), um grupo de policiais de Raccon City é designado a investigar o desaparecimento de uma equipe anterior que buscava pistas sobre estranhos assassinatos que estavam acontecendo na região. No meio da floresta descobrem uma mansão onde encontram estranhas criaturas, semelhantes a humanos, animais e até mesmo plantas com aspecto putrefato atacam todo ser vivo que se aproxime devorando sua carne. Tais seres surgiram a partir do contato de pessoas, animais e plantas com o T-Virus, sobre o qual a Umbrella perdeu o controle. Através da ação de Jill Valentine ou Chris Redfield, o jogador deve descobrir o que está acontecendo e sair com vida da mansão. Em Resident Evil 2 (1998), Claire Redfield vai até Raccon City para saber notícias do irmão desaparecido, e encontra a cidade infestada de mortos vivos, ela e Leon, um jovem policial que também acabou chegar à cidade, devem conseguir seguir as pistas para entender os últimos acontecimentos e fugir da cidade. Resident Evil 3 (1999) ocorre na mesma Raccon City infestada por zumbis, a narrativa do jogo tem início um dia antes dos acontecimentos de Resident Evil 2 (1998) e o seu fim dá-se um dia depois. A protagonista é Jill Valentine, na sua última fuga antes da destruição total da cidade.

O primeiro título da série bebia da tendência dos filmes interativos. Diferente das experiências em que os jogadores escolhiam dentre as possibilidades que disparavam as sequências narrativas pré-filmadas, Resident Evil (1996) investia em cut scenes²⁴ que utilizavam filmagens com atores reais inseridos no contexto do survival horror. Já nos momentos abertos à interferência do jogador, um modelo 3D era utilizado como avatar para agir sobre o universo do jogo. Ao longo do jogo, havia também cinematics que mantinham os cenários e personagens modelados tridimensionalmente. O recurso das filmagens foi abandonado no segundo jogo da

²⁴ Para Salen e Zimmerman (2004) cut scenes são quaisquer formas de inserção de conteúdo narrativa em um jogo, desde descrições narrativas no estilo dos quadrinhos, até cinematics renderizadas em tempo real ou sequências de animação pré-renderizadas. Já para Marx (2007) cut scenes são especificamente as sequências pré-renderizadas, podendo ser uma animação ou uma filmagem com atores, enquanto que cinematics são as animações renderizadas em tempo real a partir do gráfico do jogo com pouca ou nenhuma interferência do jogador. Marx (2007) alerta que outros autores podem usar essas duas palavras com significados intercambiáveis. Na presente dissertação, cut scene tem o sentido amplo que lhe atribui Salen e Zimmerman (2004) enquanto que cinematics assume o sentido comum às duas obras de referência, o de animações renderizadas em tempo real a partir dos gráficos do jogo.

série, no qual cut scenes foram criados através de computação gráfica. A aparência da animação dessas cenas era mais coerente com os gráficos in-game, contudo, por serem pré-renderizadas, podiam atingir qualidade superior. Esse recurso foi mantido em Resident Evil 3 (1999).



Figura 21: Da esquerda para a direita imagens das sequências de abertura de Resident Evil, Resident Evil 2 e Resident Evil 3.

Já no primeiro Resident Evil (1996) aparece uma estratégia eficiente para lidar com a maior deficiência do CD em relação ao cartucho, o tempo de loading. O cenário dos três jogos Resident Evil (1996) são divididos em espaços que são carregados um por vez, cada um deles é separado do outro por uma porta, uma escada ou elevador. Para cada loading existe uma animação equivalente relacionada à porta que foi aberta, a escada utilizada ou o elevador acionado. Tais animações enfatizam a tensão acerca do que vai ser encontrado a cada espaço visitado.

Outra estratégia dramaturgicamente importante na série Resident Evil é a utilização da escolha de personagens para oferecer experiências diferenciadas ao jogador. No primeiro jogo da série pode-se escolher o avatar entre os personagens Jill Valentine e Chris Redfield. A diferença principal entre Chris e Jill está relacionada às características de cada um, criando uma variação de dificuldade do jogo para além da escolha dos modos de dificuldade no início do jogo. Jill é mais vulnerável e pode carregar mais itens do que Chris. A depender de qual dos personagens o jogador escolher, os fatos também ocorrem de maneira diferente, mas a construção da ação, os desafios enfrentados e a composição espaço-temporal no jogo são muito semelhantes entre as duas narrativas. Quando Jill é a escolhida, Chris desaparece ainda do lado de fora da casa, os três remanescentes do grupo se dividem para investigar o local, mas algumas vezes enquanto Jill está em apuros Barry aparece para socorrê-la. Já quando Chris é o escolhido quem desaparece é Barry e dentro da casa os três membros do grupo que conseguiram entrar também se dividem. Em Resident Evil 2 (1998), também é possível escolher entre dois personagens: Claire Redfield, irmã de Chris, e Leon, um policial novato da cidade já infestada de zumbis. Na cut scene de

apresentação Claire e Leon são separados por um acidente de carro e marcam de se encontrar na central de polícia da cidade. Os percursos que eles fazem são distintos. Ao terminar o jogo com um deles, é possível recomeçar com o outro, seguindo um caminho diferente do que foi realizado primeiro. As ações do primeiro personagem que for selecionado implicarão no percurso do seguinte que ficcionalmente acontecem ao mesmo tempo. Para viabilizar uma narrativa tão complexa, com tamanha quantidade de cenários e cut scenes, o jogo utiliza um CD para cada personagem.

2.12 O último suspiro dos cartuchos

Enquanto todos os video games de quinta geração citados até aqui investem na tecnologia do CD, a Nintendo lança, na contramão, ainda em 1996 (nos Estados Unidos e no Japão), um novo console baseado em cartucho com um processador de 64-bits, o Nintendo 64 (ARANHA, 2004; NESTERIUK, 2007; WOLF, 2008; UOL..., 2010). O aparelho foi bem recebido, mas poucos jogos foram produzidos para ele no primeiro momento, o que impactou negativamente as suas vendas. Diferente do Playstation, voltado para o público mais tradicional dos video games, jovens do sexo masculino, ávidos por alta tecnologia e qualidade gráfica, o Nintendo 64, mantém a lógica da sua empresa desenvolvedora: atingir um público mais abrangente. A menor capacidade de armazenamento dos cartuchos não permitem tantos investimentos em cut scenes pré-renderizadas e restringem tanto o número de polígonos na modelagem de personagens (o que implicam na sensação mais ou menos ilusionista de imitação ou reinvenção da realidade) quanto a quantidade e tamanho dos arquivos de áudio – o que faz com que a maior parte dos diálogos sejam escritos e não com vozes gravadas como nos jogos produzidos para os outros consoles. Apesar de tantas limitações no que diz respeito aos recursos de animação e som em relação aos seus concorrentes o Nintendo 64 também apresenta jogos fortemente narrativos como as duas sequências da série The legend of Zelda, cujo primeiro jogo foi lançado para NES em 1986. The legend of Zelda: Ocarina of Time, primeiro jogo da série a adotar gráficos tridimensionais, teve excelente aceitação de público e crítica, vendendo 5 milhões de cópias nos primeiros 5 meses e tornando o primeiro jogo a atingir pontuação máxima segundo os critérios da revista japonesa Famitsu, conhecida pelo seu rigor de avaliação (UOL..., 2010).



Figura 22: Legend of Zelda: Ocarina of time para N64.

O Nintendo 64 tinha também um grande potencial para jogos que exigem maior velocidade de resposta aos inputs do jogador. Essa característica favoreceu o desenvolvimento de uma série de jogos de luta, de corrida e FPS (First person shooter). Alguns desses jogos recontextualizavam personagens de um ou mais universos ficcionais pré-estabelecidos por jogos anteriores ou produtos de outras mídias. Aproveitando o carisma de personagens já conhecidos do público surgem grandes sucessos como Diddy Kong Racing, Super Smash Bros. e Pokémon. O Playstation também utiliza estratégia semelhante para jogos como Space Jam, em que Pernalonga e seus amigos com ajuda de Michael Jordan enfrentam extraterrestres em uma partida de Basquete.

Entre os FPS inspirado em outras mídias destacam-se 007 Goldeneye (1997) – adaptação de filme homônimo – e Turok (1997) – adaptação dos quadrinhos. Na trilha das adaptações, o N64 utiliza estratégias de simplificação da narrativa similares às das gerações anteriores, ao menos no sentido de enxugar aspectos da construção da caracterização psicológica dos personagens e da construção de suas relações intersubjetivas. Obviamente isso é feito com recursos audiovisuais e de interatividade muito superiores e há um maior amadurecimento da indústria do entretenimento em relação ao tipo de experiência com que um video game poderia contribuir na construção de um universo narrativo.

Na adaptação de 007 Goldeneye para Nintendo 64, a trama do filme de James Bond é simplificada, a partir da visualização de documentos que comunicam ao jogador suas missões e um gameplay centrado na experiência de atravessar um espaço labiríntico evitando a morte do personagem/avatar e matando seus inimigos para cumprir os objetivos estipulados no início da fase. A conclusão de cada missão é seguida por um relatório que apresenta estatísticas sobre a

ação do jogador. 007 Goldeneye chegou a ser considerado como o melhor do gênero FPS (First Person Shooter). Entretanto, os desenvolvedores fornecem ao jogador experiências impossíveis no cinema e desenvolvem momentos da narrativa suprimidos pelo filme.

O agente secreto 007 já chega ao Nintendo 64 com pinta de campeão. Com uma jogabilidade animal e muita ação, **GoldenEye** veio para surpreender todo mundo com o melhor jogo do gênero. No modo para um jogador, você vai encarnar James Bond em primeira pessoa e combater terroristas em 18 missões ultra-secretas, como no filme. De cara você já vai ficar espantado com a violência e os detalhes do game. Nada foi esquecido, desde os furos de bala nas paredes, que nunca desaparecem, até o sangue que escorre dos cadáveres. Os níveis de dificuldade proporcionam diferentes tipos de missões, que variam do resgate de reféns até colocar um rastreador num helicóptero inimigo. (SUPER..., 1997i, p. 20, grifo do autor)

Já o Playstation estabelece uma nova forma de dialogar com o cinema. Tomorrow never dies (1999), desenvolvido na sequência do sucesso de 007 Goldeneye para N64, pôde optar por uma aproximação maior com o gênero dramático dada a maior capacidade de armazenamento de dados oferecida pelo CD. As instruções (no modo mais fácil, pois estas não existem no outro mais difícil) são comunicadas ao jogador através do comunicador de Bond, que apresenta cada mensagem através de imagens em movimento e informações sonoras, o gameplay é o de um jogo de ação e tiro em terceira pessoa que inclui momentos em que o herói deve matar criminosos (evitando matar inocentes), investigar locais, tirar fotos do arsenal inimigo, indicar coordenadas para ataques aéreos, localizar outros personagens no cenário, percorrer trajetórias usando meios de transporte tais como esquis ou automóveis em fuga ou perseguição. Para completar a experiência dramática relacionada ao jogo, existem ainda cut scenes extraídos do filme homônimo, além dos cinematics. A versão de Playstation mantém inclusive o padrão dos filmes do agente 007 em que a ação começa antes da vinheta de abertura. A vinheta do filme Tomorrow never dies está incluída no jogo com a diferença de que os créditos apresentados são os do próprio game.



Figura 23: 007 Goldeneye para N64; à direita 007 Tomorrow never dies para Playstation.

Embora tenham sido desenvolvidos para N64 jogos como *Mortal Kombat 4* (1998), *007 Goldeneye* (1997) e *Resident Evil 2* (1999), que investiam na criação de gráficos mais realistas, ainda que não pudessem apresentar cut scenes como as do Playstation, é interessante notar que os recursos do Nintendo 64, gráficos tridimensionais com menos polígonos que os dos aparelhos que utilizavam CD, maior velocidade de processamento e baixa capacidade de armazenamento de som, estimularam a produção de uma grande variedade de jogos cartunescos. É evidente que não se deve desconsiderar a política da Nintendo em relação a um público mais abrangente ao se refletir sobre esse aspecto. O N64 não era tão propício ao desenvolvimento de jogos como os que se viam nas outras plataformas, mas era o mais adequados aos moldes da sua empresa desenvolvedora. Os gráficos inspirados nos cartuns favoreceram, por sua vez, o desenvolvimento não só de jogos destinados ao público infantil como jogos cômicos adultos como *Conker's Bad Fury Day*.

2.13 A memória em cartões

Os consoles de quinta geração popularizaram um aparato tecnológico de grande importância na relação entre os video games e drama, o memory card. O acessório surgiu inicialmente para arcades da SNK e para o NEO GEO, console doméstico da mesma empresa, em 1990 e é utilizado até hoje, sobretudo nos video games de sexta geração. O memory card é um cartão que armazena o progresso do jogador proporcionando que a partida seja interrompida e retomada em outro momento do mesmo ponto. Esse recurso provocou mudanças radicais no

modo do jogador se relacionar com a narrativa dramática nos video games, pois permitiu o desenvolvimento de jogos de maior duração que não podem ser concluídos em uma única sessão. Jogos como *Tomorrow never dies* (1999) e os jogos da série *Resident Evil*, para Playstation, ou jogos como *007 Goldeneye* (1997), e os jogos da série *The Legend of Zelda* produzidos para Nintendo 64, entre inúmeros outros, não seriam possíveis sem o advento do memory card. Nesteriuk (2007, p.93) chama atenção para as particularidades que o memory card traz para o video game, diferenciando o intervalo proporcionado pelo save de uma pausa, possível anteriormente pela possibilidade de se congelar a partida, pois “ao salvar um jogo, o próprio jogo deixa de existir em sua materialidade, sendo codificado e armazenado para a futura decodificação e reconstrução em seu estado anterior.” Nesteriuk (2007, p.93) ainda chama atenção para outra especificidade dos video games em relação às partidas salvas.

Outra diferença a ser observada nesse caso é que nos games (e essa pode ser apontada como uma característica intrínseca ao videogame), pode-se salvar de maneira independente diferentes momentos ou estágios do jogo para retomá-los depois. Assim, o jogador pode armazenar em seu dispositivo de memória quantos momentos do jogo for possível gravar e retomar a qualquer um deles em qualquer ordem e a qualquer momento. Essa não linearidade possível, disponibilizada pelas tecnologias digitais, permite voltar a momentos prévios do jogo e reescrever sua continuidade de maneira diferente daquela escrita originalmente, durante uma primeira vez em que o jogo foi jogado.

Junto a uma maior capacidade de armazenamento de dados, a facilidade que o memory card trouxe para o jogador de conhecer as consequências das suas ações, demandou dos desenvolvedores a criação de jogos que investissem na multiplicidade das escolhas como geradoras de sequência narrativas distintas para além das definidoras de vitória e derrota. Essa multilinearidade da narrativa lúdica não é característica da quinta geração, pois já em gerações anteriores era vista em jogos como *Chrono trigger* (1995) de Super Nintendo, que possuía 10 finais distintos ou *Comix Zone* (1995), do Mega Drive, em que se podiam escolher percursos diferentes através dos quadrinhos da revista para a qual o personagem tinha sido sugado. O que acontece na quinta geração de consoles é uma intensificação dessa característica que continuou se desenvolvendo até a sétima geração de consoles até produzir um novo gênero, o *Sand Box*, cuja experiência do jogador é focada principalmente na diversidade de possibilidades narrativas e na impressão de liberdade de ação quase ilimitada.

Quadro 5: Especificações técnicas de consoles de quarta e quinta geração				
Geração	Quarta		Quinta	
Ano	1988	1990	1994	1996
País	JAP	JAP	JAP	JAP
Console	Mega	SNES	PSX	N64
Fabricante	Sega	Nintendo	SONY	Nintendo
CPU	16 bits, 7,67 MHz ²⁵	16 bits 3.58 MHz	32 bits 33,9 MHz	64 bits 93,75 MHz
Memória	64KB RAM 64KB VRAM	64 KB RAM 74 KB VRAM 2 KB ARAM	2MB RAM 1MB VRAM 512 ARAM	4MB RAM
Mídia	Cartucho CD ²⁶	Cartucho	CD-ROM	Cartucho
Tamanho dos jogos	4MB	48MB	700 MB	32MB
Save	Não	Não	Memory Card 128 KB	Memory Card ou Memória interna do cartucho
Vídeo	320×224 pixels 64 cores simultâneas 512 cores disponíveis	512×448 pixels 256 cores simultâneas 32768 cores disponíveis	De 256×224 a 640×480 pixels 16,7 milhões de cores	16,8 milhões de cores 256×224, 320×240 e 640×480 pixels
Áudio	Stereo	Stereo	Stereo	Stereo
Controle principal	Joypad	Joypad	Joypad	Joypad

2.14 Sexta geração de consoles

A sexta geração foi inaugurada pelo Dreamcast, lançado pela SEGA em 1998 (1999 nos Estados Unidos). Mesmo sendo o primeiro aparelho doméstico de video games a possuir um processador 128-bits, o Dreamcast, teve sua produção descontinuada em janeiro de 2001 (WOLF, 2008; MUSÉE..., 2010c). Embora pioneiro, e com alguns títulos bem sucedidos como Crazy Taxi (2000) – conversão de um arcade da Sega – as vendas do aparelho não foram capazes de manter a sua desenvolvedora no mercado de consoles. A SEGA passou então a dedicar-se apenas ao

²⁵ O mega dispunha também de um processador secundário para áudio de 8 bits, 358 MHz

²⁶ Com o periférico SegaCD,

desenvolvimento de softwares, fornecendo jogos para consoles produzidos por outras empresas.

O Playstation 2, o segundo console produzido pela Sony, lançado em 2000, com processador 128-bits e jogos baseado em DVD tornou-se o mais popular dos consoles de video games tendo atingido 138 milhões de cópias vendidas (MUSÉE..., 2010m). O que significa que embora este aparelho seja um console de sexta geração manteve-se como um grande sucesso de vendas mesmo depois do início da sétima. No Brasil, o Playstation 2 só foi lançado oficialmente em 2009, com um preço exorbitante para um video game de quase uma década, cerca de 800 reais. Um ano depois, o valor caiu cerca de 50%.

Em 2001, a Nintendo também entra na sexta geração de consoles com o seu Game Cube, um aparelho cúbico pensado como um brinquedo que pode ser transportado. Utiliza um disco específico (game cube optical disc) para o armazenamento de jogos, mídia que tem capacidade maior do que o CD e menor que o DVD, com 1,5 GB (NESTERIUK, 2007; WOLF, 2008). Os jogos de Game Cube que obtiveram maior destaque em seu primeiro ano segundo Uol Jogos (2010) maior sucesso foram *Luigi's Mansion* (2001), *Pikmin* (2001), *Super Smash Bros. Melee* (2001), *Rogue Leader* (2001). Também no ano 2001, a Microsoft entra na indústria de consoles de video games com o Xbox anunciado oficialmente por Bill Gates no ano anterior. O Xbox utiliza um processador interno baseado num Pentium III, da Intel, além disso, outras semelhanças do aparelho com a arquitetura de um PC facilitaram que diversos títulos fossem adaptados de uma plataforma para outra. A mídia utilizada para jogos era o DVD.

A sexta geração de consoles avança no que diz respeito ao caráter multiplayer dos seus jogos. Popularizou-se, ao menos nos Estados Unidos e Japão, o acesso à internet através de consoles de video games com os jogos com *Phantasy Star Online*, da Sega, *SOCOM* e *Twisted Metal*, para Playstation 2, *Animal Crossing*, da Nintendo, e com serviços de jogos pagos online como o Xbox Live (UOL..., 2010). Consoles anteriores como o Mega Drive, Sega Saturn, Nintendo 64 já podiam acessar a internet, mas sua funcionalidade na rede era limitada à simples navegação através de sites, sem a possibilidade de salvar arquivos. Nos computadores domésticos, os jogos multiplayer existem desde 1997, o primeiro foi *Diablo*, que conectava em um mesmo cenário até oito jogadores em tempo real. No mesmo ano, surgiu para PC, o primeiro jogo massivo na internet, *Ultima Online*, com milhares de jogadores conectados.

2.15 Playstation 2: para além do cinema, jogo

Com a substituição do CD pelo DVD, mídia com armazenamento cerca de seis vezes maior, um processador mais potente e mais memória RAM diversas características do primeiro Playstation são reforçadas, no segundo aparelho da série: viés narrativo, tendência à maneira dramática de representar, utilização da linguagem cinematográfica, caráter ilusionista (independente da proposta de cada jogo tender a reprodução da realidade tal como ela é ou não) e alta qualidade de imagem e som. Séries de jogos iniciadas no primeiro console da Sony foram continuadas no seu sucessor com recursos gráficos e sonoros mais complexos. Foram lançados jogos como Resident Evil 4 (2005), continuações de Silent Hill e Ace Combat além de novos sucessos como por exemplo, God of War (2005) e Shadow of the Colossus (2005).

God of War lançado pela divisão da Sony em Santa Mônica nos Estados Unidos em 2005, foi criado exclusivamente para Playstation 2. Este jogo é um reflexo da maturidade da proposta de se investir nas interfaces entre cinema e games, mesclando o game play bem elaborado com animações de alta qualidade gráfica e sonora, junto a um trabalho primoroso de dramaturgia e direção de cena. A narrativa é inspirada na mitologia grega e tem como protagonista e avatar Kratos. Em God of War (2005) Kratos é um guerreiro espartano, convocado por Athenas, para matar Ares. O Deus da guerra está fora de controle, destruindo a cidade de Athenas. Já que Zeus proibira batalhas entre os deuses, só um mortal poderia destruir um deus utilizando a caixa de pandora. Kratos espera como recompensa que os deuses façam-no esquecer das visões que lhe perturbam a mente.

Ao longo do jogo, uma série de cinematics e cut scenes pré-renderizadas colaboram para construir a narrativa através da dramatização. O recurso do flash back é bastante utilizado. É possível dizer até que todo o gameplay está inserido em um flash back, já que o jogo se inicia com uma animação que mostra Kratos à beira do suicídio e o jogador é levado até três semanas antes para conduzir Kratos através da ação que levou o protagonista até aquele ponto. Dentro desse período da narrativa, o recurso do flash back é utilizado outras vezes, para que o jogador tenha acesso a informações ainda anteriores. Embora o flash back seja um recurso advindo da Épica, ele integra-se ao modo dramático de representar na medida em que torna presente acontecimentos passados através da ação dos personagens independentes de uma narração (ainda

que possa ocorrer narração simultaneamente à ação desempenhada pelos personagens). A matéria prima da narrativa de *God of War* (2005), ainda que nos momentos de flash back, é a ação dos personagens (o que inclui suas réplicas) mais do que uma narração descritiva dos acontecimentos.



Figura 24: à esquerda, imagem do gameplay de *God of War*; à direita, cut scene de *God of War*.

O modo de estruturar essa narrativa, a despeito de uma divisão episódica, faz uso da estrutura dramática clássica, criando expectativa e tensão ascendente através do modo que se apresentam as informações aos jogadores-atores-espectadores. Desse modo, primeiro é apresentada a informação de que Kratos está à beira do suicídio. O jogador saberá em seguida que Kratos desejava esquecer as visões do seu passado, pois estas lhe causavam transtorno, mas só terá acesso a informações sobre essas lembranças progressivamente. Disparadas por objetos ou personagens encontrados em situações vividas por Kratos, as visões perturbadoras surgem. Assim o jogador, assiste a violentas cenas de guerra e a oposição da mulher de Kratos a imensa destruição provocada por ele. Vê também um momento em que o exército espartano estava à beira da derrota e Kratos apelou a Ares. Em seguida, o jogador descobre que as lâminas do caos, armas utilizadas por Kratos ao longo da maior parte do jogo, foram-lhe dadas por Ares. Mais tarde, o jogador fica sabendo que, tendo invadido uma cidade que cultuava Atenas a mando de Ares, Kratos matou sua esposa e filha. Além das cenas que revelam o passado de Kratos, cinematics e cut scenes pré renderizadas também apresentam a progressão da ação relacionada ao gameplay. Tais momentos dramatizam momentos da narrativa que oferecem maior dificuldade de serem incorporados ao jogo propriamente dito, dão orientações ao jogador e colaboram para a construção do caráter dos personagens, inclusive do protagonista Kratos.

Ao mesmo tempo em que o Playstation 2 incrementa os meios para a representação

dramática, reforça também características da Épica. A possibilidade de criação de jogos mais longos, dada a capacidade de armazenamento de dados da nova mídia, faz com que haja a possibilidade de criação de jogos que lembrem grandes epopeias e com isso o modo episódico de apresentar a ação é reforçado. Entretanto, considero que esses jogos ainda apresentam predominância das características do drama. É possível mesmo afirmar que, em relação às gerações anteriores, a sexta geração de consoles é a que se aproxima mais do modo de representar dramático, ou seja, o modo em que a ação é conduzida através de uma aparente autonomia dos personagens.

Em outro caminho *Shadow of the colossus* (2005) investe numa narrativa com poucas cut scenes pré-renderizadas, uma quantidade um pouco maior de cinematics e uma extensa experiência de jogo. O enredo de *Shadow of the colossus* (2005) se inicia com um jovem, Wander, que carrega sobre a sua égua, Agro, o corpo de uma mulher que ele deseja trazer de volta a vida, Mono. Não é indicado o tipo de relação que existe entre Wander e Mono, apenas é dito que a jovem havia sido sacrificada por ter um destino amaldiçoado. Lacunas como essas, estimulam que os jogadores produzam significados a partir de um maior esforço de interpretação. Assim como nos jogos de Atari analisados no início desse capítulo, o jogador pode decidir entre se dedicar apenas ao gameplay e criar conotações a partir do conjunto de signos oferecidos. É possível pensar, por exemplo, que haja uma história de amor ligada ao objetivo de Wander, ou uma história de revolta com um sistema político-religioso capaz de condenar à morte uma jovem mulher por algo que ela ainda não fez. É importante ressaltar que esse tipo de estratégia dramaturgica na sexta geração de consoles está longe de ser uma implicação da escassez de recursos audiovisuais capazes de expressar dramaticamente um enredo. Ao contrário, *Shadow of the colossus*, foi aclamado pela crítica pela qualidade dos seus gráficos e da sua trilha sonora.



Figura 25: Shadow of the Colossus para PS2.

Para ressuscitar Mono, Wander roubara uma poderosa espada (the ancient sword) e se dirigiu a um templo localizado numa terra proibida em busca de um ser conhecido como Dormin, capaz controlar almas. Dormin, então, diz que para ressuscitar Mono, Wander deveria destruir dezesseis gigantes ídolos de pedra presentes no templo, mas como essa não era uma tarefa possível para mãos humanas, Wander deveria matar os 16 colossos que eram as encarnações das estátuas do templo na terra utilizando a ancient sword. Então começa a parte jogável da aventura de Wander, que se resume basicamente a localizar e matar os colossos. Para matar cada colosso, é preciso identificar seus pontos vitais e perfurá-los com a ancient sword. Essa tarefa depende não só da habilidade motora do jogador, mas da sua capacidade de resolver enigmas. Pois, para atingir os pontos vitais dos colossos é necessário identificar seus padrões de comportamentos e vulnerabilidades, perceber como o cenário pode favorecer um homem na batalha contra os monstruosos gigantes e, depois de entender como derrotar cada um dos oponentes, executar os movimentos precisamente para atingir seus objetivos.



Figura 26: Shadow of the Colossus

Shadow of the colossus (2005) chama atenção também pelo modo que um bom trabalho de programação colabora para o desenvolvimento da narrativa dramática no jogo. Ao longo do jogo boa parte da caracterização dos personagens, como Agro e os colossos, deve-se à inteligência artificial. Como um cavalo, Agro, demonstra medo dos enormes gigantes partindo em disparada na presença de alguns deles, mesmo contra a vontade do jogador que controla o avatar montado. Da mesma forma, Agro desobedece ao seu dono e conseqüentemente ao jogador, se este tentar fazê-lo saltar de um precipício, chocar-se contra a parede, ou entrar em ambientes aquáticos que não sejam rasos o suficiente para ele caminhar. Cada colosso também tem um comportamento individualizado, que não reproduz simplesmente um padrão, mas responde às ações do jogador.

Além dos jogos com forte apelo narrativo, no Playstation 2 explodiram também diversos jogos musicais, entre eles as franquias Guitar Hero e Rock Band. O primeiro jogo da série Guitar Hero, foi lançado em 2005, para PS2, como um projeto da Red Octane, desenvolvedora de games e periféricos para console, e a Harmonix Music Systems, empresa que já desenvolvia jogos musicais. A proposta era desenvolver um jogo musical associado a um acessório em forma de guitarra que serviria como controle do jogo. O jogo foi muito bem sucedido entre publico e crítica, e desencadeou a criação de uma franquia com mais de um bilhão de dólares em vendas. Guitar Hero II, já atingiu também a sétima geração com uma conversão para Xbox 360. A partir de Guitar Hero III: Legend of Rock, lançado em 2007, para PS2, PS3, Xbox 360 e Wii, a Harmonix já não constava entre as empresas desenvolvedoras do jogo assinado pela Red Octane, que a essa altura já havia sido comprada pela Activision, e a Neversoft. A Harmonix Music System lançou outra franquia musical de sucesso, Rock Band, que se tornou a principal concorrente dos jogos da série Guitar Hero.



Figura 27: Guitar Hero III: legends of Rock



Figura 28: Guitar Hero III: legends of Rock (imagem do jogo)

Guitar Hero III: Legend of Rock apresenta modos de jogo Singleplayer e Multiplayer. Em ambos os modos é possível desenvolver uma carreira. No modo Singleplayer Career, uma banda rock está à procura de um guitarrista e o jogador deve escolher um avatar, entre personagens inspirados em lendas do Rock como Slash do Guns N’ Roses ou Jimmi Hendrix, para ocupar o cargo. O jogador deve atravessar diversas etapas da carreira da banda, passando por pequenos shows, gravações de DVDs e turnês internacionais. A narrativa dramática é composta por cenas em animação que contextualizam os acontecimentos e o gameplay, em que o jogador participa de uma das performances da banda como guitarrista. No modo Multiplayer Co-career, a banda contrata dois músicos, um baixista e um guitarrista, sendo que em algumas músicas, ambos podem tocar guitarra, dividindo-se entre o solo e a base. Ao longo do jogo existem alguns duelos de guitarra com outros guitarristas famosos. Tais duelos não precisam ser vencidos para se chegar ao final do jogo, com exceção do último, contra Lou – um personagem com chifres e pés de boi – que é inevitável. É possível também jogar no modo versus, disputas entre jogadores, ou no modo Quick Play, em que é possível tocar qualquer música do jogo, fora da narrativa que envolve a carreira da banda.

Vale a pena destacar ainda, entre os jogos de Playstation 2 We Love Katamari, jogo lançado pela Namco em 2005 (no Japão e nos Estados Unidos), como sequência do jogo Katamari Damacy, lançado no ano anterior (no Japão, Coréia do Sul e Estados Unidos). We Love Katamari (2005) mantém a simples e inovadora proposta de gameplay do seu antecessor, rolar uma bola que adere tudo o que for menor do que ela, aumentando assim o seu tamanho até formar estrelas e planetas. No primeiro jogo da série, o príncipe, filho do Rei do Cosmos (The king of Cosmos)

deve reconstituir o universo utilizando destruído por um robô, enquanto o rei passava por um momento de amnésia. Em *We Love Katamari* (2005) o príncipe, deve atender os pedidos dos fãs de *Katamari Damacy* (2004), criando astros ao gosto de cada um. Há pedidos como o de um lutador de Sumô abaixo do peso, que deseja ser rolado como Katamari para que possa crescer e vencer o seu oponente ou como o de uma garota que quer um planeta de 2 metros para que ela possa usar o seu bambolê como anéis de saturno. O pedido mais audacioso ao longo do jogo, entretanto, vem de um cachorro, que solicita ao príncipe uma Katamari tão grande que possa carregar o Sol, para tanto o príncipe deve rolar sua Katamari sobre todos os astros criados no jogo. Em paralelo a esta narrativa contida no gameplay, é contada a história do Rei do Cosmos através de cut scenes. Assim que o príncipe consegue incorporar o Sol numa Katamari é apresentado um final para as duas linhas narrativas, mas o Rei do Cosmos adverte que é possível continuar atendendo aos pedidos dos fãs de Katamari na Terra indefinidamente.



Figura 29: *We Love Katamari*.

We Love Katamari (2005) é um jogo extremamente marcado pela presença do non sense, pois não só os pedidos dos fãs são absurdos, mas também a própria representação da Terra. Nesse jogo, vários ambientes são representados contendo objetos improváveis, como uma escola que tem galinhas, coelhos e cones de trânsito nos corredores ou um canal fluvial cheio de melancias gigantes. O jogo de perspectivas em *We Love Katamari* (2005) acaba funcionando como elemento de tensão dramática, pois à medida que mais objetos são incorporados à Katamari torna-se possível aderir maiores objetos e uma nova perspectiva da cena é apresentada, revelando novos detalhes do mesmo espaço. Ao se começar a rolar uma Katamari em um pequeno espaço juntando ovos, espigas de milho e passarinhos, não se sabe que proporções a esfera pode alcançar, e, em alguns casos ela segue aumentando até poder aderir o arco do triunfo, a torre

Eiffel, a estátua da liberdade, a muralha da China, Godzilla e discos voadores.

Por fim, é importante mencionar um periférico do Playstation 2 que prenunciava tendências da nova geração. O EyeToy, foi um periférico lançado em julho de 2003, que consistia em uma câmera com entrada USB para ser conectada ao console da Sony. O periférico foi inicialmente vendido associado com um software chamado EyeToy: Play, um conjunto de minigames concebidos para serem jogados com a câmera. Os jogos do Eye Toy, dialogavam com o conceito de realidade aumentada, podendo associar a imagem do jogador ao personagem/avatar do jogo, reconhecer movimentos do jogador que poderiam ser reproduzidos pelo avatar ou provocar reação em outros personagens. Além dos títulos concebidos para o EyeToy como Eye Toy: Antigrav (2004) e Eye Toy: Kinetic (2005), outros jogos como Dance Dance N Super e va (2007) e Leemings (2006) permitem também interação com este periférico ainda que possam ser jogados sem ele. (WOLF, 2008, p.169; 15 ANOS..., 2010; CÂMERA..., 2011;)

Quadro 6: Especificações técnicas de consoles de quinta e sexta geração					
Geração	Quinta		Sexta		
Ano	1994	1996	2000	2001	2001
País	JAP	JAP	JAP	JAP	EUA
Console	PSX	N64	PS2	Game Cube	Xbox
Fabricante	SONY	Nintendo	SONY	Nintendo	
CPU	32 bits 33,9 MHz	64 bits 93,75 MHz	64 bits 294.912 MHz	32 bits, 486 MHz	32 bits, 733 MHz
Memória	2MB RAM 1MB VRAM 512 ARAM	4MB RAM	32MB RAM	43 MB RAM	64 MB
Mídia	CD-ROM	Cartucho	DVD-ROM	Mini DVD-ROM	DVD-ROM CD-ROM
Tamanho dos jogos	700 MB	32MB	8,5GB	1,5 GB	4,7 GB
Save	Memory Card 128 KB	Memory Card ou Memória interna do cartucho		Memory Card	HD, Memory Card
Vídeo	De 256x224 a 640x480 pixels 16,7 milhões de cores 3D	16,8 milhões de cores 256x224,320x240, 640x480 pixels 3D	1280x1024 pixels, 16,7 milhões de cores 3D	640x480 pixels, 16,7 milhões de cores	1920x1080 pixels, 16,7 milhões de cores
Áudio	Stereo	Stereo	Stereo	Stereo	Stereo
Controle principal	Joypad	Joypad	Joypad	Joypad	Joypad

2.16 Diante da última geração de consoles

Falar sobre a última geração de consoles não é uma tarefa fácil, pois acontecimentos importantes ainda estão em curso. A sétima geração de consoles inicialmente foi marcada pela radicalização das propostas das empresas desenvolvedoras, o que implica em uma diversidade considerável do uso da tecnologia e do tipo da experiência que se espera do video game.

O primeiro console dessa geração a ser lançado foi o Xbox 360, em 2005 pela Microsoft nos Estados Unidos e Japão. No Brasil, o aparelho foi lançado em 2006, e foi, segundo UOL Jogos (2010) o primeiro console a ser lançado no país pelo próprio fabricante. O Xbox investiu na compatibilidade dos seus jogos com o PC, através do XNA, um conjunto de ferramentas que unifica a produção de jogos para os dois consoles da empresa e os computadores pessoais, facilitando a diversificação dos títulos.

A Nintendo, apostando na diversificação do público alvo, lançou em 2006 nos Estados Unidos e Japão, o Nintendo Wii, um console que investia principalmente nos jogos casuais. Tais jogos demandam menor dedicação de tempo do jogador e agregam um público mais abrangente. Em um primeiro momento, o maior diferencial do Wii foram os seus controles que capturam movimento em três dimensões, o que permite que o personagem reproduza movimentos mais próximos dos movimentos reais do jogador.

Com outra perspectiva, a Sony investe no Blu-ray, uma nova mídia para o seu Playstation 3, voltado mais uma vez e mais radicalmente para os jogadores tradicionais dos video games, chamados hardcore em oposição ao casual gamers²⁷. Sem dúvida o aparelho da Sony, lançado em 2006 nos Estados Unidos e Japão, é o de processamento mais rápido e qualidade gráfica mais alta, contudo os jogos se tornaram tão complexos no desenvolvimento que demandam um tempo maior para lançamento de novos títulos. Além disso, a diferença da qualidade gráfica do Playstation 3 para o seu antecessor só podem ser percebidas em aparelhos televisores de alta

²⁷ Hardcore Gamers, é o termo utilizado pela indústria e crítica especializada de video games, para definir o público que costuma dedicar mais tempo à atividade video lúdica, preferindo jogos com desafios de elevada complexidade, majoritariamente homens entre 18 e 34 anos. Em contraposição, casual gamers seriam os jogadores que tem o video game como passatempo e preferem jogos mais fáceis de serem aprendidos rapidamente. (IINTERNATIONAL... 2010; DI LORETO, 2010)

definição (Full HD), o que provocou reclamações nos primeiros anos. O Xbox apresentava a mesma característica (UOL..., 2010).

Quadro 7: Consoles da sétima geração			
Ano	2005	2006	2006
País	EUA	JAP	JAP
Console	Xbox 360	PS3	Wii
Fabricante	Microsoft	SONY	Nintendo
CPU	3,2 GHz	3,2 GHz	729Mhz
Memória	512 MB RAM	256 DRAM 256VRAM	88 MB RAM (interna) 64 MB RAM (externa) 3 MB RAM (textura)
Mídia	DVD-ROM	Blu-Ray	Wii Optical Disc
Tamanho dos jogos	8,5 GB	4,7 GB	8,5 GB
Save	HD	HD	HD, SD Card
Vídeo	1920x1080 pixels 16,7 milhões de cores	1920x1080 pixels, 16,7 milhões de cores	720x480 pixels
Áudio	Surround múltiplos canais	Stereo	Stereo
Controladores	Joypad, Kinect	Joypad, Playstation Move, PlaystationEye	Wii Remote Plus, Nchunk, wii balance board

Até o momento, a principal característica da sétima geração foi a mudança na forma de se pensar a interface homem/máquina nos video games. O maior investimento na tendência de um maior envolvimento corporal para o controle do jogo, junto a uma maior similitude entre os movimentos do jogador e do seu avatar, foi realizado pela Nintendo, através do Wii, e influenciou o lançamento de periféricos para os consoles da Microsoft e da Sony. Vale ressaltar, que quase cinco anos depois do seu primeiro lançamento, o aparelho ainda não foi lançado oficialmente no Brasil. Contudo, é possível comprá-lo em lojas que importam os modelos americanos e europeus a preços cerca de cinquenta por cento mais altos que nos países em que o console é produzido. A diferença de preço deve-se em grande parte aos altos impostos pagos pela importação de video games.

A versão do Wii mais completa que é comercializada no Brasil, inclui os controles Wii Remote e Nunchuk, além do Wii Motion Plus, que aumenta a sensibilidade de movimentos do Wii Remote, compatível apenas com alguns jogos, e os títulos Wii Sport e Wii Sport Resort – dois conjuntos de jogos esportivos. A relação do jogador com o universo do jogo através dos controles do Wii é completamente diferenciada e implica na relação entre jogo e drama. Embora já tivesse

existido tentativas criar maior verossimilhança na forma do jogador controlar seus avatares, como as pistolas do Odyssey ou do Master System, ou mesmo guitarras, tapetes de dança e o EyeToy do Playstation 2, nada produzido até então se compara ao Wii Remote, associado ou não com o Nunchuk e Wii Motion Plus. Além de funcionar através de sensores (não há fios no controle principal do Wii além do que o conecta ao Nunchuk, quando é o caso dos dois acessórios serem utilizados juntos), o Wii Remote é o primeiro controle para console doméstico a distinguir movimentos em três dimensões. O Wii Remote e seus complementos tem também a vantagem de serem adaptáveis a diversas situações, servindo como tacos de golfe, bolas diversas, raquetes, espadas e revólveres a depender da forma que sejam manipulados. A Nintendo, entretanto, lançou diversos acessórios que acoplados ao controle o aproximam ainda mais da forma do objeto manipulado no jogo. Embora o Wii Remote seja bastante versátil, com as possibilidades de interface entre video games e atividades físicas, foram lançadas para Nintendo Wii outros acessórios como o Wii Balance Board, um controlador com sensores de pressão utilizado para praticar esportes ou Yôga e a CyberBike, um controlador em forma de bicicleta.



Figura 30: à esquerda Wii Fit utilizando o periférico Wii Balance Board; à direita a CyberBike.

O Wii Sports e o Wii Sport Resort apresentam algumas diferenças em sua relação com o drama. Enquanto o Wii Sport é um conjunto de esportes independentes, o Wii Sport Resort, cria um ambiente ficcional no qual estão inserido todos os jogos, um resort. Além disso, apenas o Wii Sport Resort é compatível com o Wii Motion Plus, com um ganho considerável na sensibilidade e precisão do movimento, aumentando a imersão através da verossimilhança na forma de se controlar os avatares. Algumas características do Nintendo Wii proporcionam uma relação entre jogos e dramaturgia muito diferente do que foi visto em gerações anteriores. É possível criar, por exemplo, avatares que ficam salvos no disco rígido do console e podem ser utilizados em alguns dos seus jogos e em aplicativos ligados à internet, que proporcionam a realização de atividades

como consultas ao horóscopo e interação com outros usuários. Nos jogos Wii Sports e Wii Sport resort é possível registrar o progresso de cada um dos jogadores e compará-los com os dos outros jogadores que utilizam o mesmo console. Com tais personagens chamados Mii, o Nintendo Wii acaba possibilitando um dramaturgia que extrapola o universo do jogo ligando diversas narrativas pela presença de um personagem.



Figura 31: à esquerda Wii Sports; à direita Wii Sports Resort.

O grande sucesso do Wii Remote implicou na necessidade das empresas concorrentes da Nintendo investir em controladores mais verossimilhantes. Assim, a Sony apostou na vertente de realidade aumentada iniciada pela empresa com o EyeToy no Playstation 2. Em dezembro de 2007 lançou a câmera Playstation Eye, integrando-a posteriormente com o Playstation Move, um controle do mesmo gênero do Wii Remote, lançado em setembro de 2010. A Microsoft, por sua vez, lançou o periférico Kinect, controlador que se baseia apenas no reconhecimento de movimentos, de imagens (inclusive de rostos), e de voz para realizar a interface entre homem e máquina.



Figura 32: à esquerda Playstation 3 com o Playstation Move; à direita: Kinect para Xbox 360

A última geração de consoles é muito recente e os fatos que definirão a sua história ainda estão em curso. Mesmo a tendência de maior aproximação entre os movimentos dos jogadores e seu avatares, característica destacada no presente trabalho, ainda não está plenamente configurada. Não se sabe que tipo de interfaces entre drama e jogo esta nova maneira de se relacionar com a máquina pode gerar. Os jogos produzidos visando à interação com periféricos tais como o Wii Remote, Wii Balance Board, Playstation Move, Playstation Eye e Kinect estão em estágio embrionário. Entretanto, essa pesquisa não poderia furtar-se a tarefa de reunir o máximo de informações possíveis sobre a sétima geração, dentro do escopo delimitado e das restrições oferecidas pela proximidade no tempo dos últimos lançamentos, dada à importância que os referidos consoles já têm em relação ao modo dramático de representar. Pois os jogadores levantam-se dos seus sofás e, tais como atores no palco teatral, realizam ações dentro das circunstâncias dadas por um universo ficcional.

CAPÍTULO 3 – JOGOS ENTRE RÉPLICAS E DIDASCÁLIAS

Após me debruçar sobre a história dos video games concentrando-me na análise dos jogos ao longo da minha trajetória de jogador, foi possível não só identificar uma série de procedimentos dramatúrgicos, mas também passar a compreender os video games como interfaces entre jogo e drama. Ao longo do presente capítulo, pretendo demonstrar como cheguei a essa conclusão a partir do cruzamento dos conhecimentos advindos da experiência de jogador e da análise dos jogos com os referenciais teóricos do gênero dramático e do estudo de games. Para tanto, o primeiro passo foi delimitar uma noção de drama que atendesse ao propósito do estudo de video games. Em seguida, verifiquei a presença dos traços estilísticos da Dramática e os elementos constitutivos do drama nesses jogos. Para, por fim, apresentar os video games enquanto interfaces ludo-dramáticas.

3.1 Noção de drama

Apresentar uma definição satisfatória para o termo drama não é tarefa fácil. Abarcar dramas realistas, dramas absurdos, dramas improvisados, dramas dialogados e também os que não façam uso do diálogo, dramas narrativos e dramas que não contêm uma história, dramas para teatro, cinema, TV, ciberdramas, tragédias, comédias, farsas, melodramas, espetáculos de dança, filmes de animação hiper-realistas ou abstrato e ainda os video games sob um mesmo guarda-chuva, beira o impossível. Discussões sobre o que pode ou não ser chamado de drama não faltam. Segundo Esslin (1978, p. 11), “tais discussões serão valiosas no processo do esclarecimento de idéias e métodos”. Contudo pouco importa realmente se determinado produto pode ser definido estritamente como drama ou não. Desse modo, o que realmente é relevante aqui não é concluir se os video games fazem parte da Dramática. O objetivo é, mais precisamente, tentar entender as aproximações desses jogos com o drama a fim de poder colaborar para a sua melhor compreensão e desenvolvimento.

O termo drama gera ainda mais ruído do que o termo video game, apresentado no capítulo

introdutório; afinal o estudo sobre tal noção no ocidente iniciou-se há cerca de 2500 anos. Além do que, o termo passou a ser empregado com diferentes significados. É necessário definir, com qual deles se pretende trabalhar nesta dissertação. Aqui, o termo drama refere-se ao gênero dramático – não diria literário, nem diria teatral, nem “pertencente a” ou “próprio de” qualquer outra linguagem. drama remete a um tipo de abstração, a um Código, uma idealização, a um Gênero enfim cujas diferentes combinatórias de seu estoque de regras possibilitariam a criação de uma infinidade de obras específicas, concretas, nas quais, portanto, somente algumas dessas regras/possibilidades se encontrariam encarnadas/objetivadas/presentificadas na prática das construções autorais, sem poderem jamais manifestar-se em sua totalidade, tal como previstas no estoque do Código. Steiger descreve essa concepção a partir de uma analogia com as ideias de “planta originária” ou “do tipo osteológico que permite abarcar o mundo animal” (STEIGER, 1969, p.160). Steiger relembra que os gêneros não se referem exclusivamente ao universo da Literatura. Dessa forma, o termo drama refere-se a um ideal que pode abranger produtos de mídias diversas.

3.2 Da divisão tripartida dos gêneros

Como ponto de partida, tomo a classificação já consagrada filosoficamente na teoria da literatura e do teatro que concebe três gêneros correspondentes a formas de existência e expressão do homem no mundo. Para Steiger (1969, p. 165), o lírico, o épico e o dramático são “termos da Ciência da Literatura para as virtualidades fundamentais da existência humana, e a Lírica, a Épica e a Dramática só existem porque os domínios do emocional, do figurativo e do lógico constituem a essência do homem quer como unidade, quer como sucessão.” Segundo Steiger (1969), os gêneros se apresentam na ordem lírico-épico-dramático, assim como sílaba-palavra-frase, sendo que os posteriores não podem prescindir dos anteriores. A criança pode expressar afetos através de sílabas sem formar palavras, mas não se pode apresentar um objeto com uma palavra dispensando as sílabas. O mesmo aconteceria com os gêneros. Para o autor, por mais que a objetividade (característica da Épica) no gênero dramático se reduza a pressuposto, deve estar presente para ser julgada no conjunto. Da mesma forma, para se apresentar um objeto de forma épica, há de se introjetá-lo primeiro (como na Lírica). Steiger, contudo, adverte que esta

sequência não pode ser interpretada do ponto de vista histórico-literário, pois a criação poética surge quando “o homem já se encontra ao nível do dramático”, quando a linguagem já está estruturada.

Steiger prossegue comparando os três gêneros aos “[...] planos da linguagem descritos por Cassirer: a linguagem na fase da expressão sensorial, a linguagem na fase da expressão figurativa, a linguagem como expressão do pensamento conceitual”. Apontando um desenvolvimento da linguagem, desde a expressão emocional até à expressão lógica, Steiger observa o progressivo distanciamento entre sujeito e objeto e compara a sequência Lírico-Épico-Dramático à sequência sentir-mostrar-provar. Seguindo esse raciocínio, Steiger afirma o espírito como essência dramática e a alma como essência lírica. O que Steiger chama de alma é “[...] a fluidez de uma paisagem na recordação” e de espírito “a funcionalidade em que se configura um todo mais amplo” (STEIGER, 1969, p. 166). Enquanto a alma constitui uma unidade com o curso dos acontecimentos, o espírito seleciona o verdadeiro do sentir e do contemplar, podendo, portanto, enganar-se. Entre os dois extremos, estaria o épico, que Steiger denomina como corpo, a materialidade, o discernimento entre sujeito e objeto, a capacidade de descrever.

Entretanto, Steiger reconhece que tal divisão do fluido ao consistente poderia ser construída de outra forma e com outro número de gêneros. Steiger argumenta que a triplicidade dos gêneros fundamenta-se no tempo tridimensional e associa os três gêneros à divisão temporal proposta por Heidegger. Na Lírica, associada ao tempo “passado-presente da disposição” anímica, o homem recorda como quem mergulha no transitório - seja presente, passado ou futuro; na Épica, que Steiger associa ao tempo “presente da de-cadência”, o homem torna presente um acontecimento, datado que seja; enquanto que na Dramática, associada ao “futuro da compreensão”, o homem projeta, tensionando sempre para o futuro pressuposto. “A expressão ‘com vistas a...’ resume todas as possibilidades de atitude dramática, desde aquela que simplesmente pergunta por uma resposta, àquela outra que se esforça apaixonadamente por encontrá-la.” (STEIGER, 1969, p. 172). Steiger reconhece em seguida que, sem base empírica, nenhum resultado poderia ser assegurado pela filosofia e que os conceitos de passado, presente e futuro, por encerrarem um preconceito generalizado sobre o tempo, não são satisfatórios.

A ideia de gênero e sua classificação ternária são, portanto, arbitrárias e convencionais, mas se apresentam como uma maneira útil para organizar igualmente o pensamento para as

reflexões da presente dissertação. As associações feitas por Steiger não são universais. Como o próprio autor alerta, elas foram verificadas, sobretudo, a partir da produção literária alemã e certamente é possível verificar-se diferenças culturais em relação aos pressupostos que determinam tais abstrações. Em uma via dialética, o que se produz em termo de literatura constrói o que se entende como características de cada gênero, enquanto que a inclusão de cada obra em um gênero específico se dá pela identificação de um maior número de características do que está definido como lírico, épico ou dramático.

Outras abordagens como a de Rosenfeld traçam as três abstrações aqui discutidas a partir de uma observação de características estruturais das obras. Segundo Rosenfeld (1985 p.15), a teoria dos gêneros teria como raiz A República, de Platão em que o referido filósofo grego apresenta três formas de expressão poética: a primeira, constituída pela “simples narrativa”, pode-se encontrar nos ditirambos, em que “é o próprio poeta que fala e não tenta voltar o nosso pensamento para outro lado, como se fosse outra pessoa que dissesse, e não ele” (PLATÃO, 1997 p. 84); a segunda forma de expressão identificada por Platão é a que se dá por meio da imitação, ou seja, em que o autor subtrai-se à obra fazendo parecer que quem fala são os personagens através do diálogo - essa forma verificar-se-ia nas tragédias e comédias; Por fim, haveria uma terceira forma, encontrada nas epopeias, constituída por ambas as anteriores, em que o poeta falaria por si e também se fazendo passar por outros, imitando a sua forma de falar. Rosenfeld (1985 p. 15) sugere que, embora não haja coincidência exata, as formas de expressão vistas em Platão mantêm alguma equivalência com o que hoje chamamos de gêneros da poética. O gênero lírico guardaria semelhanças com os ditirambos, classificados por Platão na forma de expressão em que se apresenta o simples relato do poeta, assim como gênero dramático com a forma de expressão que é pura imitação e o gênero épico com a forma híbrida.

Não há grandes problemas, na maioria dos casos em atribuir as obras literárias individuais a um destes gêneros. Pertencerá à Lírica todo poema de extensão menor, na medida em que nele não se cristalizarem personagens nítidos e em que, ao contrário, uma voz central – quase sempre um “Eu” – nele exprimir seu próprio estado de alma. Fará parte da Épica toda obra – poema ou não – de extensão maior, em que um narrador apresentar personagens envolvidos em situações e eventos. Pertencerá à Dramática toda obra dialogada em que atuarem os próprios personagens sem serem, em geral, apresentados por um narrador. (ROSENFELD, 1985, p. 17)

Quando Rosenfeld refere-se à Lírica, à Épica ou à Dramática, ele emprega essas palavras em sua acepção substantiva, ou seja, enquanto elas denominam uma abstração criada a partir de determinados modelos estruturais de obras líricas, épicas ou dramáticas. Rosenfeld apresenta também uma acepção adjetiva, ligada aos traços estilísticos de cada um dos gêneros. Dessa forma, podemos falar em dramas épicos ou poemas dramáticos, compreendendo que uma obra pode fazer parte de um gênero determinado, por aproximar-se mais de sua estrutura geral e ainda assim carregar traços estilísticos de outro gênero. É essa acepção adjetiva que permite a construção da expressão “interfaces ludo-dramáticas” com a qual a presente dissertação caracteriza os video games.

3.3 Delimitações do gênero dramático

Para compreender os consoles video games utilizando as teorias do drama é relevante aqui apresentar ao menos um conhecimento propedêutico acerca do modo como foi construída esta noção; das condições e do ambiente em que surgiu, em favor dos quais se desenvolveu e nos quais se transformou; e que valores representa. O que aqui se objetiva é caracterizar uma noção do gênero dramático que possa fundamentar reflexões acerca de suas relações com os video games.

Quando se fala de drama, uma forte tendência é associá-lo à ideia concebida sobre tal termo na modernidade. O estudo de Lehman (2007, p. 52), nesse caminho, chega a considerar as tragédias gregas antigas como teatro pré-dramático, as peças de Racine como teatro dramático, e as “óperas” de Wilson como pós-dramáticas. Lehman chega a essa conclusão movido por uma necessidade radical de se distanciar dos modelos tradicionais de composição da cena chamada dramática, segundo ele extremamente associada ao teatro. Para se posicionar de tal maneira, é evidente que Lehman identifica o gênero dramático com o drama moderno, e nesse sentido tem como referência principalmente o trabalho de Peter Szondi.

Szondi (2002) analisa o drama moderno, sua relação com o contexto histórico em que surge e o seu declínio. Localiza no renascimento o surgimento do drama da época moderna, representando a “audácia espiritual do homem que voltava a si depois da ruína da visão de mundo

medieval, a audácia de construir, partindo unicamente da reprodução das relações intersubjetivas”. Afirma que o homem entra no drama apenas como membro de uma comunidade e que, no momento histórico referido, as relações intersubjetivas se impõem como essenciais à existência humana: “Toda a temática do drama se formulava na esfera do 'inter'” (Szondi, 2002, p. 30). Desse modo, o ato da decisão do sujeito, em relação com o mundo da comunidade, é o lugar onde o homem moderno alcançava a sua realização dramática. O que está além e aquém do ato da decisão permanece estranho a este conceito de drama, é “inexprimível ou já expresso” (SZONDI, 2002 p. 29). Szondi (2002, p. 30) afirma que na modernidade o diálogo, pela primeira vez na história do teatro, tornou-se o único componente da textura da forma dramática em virtude da supressão do prólogo, do coro e do epílogo e já que o monólogo era episódico (e, portanto, não constitutivo do drama). “O domínio absoluto do diálogo, isto é, da comunicação intersubjetiva no drama, espelha o fato de que este consiste apenas na reprodução de tais relações, de que ele não conhece senão o que brilha nessa esfera.” (SZONDI, 2002, p. 30). Em suma, Szondi apresenta o drama enquanto uma totalidade de origem dialética que se desenvolve mediante a superação, sem a intervenção de um eu-épico e pautada no diálogo. Ao mesmo tempo em que demarca o seu objeto como uma forma de drama enraizada em um período determinado, que vai do Renascimento até final do século XIX e início do século XX, por vezes, Szondi chama o “drama moderno” simplesmente de “drama” e quando se refere ao período de mudanças de paradigma na escrita do texto para teatro chama esta fase de “crise do drama”. Tal postura ratifica uma identificação da noção do gênero dramático com a noção de drama moderno.

Os conceitos de drama da modernidade derivam de radicalizações de conteúdos da poética de Aristóteles que eram adequadas à sociedade que os determinaram. O Drama da poética de Boileau, por exemplo, determina regras rígidas de composição que os dramaturgos deveriam seguir para serem aceitos como bons tragediógrafos pelo poder centralizador do classicismo francês. Nas palavras de Gassner (1974, p.311): “A personalidade individual glorificada pela Renascença devia agora curvar o ego à ‘lei’ [...]”. Já a partir do realismo até o naturalismo intensificam-se características que servem aos padrões de comportamento da burguesia dominante e ao cientificismo. Então a verossimilhança interna, verificada por Aristóteles nas tragédias gregas, dá as mãos a uma verossimilhança externa que cobra a precisão da fotografia, levando a mimese às últimas consequências, reproduzindo com detalhes a rica sala de jantar dos burgueses e trabalhando de tal forma a coerência de caráter dos personagens defendida por

Aristóteles que acabou abrindo espaço para a constituição psicológica. Esses exemplos ilustram a maneira com que, de forma recorrente, se procedeu na modernidade para definir drama: buscou-se nas origens da teoria do drama ocidental o que servisse aos propósitos da época, a pretexto de aquelas estarem mais próximas da essência ou substância do drama. Desta forma constituiu-se o que Szondi chamou de dramaturgia rigorosa, um modelo de escrita que deseja atingir a abstração da Dramática pura.

Muitas obras que fazem parte do gênero dramático estão fortemente marcadas por traços estilísticos da Lírica ou da Épica. As peças do período expressionista são um bom exemplo, com estrutura não necessariamente causal, encadeamento episódico, cenas geralmente ligadas pela temática ou pela presença de um personagem e personagens que de maneira geral tendem a tipos abstratos. Às peças do teatro do absurdo também não se podem aplicar os conceitos mais “tradicionais” de drama, pois se apresentam muitas vezes com estrutura circular, ou em espiral, sem a tão famosa ascendência da “curva dramática”, carregadas de repetições e situações non sense, esvaziando a linguagem e o sentido da vida. Diversas outras formas de drama, como o medieval, o barroco espanhol, o elisabetano, o simbolista ou o impressionista também não se encaixariam em um conceito de drama identificado com o drama moderno limitado por Szondi. Diferenciar o conceito de drama moderno da noção de drama possibilita compreender como a Dramática pode abranger obras tão distintas. A Dramática pura é apenas um modelo ideal onde existiriam todas as características atribuídas ao gênero. Tal modelo, impossível de ser expresso em uma única obra, constrói a ideia do que é um drama ou do que possa ser chamado de dramático.

Como abordado anteriormente, os gêneros são convenções. Desse modo, a delimitação da Dramática apresenta divergências. Conseqüentemente o que se pode chamar de drama é variável segundo as escolhas de cada teórico. No ponto de vista de Steiger, para se definir uma obra como dramática é menos importante a intenção de transposição para a cena do que a presença de uma curva ascendente de tensão que desemboca em um desfecho definidor de um julgamento de valores. Sob esta ótica, é compreensível que alguns romances sejam mais afinados com o gênero dramático do que uma peça de Beckett, por exemplo. Já para Rosenfeld (1985, p. 30) o que define drama como tal é o fato de o autor parecer ausente da obra. Essa característica fundamental acarretaria certos traços estilísticos, tais como: autonomia no desenvolvimento dos acontecimentos; ausência de intervenção de qualquer mediador; o começo e o fim da peça

determinados pelas exigências internas da ação apresentada; encadeamento causal da ação; futuro desconhecido durante o desenrolar da ação; o caráter primário da ação; o tempo presente prenhe de futuro;

Na Dramática, finalmente, desaparece de novo a oposição sujeito-objeto. Mas agora a situação é inversa à da Lírica. É agora o mundo que se apresenta como se estivesse autônomo, absoluto (não relativizado a um sujeito), emancipado do narrador e da interferência de qualquer sujeito, quer épico, quer lírico. (ROSENFELD 1985 p.27)

A abordagem de Rosenfeld nesse sentido dialoga com as ideias de Platão. Nos diálogos conduzidos por Sócrates, enquanto personagem de A República de Platão, a noção de drama¹ se apresenta como forma de expressão constituída pela imitação, adequada à tragédia e à comédia em oposição à simples narrativa. Platão (1997, p. 85) chega a afirmar que na forma adequada à tragédia e comédia “[...] se retiram as palavras do poeta no meio das falas, e fica só o diálogo.” É inegável que ilusão de ausência de autoria seja um traço estilístico marcante ao longo da história do drama. Contudo, em diversos momentos dessa mesma história é possível identificar, em obras que se podem incluir no gênero dramático, a presença de mecanismos que evidenciem a presença do autor – tais como a presença de um narrador e o recurso da metalinguagem. Dissimular a presença da autoria induz à percepção da peça dramática como verdade, como algo que realmente está acontecendo diante dos olhos do espectador. Estabelecer como característica fundamental do drama a ilusão de ausência do autor é vincular tal termo a um tipo de produto com opções políticas bem definidas: um produto que tenta estabelecer a comunicação, de forma que um emissor transmita sua mensagem a um receptor sem direito de resposta.

Seguindo um caminho distinto da abordagem platônica para a compreensão das artes poéticas, Aristóteles chega à ideia do que seja drama que julgo mais apropriada para fundamentar o presente trabalho. Aristóteles considera as artes poéticas (a epopeia, a tragédia, a comédia, a poesia ditirâmbica, a maior parte da aulética e da citarística) como artes miméticas²,

¹ Vale ressaltar que o termo drama não aparece em A República de Platão.

² Como indica Mendes (1995 p. 28), Aristóteles e Platão já apresentavam diferenças na maneira de pensar as artes poéticas: “Para Aristóteles a narração (diegesis) é um dos modos de imitação poética (mimesis); para Platão, a maneira de dizer (lexis) divide-se em imitação propriamente dita (mimesis) e simples narrativa (diegesis)”.

diferenciando-as quanto aos objetos de imitação, modos e meios de imitar. O objeto de imitação das tragédias e comédias, segundo Aristóteles, seria a ação. Nas tragédias a imitação seria da ação praticada por personagens melhores do que são os homens reais. A ação trágica, patética e desmedida, provoca a passagem do personagem da dita para a desdita, o que não impede que haja também peripécias que o conduzam da desdita para a dita como em Ifigênia em Aulis. Já o objeto de imitação da comédia é a ação de personagens piores do que são os homens, “A comédia é, como já dissemos, a imitação de homens inferiores; não, todavia, quanto a toda a espécie de vícios, mas só quanto àquela parte do torpe que é o ridículo.” (ARISTÓTELES, 1984, p. 245). No presente trabalho, defende-se que a ação, em suas diversas nuances, é o objeto de imitação do drama, seja ele trágico, cômico, satírico, melodramático, farsesco ou com qualquer outro rótulo anterior ou ainda inexistente nos tempos de Aristóteles. Vale salientar que ao afirmar que o drama está ligado à mimese da ação, não necessariamente se pressupõe uma ação una e nem que a mimese deva girar em torno do objetivo de um protagonista (indivíduo ou grupo).

A mimese da ação é parte indispensável do que até os dias de hoje foi chamado de drama, contudo não é exclusividade da forma dramática e nem o suficiente para defini-la. Segundo o próprio Aristóteles (1984) outros gêneros da arte poética podem ter a ação como objeto de imitação, como a epopeia por exemplo. Definido o objeto de imitação do drama restam os meios e os modos de imitar. Aristóteles apresenta a comédia, a tragédia e o drama satírico como formas poéticas que podem utilizar todos os meios de imitação descritos por ele: o ritmo, o metro e o canto. Contudo, a possibilidade de agregar meios de imitação diversos ainda não é o bastante para definir o gênero, já que o *nomos* (manifestação poética reconhecida como primeira associação entre a lírica e a música) também o faz. Resta, portanto, uma última peça do quebra cabeça proposto por Aristóteles para definir cada uma das artes poéticas, ou seja, o modo de imitar. É através da maneira pela qual se imita que se aproximam Sófocles e Aristófanes (o tragediógrafo do comediógrafo), “pois ambos imitam pessoas que agem e obram diretamente” (Aristóteles, 1984 p. 243). Adoto, portanto, essa característica que aproxima a comédia e a tragédia para Aristóteles como sendo o traço fundamental do drama.

Vale ressaltar que a diferença entre os pontos de vista de Aristóteles e os de Platão é sutil nesse aspecto, mas para o presente trabalho revela-se de alta relevância. Ambos afirmam uma aparente autonomia de ação dos personagens nas tragédias e comédias; contudo, Platão a afirma através da ilusão de ausência do autor, enquanto que, do modo como a noção de drama é

apresentada por Aristóteles, não há menção a esse tipo de dissimulação como parte fundamental da maneira de imitar. Embora a maneira de imitar em que os agentes se apresentam como que per si esteja extremamente relacionada com a possibilidade de ocultamento da figura do autor, essas duas características podem ser tomadas como coisas distintas a partir da observação de algumas obras dramáticas. Em contato com peças como *Seis personagens em busca de um autor*, de Pirandello, ou *Mãe coragem*, de Brecht, ou com desenhos animados como *Pateta*, ou *Pica-pau*, podemos verificar que o autor se faz presente através dos recursos diversos da metalinguagem ou da narração, revelando a presença de um sujeito que organiza e julga os valores da ação mimetizada, e, ainda assim, os personagens agem como que por eles mesmos. Na perspectiva de Rosenfeld (1985), obras como essas podem ser chamadas de dramas épicos, entretanto compartilhar com a Épica alguns traços estilísticos, não as exclui do gênero dramático.

Esslin (1978) discute a validade de se caracterizar drama através da mimese. Para ele, essa maneira de compreender o drama pode restringir demasiadamente o que se chama de dramático e excluir desse universo balés abstratos ou filmes de animação “não miméticos”. É importante, portanto, precisar o que estamos chamando de mimese, para que uma definição de drama pautada neste conceito não se torne excessivamente restritiva. Mendes, refletindo sobre esse termo nos escritos Aristotélicos, define a mimese como “[...] o caráter estético representativo da arte, artifício humano de figurar a realidade natural (physis) e a social (ethos) [...]” (MENDES, 1995 p.15). Vale ressaltar que o sentido de mimese para Aristóteles não tem a carga que muitas vezes lhe é atribuída de imitação objetiva da realidade. “A imitação artística metamorfoseia reproduzindo.” afirma François Stirn (2006 p. 65) ao se dedicar a explicar a idéia de mimese para Aristóteles. Além disso, como ressalva Mendes, a ideia de imitação na arte, não se fechou há 2500 anos, mas, ao contrário, vem se modificando, desde os dias de *A Poética* de Aristóteles até a atualidade, abarcando as novas maneiras pelas quais a realidade é construída e investigada pela linguagem (MENDES, 1995, p. 16). O sentido que o presente trabalho adota para o termo mimese, desse modo, abarca a possibilidade de reelaboração da realidade a partir do que ela oferece e não se atém a uma forma de imitação que tenta reproduzir o mundo tal como ele é.

Adoto o termo mimese na delimitação do drama por não identificar nenhum produto que se possa chamar dramático, por mais abstrato que seja, que não se refira à realidade de alguma maneira ou que faça surgir do nada algo que nunca tenha existido. Mesmo quando a mimese não é a maior preocupação do artista dramático, como no expressionismo, ela está presente nos

personagens e no seu agir, ainda que ao invés de indivíduos apareçam tipos abstratos. Mesmo em um filme de animação com teor abstrato, em que não houvesse elemento figurativo algum, haveria mimese de cores, formas e movimentos. E mais, o espectador pode estabelecer relações entre um produto dramático e qualquer sistema baseado na natureza ou na cultura, independentemente da intenção do autor.

3.4 Mimese da ação dramática em video games

Afirmar o drama como sendo mimético é polêmico, dizer o mesmo dos video games é ainda mais. Contudo, tais afirmações procedem, a depender do que se chama de mimese. O jogo Tetris (1986) é um bom exemplo para essa discussão. O que na natureza ou na cultura poderia se assemelhar a um jogo como tal? Um jogador pode, por exemplo, percebê-lo como uma reelaboração de tarefas administrativas como agrupar, arrumar, distribuir elementos no espaço, planejar a otimização dos recursos. Outros jogadores como Murray (2003, p. 142) podem fazer associações mais complexas com determinado sistema sociocultural:

Esse jogo é uma encenação perfeita da vida sobrecarregada dos norte-americanos nos anos 90 – do constante bombardeio de tarefas que exigem nossa atenção e que devemos, de algum modo, encaixar em nossas agendas superlotadas, não sem antes limparmos nossa mesa de trabalho a fim de abrir espaço para o próximo e violento assalto.

Frasca (2001), alerta para o fato de não ser possível privar o jogador de criar significados e atribuir relações com sistemas baseados ou não na natureza ou cultura, em qualquer que seja o jogo. Todavia, ainda que desconsideremos possibilidades mais complexas das associações que podem ser feitas pelos jogadores à revelia da intenção dos desenvolvedores e nos ativermos a um nível funcional, como Frasca (2001) afirma ter feito durante anos jogando Tetris (1986), haverá espaço para verificar a presença da mimese. Pois, assim como no drama, há algo que mesmo os jogos mais abstratos mimetizam: a ação.

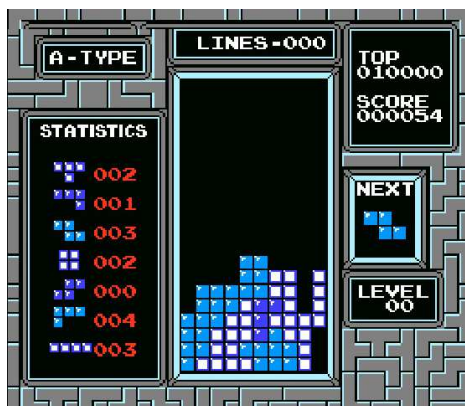


Figura 33: Tetris (1986)

Mas, que tipo de ação se predispõe à imitação dramática? O mesmo tipo de ação interessa ao jogo e/ou especificamente ao video game? O que constituiria essa ação? Poderíamos nos perguntar se a imitação de qualquer ato, de qualquer coisa que se pudesse fazer, constituiria drama ou jogo. Pallottini (1983) embasada por John Dryden, mostra-nos uma característica fundamental da ação no drama: a intencionalidade. A ação dramática deve ser fruto da vontade humana (esteja ela vinculada a personagens humanos ou a objetos personificados). É importante ressaltar aqui que a questão da intencionalidade está relacionada principalmente com um protagonista (personagem ou grupo) com que o espectador deve identificar-se e traduz-se em um objetivo que conduz e alinhava a ação. Pallotini (1983) apenas analisa as formas de drama derivadas da tradição aristotélica, sobretudo a partir das contribuições de Hegel para a teoria do drama. Uma ação una e alinhavada por um objetivo, entretanto, não é a única forma de proceder. Nas peças de Shakespeare é comum vermos um par de ações que se desenvolvem paralelamente e se reforçam, no drama expressionista ou no simbolista, podemos encontrar diversas ações que se desenvolvem e não necessariamente chegam a um desfecho e que muitas vezes estão ligadas apenas pela presença constante de um personagem ou de uma temática. No drama absurdista, personagens sem grandes objetivos ou sem meios de realizá-los entregam-se a pequenos afazeres de objetivo imediato e aparentemente sem sentido ou permanecem imobilizados por sua vontade ou contra ela. Vale reforçar que ação não é igual a movimento e que manter-se imóvel é uma forma de agir no mundo que pode, inclusive, ser intencional e dramática. Na peça *Ato sem palavras* de Samuel Beckett, por exemplo, o personagem surge atirado num mundo hostil contra a sua vontade, depois de tentar sem sucesso relacionar-se com os objetos que se lhe apresentam (até o suicídio lhe é negado), recolhe-se então apoiado em uma árvore, imóvel, olhando para as próprias mãos inertes. No caso de Winnie, personagem da peça *Dias Felizes*, a imobilidade não é

intencional, mas um obstáculo a sua vontade, em virtude de um monte de terra que a cobre, no primeiro ato, até a cintura e, no segundo ato, até o pescoço, quando então, a única ação possível para ela é falar e cobrar alguma reação do marido.

No jogo, a ação também tende a ser intencional e pode-se dizer até que de um modo mais radical. Pois é impossível privar o jogador da sua própria intencionalidade. Mesmo que em determinado jogo os desenvolvedores não atribuíssem um objetivo ao protagonista, o jogador poderia fazê-lo. Existem experiências em que os objetivos do jogo não são impostos ao jogador, como no Placeholder, de Brenda Laurel e Rachel Strickland, descrito por Murray (2003, p. 69) como um equipamento em que os jogadores, vestindo um capacete de realidade virtual e utilizando sensores de movimento, podem ver-se em ambiente com “temas visuais e sonoros do mundo mitológico para incentivar a criação de brincadeiras colaborativas entre pares de interatores.”³ Um jogo como este fornece uma gama potencialmente infinita de enredos e objetivos para quem experimentá-lo.



Figura 34: Placeholder

Os jogadores, imersos num ambiente virtual são livres para interagir e podem construir as regras do seu jogo. Este experimento só transfere do desenvolvedor para o jogador a responsabilidade de escolher o objetivo do jogo, assim como, numa improvisação teatral, pode-se transferir a responsabilidade de determinação do objetivo do dramaturgo para os atores. É impossível a exclusão da intencionalidade desse contexto, pois é ela que conduz a ação humana, sem a qual não há jogo nem drama. Schuyttema (2008) chama a atenção para a necessidade de se alertar o jogador desde o início para o objetivo do jogo. Mas é importante ressaltar também que o jogador pode escolher não seguir o objetivo determinado pelo desenvolvedor – a despeito de tal

³ A palavra interator, embora não tenha sido encontrada pelo pesquisador em dicionários de português, já integra o jargão do estudo de video games no Brasil, aparecendo tanto em traduções de referenciais internacionais como Murray (2003) , quanto em trabalhos de pesquisadores brasileiros como os de Alves (2005), Gomes (2008), Nesteriuk (2007).

escolha poder implicar em um resultado insatisfatório, como o fim do jogo. A idéia de liberdade é essencial para o exercício da intencionalidade. A ausência de livre-arbítrio do protagonista não favorece efeito dramático nem gera interesse por parte do jogador. O jogador deve sentir-se livre, ainda que essa liberdade seja simulada, limitada que é pelo trabalho de autoria dos desenvolvedores.

A intencionalidade, contudo, não é o único fator determinante para constituir a ação como dramática. Pallottini (1983) apresenta outro elemento que vem sendo compreendido como parte integrante do tipo da ação que se define por dramática, mencionado pela primeira vez na história da teoria do drama por Hegel e que está presente na dramaturgia desde tempos anteriores aos de Aristóteles. Na concepção hegeliana de drama, apresentada em Pallottini (1983), é necessário que haja um objetivo a ser cumprido, fruto da vontade de um personagem que sabe o que quer e faz algo por isso; e mais, deve haver obstáculos para a realização desse objetivo. Já foi dito que existem outras possibilidades para além da unidade de ação, mas o que importa, para este trabalho, da concepção de Hegel é a presença do conflito como elemento constitutivo do drama.

O conflito em video games é facilmente observável na forma de desafio criado por obstáculos à ação. Para Schuytema (2008, p.204): “O objetivo claro de qualquer game é superar um obstáculo”. O desenvolvedor pretende apresentar um obstáculo passível de ser resolvido, feito para ser superado. O dramaturgo não necessita agir assim, mas apresentar um conflito superável é sempre uma possibilidade. É importante perceber também, que a ideia do conflito no drama está vinculada à da intencionalidade. Sendo assim, este conflito é de vontades, paixões ou interesses humanos que podem partir tanto de contradições internas do próprio protagonista, como da oposição oriunda de outro personagem ou de um grupo. Os obstáculos à ação do protagonista são gerados por interesses de outros personagens ou mesmo por outros interesses do próprio protagonista que se opõem ao objetivo principal. Em video games, os obstáculos gerados por personagens controlados por computador são facilmente perceptíveis, assim como também são facilmente perceptíveis os obstáculos gerados por personagens controlados por outros jogadores, no caso de jogos multiplayer. Já a ideia de que o próprio personagem/jogador gera obstáculos para si mesmo, à primeira vista, pode parecer estranha ao jogo.

Apresentar desejos contraditórios parece mais propício a um personagem no teatro ou no cinema do que a um personagem controlado por um jogador. Conceber vontades e contravontades

para o jogador a princípio estaria fora do alcance do desenvolvedor, este pode criar, no entanto, condições que estimulem o surgimento de uma dialética da vontade e há, aliás, usos bem sucedidos desse recurso dramatúrgico no universo dos jogos. Em *Fable: the lost chapters* (2005), por exemplo, depois de derrotar o chefe de um grupo de bandidos, o jogador pode decidir se deseja matá-lo ou não. O estímulo complicador para gerar uma contravontade, nesse caso, é a notícia de que foi esse criminoso quem acolheu a sua irmã, desaparecida depois do massacre que arrasou a cidade onde morava em sua infância. O par conflitual vontade/contravontade nos jogos vai além de exemplos que o evidenciam pela narrativa como *Fable: the lost chapters* (2005). Podemos verificá-lo em qualquer jogo, dado que:

Nenhuma emoção é pura, e permanentemente idêntica a si mesma. O que se observa na realidade é o contrário: queremos e não queremos, amamos e não amamos, temos coragem e não temos. (BOAL, 2002, p. 77)

Um jogador pode hesitar diante da necessidade de saltar estruturas instáveis em *Prince of Persia: Sands of time* (2003), temer seguir adiante em um corredor de *Residente vil 2* (1998) de onde já se ouvem respirações assustadoras, ter dúvidas sobre em que porta entrar em *Simpsons – The Bart's Nightmare* (1992) ou mesmo sobre como posicionar melhor tetraminós⁴. Vontade e contravontade podem estar presentes tanto em jogos de narrativa complexa quanto em uma partida de dama.

3.5 Maneiras de mimetizar a ação: relações entre drama e jogo

Até aqui foi dito que o drama e video games são miméticos e que tendem a apresentar-se de modo que os personagens pareçam agir por si. O último item dedicou-se a justificar o uso da palavra mimese em relação ao drama e aos video games demonstrando que ambos imitam a ação humana, e que, no video game, tal como no drama, a ação é guiada por uma intencionalidade e encontra obstáculos. Passo agora a examinar a maneira como se dá a imitação no drama e o que,

⁴ Figura geométrica plana formada por quatro quadrados idênticos ligados entre si de forma que pelo menos um lado de cada quadrado seja contíguo a um lado de outro quadrado. Com essa regra é possível formar 5 figuras. No jogo Tetris, os cinco tetraminós existentes caem do topo da tela alternadamente e devem ser organizados de maneira que formem estruturas lineares. As linhas de quadrados que o jogador conseguir formar desaparecerão, e assim libera-se espaço e evita-se o fim do jogo (que acontece quando as pilhas de tetraminós chegam ao alto da tela).

deste modo de imitar, pode ser reconhecível em video games. No item acerca da noção de drama foi dito que a imitação se dá com os personagens apresentando-se sem a necessidade de intermediários aparentes diante do espectador, através de acontecimentos que se desenvolvem como que por si.

A princípio, pode-se pensar que a ação nos video games não se desenvolve da mesma forma que no drama, pois não se apresenta por si diante de uma assistência, mas demanda a ação do jogador para seguir. Não se deve esquecer, contudo, que há, pelo menos, um tipo de Teatro em que o espectador se comporta como um jogador: o Teatro do Oprimido, concebido por Augusto Boal. Vale a pena evocar a palavra espectador cunhada por esse encenador e teórico brasileiro do Teatro. Talvez a maneira de proceder do espectador mais análoga à do jogador de video game seja a que se observa no Teatro Fórum (uma das modalidades da Poética do Oprimido). Depois da apresentação de uma peça teatral, que deve conter uma falha social ou política que se deseja analisar, um coringa pergunta aos espectadores se eles estão de acordo com as soluções propostas pelo protagonista. Provavelmente eles não estarão. A peça então é reiniciada e os espectadores agora podem substituir o personagem que julgarem oprimido, quando perceberem um erro no seu comportamento, em busca da solução para o problema em questão. O ator substituído permanece próximo à cena cuidando para que o espectador não proponha soluções miraculosas ou incoerentes com o universo proposto. Todos os outros atores, exceto os que interpretam os aliados do personagem substituído, intensificam o processo de opressão com o objetivo de deixar claro que não é tão simples mudar o curso de situações – tanto aquelas que estiverem sendo abordadas na peça, quanto as que serão encontradas na vida. O espectador pode, de fato, alterar o rumo dos acontecimentos da peça, mas se não conseguir, ela segue como da primeira vez em que lhe foi apresentada.⁵

Ainda que haja esse caso particular, é fato que não podemos tomar esse modo de imitar a ação como sendo a mais própria do que comumente entendemos como drama. Contudo, a existência dessa forma de Teatro, serve-nos para provar que as fronteiras entre a mimese dramática e a mimese nos jogos são muito mais tênues do que podem parecer à primeira vista. A diferença entre um espetáculo concebido nos moldes do Teatro Fórum e a forma como um

⁵ Uma descrição mais completa dessa e de outras modalidades do teatro do oprimido pode ser encontrada em BOAL, Augusto. O Teatro do Oprimido na Europa. In: _____. Jogos para atores e não-atores. 5ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, p. 1-44.

jogador interage com um jogo inserido no meio digital é sutil, mas existe. Todavia, vale observar que essa diferença não é decorrente do uso da forma dramática, mas de características que o palco e o computador não compartilham. Os video games e o Teatro Fórum se dão num ambiente participativo e espacial, mas o palco não é enciclopédico, e o teatro do oprimido não é tão procedimental como um programa de computador⁶. Tanto um espectador, quanto um jogador podem agir e provocar reações, participando do desenvolvimento da ação, assim como, também, ambos podem explorar o espaço em que estão imersos. Mas, enquanto as respostas às ações do jogador têm que ser previstas e armazenadas na forma de procedimentos, todas as respostas à ação do espectador são criadas em tempo real por agentes humanos numa situação de improvisação. Disse que o Teatro Fórum de Augusto Boal não é procedimental como o video game, mas é possível ir mais longe ao comparar jogo e drama na forma como a ação é imitada. Pois, qualquer que seja o drama encenado, a ação depende de que atores emprestem seus corpos e vozes à cena (ainda que sejam corpos desenhados e vozes gravadas como nas animações). O jogador, tal qual o ator no drama, ao mesmo tempo em que é espectador da ação (pois ambos veem os acontecimentos do ponto de vista de seu personagem), tem o poder de interferir no modo como a ação se desenrola por meio de um roteiro prévio ou improvisação.

3.6 Traços estilísticos da Dramática nos video games

Para um produto poder ser considerado dramático bastaria que ele pudesse ser compreendido como mimético e que a maneira de imitar se desse, como descreveu Aristóteles, com a ação se desenvolvendo diante do espectador? Para Peter Szondi, o drama (moderno) tem uma série de traços essenciais que o define. Já Rosenfeld apresenta diversos traços estilísticos próprios de cada gênero, que, apesar disso, podem estar presentes em obras de um gênero outro. Como já foi dito no item 3.2 do presente trabalho, Rosenfeld defende o uso de uma forma substantiva e outra adjetiva para as palavras “épica”, “lírica” e “dramática”. O termo substantivo estaria ligado ao gênero em si, a Dramática, a Épica, a Lírica. De outro modo, o termo adjetivo estaria ligado aos traços estilísticos de cada um desses gêneros. O uso de tais termos como adjetivos seria útil para caracterizar produtos pertencentes a um gênero em que se pudessem

⁶ As características do meio digital foram brevemente explanadas no item 1.2 do presente trabalho.

perceber traços próprios de outro. É dessa forma que se pode pensar em um drama épico ou em drama lírico, ou seja, obras definidas como dramáticas, mas com grande presença de traços épicos ou líricos. No presente trabalho, dou preferência à utilização da expressão “traços estilísticos” de Rosenfeld (1985), em detrimento da expressão “traços essenciais” de Szondi (2002). Pois, a terminologia de Rosenfeld (1985) expressa melhor à ideia de que as características do drama, quaisquer que elas sejam, são convenções, enquanto que a maneira de Szondi (2002) compreender as qualidades do drama moderno parece pressupor alguma essência da Dramática pura, dissociada do universo da cultura.

Segundo Rosenfeld (1985, p. 30) o primeiro traço estilístico da dramática, e fundador de todos os outros, seria a ilusão de ausência do autor. O presente trabalho diverge de Rosenfeld (1985) em considerar a ilusão de ausência da figura do autor como fundadora dos traços do drama, como já explanado no item 3.3. Contudo, não é difícil verificar que se esse traço estilístico da dramática não é o fundador de todos os outros é, pelo menos bastante recorrente na história do drama. Mesmo sem acreditar que a ilusão de ausência do autor seja a pedra fundamental do gênero dramático, seria imprudente deixar de reconhecê-la como uma característica importante ou talvez mesmo como uma tendência da Dramática, derivada do modo de imitar com auxílio de personagens que agem como que per si. Além do mais, tal traço estilístico é significativo para a compreensão e desenvolvimento de video games. Para estudar a presença do autor nos meios eletrônicos, especialmente nos video games, recorro a Murray (2003, p. 149):

A autoria nos meios eletrônicos é procedimental. Autoria procedimental significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem, tanto quanto escrever os próprios textos. Significa escrever as regras para o envolvimento do interator, isto é, as condições sob as quais as coisas acontecerão em resposta às ações dos participantes. Significa estabelecer as propriedades dos objetos e dos potenciais objetos no mundo virtual, bem como as fórmulas de como eles se relacionarão uns com os outros. O autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas.

Essa forma de autoria, presente nos video games gera tamanha ilusão de ausência da figura de um sujeito, que muitos acreditam que os jogadores são os autores da narrativa dos jogos em

ambiente digital. Segundo Murray (2003, p.149), “Essa é uma afirmação enganosa. Há uma distinção entre encenar um papel criativo dentro de um ambiente autoral e ser autor do próprio ambiente.” E continua: “Isso não é autoria, mas agência.” (MURRAY, 2003, p. 150) Mais à frente ela ainda dirá: “Mundos com múltiplos usuários desprovidos de tal autoria externa teriam dificuldades no estabelecimento das fronteiras da ilusão” (MURRAY 2003, p. 247). Por essa breve incursão no trabalho de Murray, podemos perceber que no meio digital, e especialmente nos video games, o autor pode ausentar-se de tal maneira que os espectadores/interatores cheguem mesmo a considerar-se ou serem considerados como autores.

Para Rosenfeld (1985) “estando o ‘autor’ ausente, exige-se no drama o desenvolvimento autônomo dos acontecimentos, sem intervenção de qualquer mediador.” Prefiro compreender o desenvolvimento autônomo da ação, sem mediação, como uma das formas possíveis de se utilizar da maneira de mimetizar dramática. O que acontece é que os adeptos da dramaturgia rigorosa (baseada no conceito de drama moderno) trabalham para fazer a ação parecer autônoma, dissimulando a sua autoria e encadeando os fatos de forma que pareça não haver outro caminho possível para os acontecimentos se sucederem. Nos video games, como já afirmei, a prática da dissimulação da autoria é bastante recorrente; contudo, de maneira geral, se faz necessária a utilização da mediação através de recursos metalinguísticos na interface com o usuário. O jogo fala de si mesmo através de números, barras indicativas e menus, fornece, enfim, dados indispensáveis para que o jogador perdido não suspenda a ilusão. A metalinguagem nos objetos de interface dos video games está no centro da tensão entre ilusionismo e não ilusionismo, presença e ausência da figura do autor. Não se pode deixar de observar, entretanto, que o recurso da metalinguagem, que, em meios como o teatro, geralmente interrompe a ilusão⁷, nos video games funciona muito mais como ponte para a imersão, pois, ainda que o jogador lembre que está jogando ao acessar esse conteúdo, os objetos metalinguísticos presentes na interface gráfica com o usuário fornecem os dados necessários para que o jogador rapidamente retorne à ilusão. Isso acontece porque o jogador de video game não se assemelha ao espectador médio do Teatro. Seu comportamento é mais similar ao espectador do Teatro Fórum, alguém que age dentro de um universo do qual vai tomando conhecimento gradualmente, inclusive das consequências das suas ações. Nesse tipo de Teatro existem usos da metalinguagem com função similar à dos video

⁷ Sant’Anna (1997, p. 23) define metalinguagem no teatro como “[...] uma decodificação que tornasse transparente para o receptor (leitor ou espectador) os códigos (verbais ou não verbais) que constroem uma peça (escrita ou encenada) [...]” [grifo da autora]

games. O ator que deu lugar ao espectador na ação e um coringa dão informações necessárias para que não se destrua o universo ficcional com propostas incoerentes com a situação, nem se conduza a ação por caminhos irracionais, mágicos ou absurdos. Ou seja, utiliza-se da metalinguagem para a manutenção da ilusão construída. Neste ponto atendo-me apenas à metalinguagem na medida em que ela estabelece relação com a manutenção da ilusão de ausência da figura do autor; outras aplicações da metalinguagem são possíveis, contudo uma análise mais abrangente sobre esta função da linguagem foge ao escopo do presente estudo.

Junto a essa aplicação da metalinguagem, recursos como textos ou vídeos de apresentação, ou as réplicas dos non player character (NPC) – personagens que não são controlados por um agente humano, mas pelo computador (WOLF, 2008) – orientam a ação dos jogadores para que eles sigam imersos em um ambiente ilusionista, agindo no universo criado pelo jogo sem refletir sobre suas causas externas. Isso faz com que o jogador responda à situação construída pelos desenvolvedores de video games como se fosse necessário reagir da (s) maneira (s) previamente estabelecida(s). O jogador é atirado no jogo dramático a partir de estímulos que geram motivações nos jogadores/personagens e fazem a ação se desenvolver aparentemente de forma autônoma. A existência de uma motivação para o desenvolvimento da ação é tanto um traço essencial do drama (moderno) para Szondi (2002), quanto um traço estilístico da Dramática para Rosenfeld. Ambos os autores apontam a motivação (extremamente relacionada com a idéia de intencionalidade discutida no item 3.4) como geradora da ação autônoma.

Como outro traço estilístico da Dramática, Rosenfeld (1985) reitera uma regra aristotélica que indica que o começo e o fim de uma obra dramática devem estar diretamente relacionados às necessidades internas da ação representada. Ainda segundo Rosenfeld, tal preocupação ao definir o início, o meio e o fim do produto dramático tem a intenção de preservar a autonomia da ação e a manutenção da ilusão de ausência do autor. Dizer que a ação deve determinar o início e o fim que se lhe fazem necessários faz parecer que a escrita dramática deve ser determinada por algo que não a vontade do dramaturgo. É mais satisfatório pensar, finalmente, que o autor pode utilizar-se de estratégias para tornar crível a necessidade de uma obra iniciar e terminar nos pontos que mais lhe interessem, sem fazer com que o espectador perceba a arbitrariedade dessa escolha, se assim bem o desejar. Para tanto, o dramaturgo pode iniciar a peça, ou qualquer outro produto que se entenda como dramático, no ponto em que a ação se inicia e encerrá-la (lo) assim que a ação chegar ao seu desfecho.

Rosenfeld (1985) prossegue, chamando a atenção para o rigoroso nexos causal imposto à Dramática, necessário para que o mecanismo mova-se sozinho. De certa maneira, o meio digital exige um maior aprofundamento nesse traço estilístico do drama do que exigem meios como teatro ou cinema (no caso de se pretender criar um produto dramático para um desses meios). A autoria procedimental é justamente descrever causas e efeitos, é criar um ambiente ficcional com gatilhos que disparem o prosseguimento da narrativa. É claro que a complexidade da causalidade variou muito nos 40 anos de existência dos consoles de video game, tanto por possibilidades técnicas quanto de acordo com a concepção dos desenvolvedores. Enquanto em um multi-direcional shooter game de 1980 como Berzerk, lançado para arcade e Atari 2600, o personagem/avatar atira no seu oponente e este explode, em um first person shooter video game de 2005 como Call of Duty 2, lançado para PC e Xbox 360, um tiro na cabeça pode arrancar o capacete do soldado atingido, que morrerá recebendo esta única bala, já um tiro na perna o deixará com dificuldade de locomoção e ele precisará ser atingido mais vezes para morrer.



Figura 35: à esquerda Berzerk para Atari 2600; à direita Call of Duty 2 para Xbox 360.

Até mesmo em jogos com narrativas abstratas, a causalidade se faz extremamente necessária. Em Tetris (1986), por exemplo, uma linha de blocos perfeita necessariamente desaparecerá. Além dessa causalidade relacionada às ações e suas reações imediatas segundo as leis físicas e químicas do universo criado, os video games também se utilizam da causalidade em decisões de caráter ético. Em Fable: the lost chapters (2005), se o jogador comete uma infração dentro da cidade, como andar armado, deve pagar uma multa; e ele pode simplesmente matar o policial que vier cobrá-la, mas, agindo assim, poderá ser expulso da cidade ou morto por outros

policiais. As ações do personagem de *Fable: the lost chapters* (2005) tem consequências até na sua aparência física que pode tornar-se angelical ou demoníaca, atraente ou repulsiva, implicando também na relação com os non player characters.



Figura 36: à esquerda herói de *Fable* quando a maioria das ações realizadas estão alinhadas com o conceito de bem do jogo; à direita o mesmo personagem quando a maioria de suas ações alinharam-se com o conceito de mal do jogo.

A causalidade no video game é necessária em termos de funcionalidade, para que o jogador possa entender como pode ou deve agir, embora nada impeça que a narrativa de um jogo seja apresentada de outra maneira. É perfeitamente possível que um jogo em vídeo se estruture a partir de uma lógica episódica e/ou permeada de acasos, da mesma forma que peças de teatro se apresentaram assim em momentos históricos como a Idade Média e a transição do século XIX para o século XX em movimentos como o Simbolismo ou o Expressionismo.

O tempo da ação dramática, segundo Szondi (2002) ou Rosenfeld (1985) é o presente. Os acontecimentos se dão diante do espectador. Para Rosenfeld, o passado poderia ser evocado apenas através do diálogo, assim como o futuro brotaria, sempre presente, do evoluir atual da ação. O flash back seria um recurso épico, e seguindo a mesma lógica também o flash forward não seria próprio da Dramática. É inegável que o tempo do drama seja o presente, mas dizer que os recursos de deslocamento no tempo são próprios da épica, embora seja uma afirmação adequada ao conceito de drama com que Szondi e Rosenfeld trabalham – pois qualquer mudança desse tipo revelaria a presença de um autor –, não se afina com a delimitação de drama desenvolvida no presente trabalho – já que aqui se define como drama o modo de expressão em que a ação mimetizada desenvolve-se com auxílio de personagens agindo como que per si, de modo independente da ilusão de ausência da autoria. No teatro, no cinema, na televisão ou mesmo nos video games, quando o tempo se desloca para o futuro ou para o passado, a ação

(passada ou futura) torna-se momentaneamente presente. No flash back ou no flash forward, a ação dos personagens se desenvolve diante do espectador ou jogador como se estivesse acontecendo agora; portanto, estes recursos, segundo a abordagem do presente estudo, podem compor a tessitura de uma obra dramática.

O tempo nos video games, como na Dramática, é o presente; e na maioria dos casos apresenta-se de maneira linear e sucessiva (ainda que exista multilinearidade, e o tempo possa se deslocar para um lado ou para o outro na linha do tempo). A ação jogável é sempre presente e preenche de um futuro: “Você não está somente lendo sobre um acontecimento passado; o fato está acontecendo agora e, diferentemente da ação no palco teatral, está acontecendo com você.” (MURRAY 2003, p. 86).

A afirmação de Murray confirma que o tempo nos video games assim como no drama se apresentam no presente, mas desconsidera que há possibilidade da ação acontecer “com você” no palco teatral também. Há experiências no teatro, como nos espetáculos de Zé Celso Martinez, em que se pode interagir com os atores. Ainda que não se mude exatamente o fluxo dos acontecimentos, é possível ser parte de um coletivo que guerreia ou que festeja em um espetáculo como Os Sertões. Vale lembrar igualmente o Teatro Fórum de Augusto Boal, já apresentado no item 3.5 do presente trabalho em que o espectador tem uma experiência ainda mais próxima da interatividade possível nos video games.

Considerando que nos video games o tempo da ação é o presente, é possível afirmar-se que tal espécie de jogo se apresenta como se fosse “algo primário”, assim como nos ideais dramáticos. A ação por mais que seja mimética e se repita, parece sempre originar-se pela primeira vez a cada experiência, mesmo que se trate de um jogo histórico, ou de um jogo do qual se conheça o enredo. A tecnologia tem aprimorado essa sensação. Por exemplo, em Resident Evil 3: Nemesis (1999), a cada partida, há modificações na maneira como a maioria dos enigmas são resolvidos; já em Call of Duty 2 (2005), cada vez que o personagem morre e reinicia a missão ela se apresenta com variações na movimentação dos oponentes e nas armas encontradas no caminho.

Tanto Szondi (2002) quanto Rosenfeld (1985) falam em unidade de espaço como um traços (essenciais ou estilísticos) do drama. A partir da ideia de drama delimitada pelo presente trabalho, que não entende como característica fundamental nem a ilusão de ausência do autor como no

trabalho Rosenfeld (1985), nem tampouco o caráter absoluto que caracterizaria o drama (moderno) para Szondi (2002), não faz sentido defender a unidade de espaço como traço estilístico da dramática. O que justificaria que toda a ação se desenvolvesse apenas em um espaço é uma limitação do meio teatral para manter a ilusão de ausência do autor quando há deslocamentos espaciais. No teatro, para que a ação se passe em mais de um espaço é necessário trocar de cenários ou contar com a imaginação do espectador. No cinema, o deslocar da câmera também evidencia a presença de alguém que conta a história e, por isso, esta mídia é tão associada à Épica. Nos video games, há casos em que a mudança de espaço evidencia a presença de desenvolvedores, isso ocorre principalmente quando há saltos no espaço provocados, por exemplo, por passagens de fase em jogos como Super Mario Bros. ou Sonic the hedgehog. Atingido o objetivo de uma fase em ambos os jogos citados, o personagem/avatar simplesmente aparece no início da fase seguinte. Contudo, nem toda mudança de espaço em video games acontece por saltos; em jogos como Legacy of Kain: Soul Rever, o personagem/avatar circula por diversos ambientes como castelos, cemitérios e cachoeiras seguindo a vontade do jogador; mesmo os saltos no espaço possíveis nesse jogo tendem a manter a ilusão, pois eles ocorrem quando o jogador dirige o personagem/avatar até portais que se comunicam entre si. Dessa forma, é possível que a multiplicidade de espaços não necessariamente evidencie a presença do autor nem rompa o caráter absoluto de uma dramaturgia rigorosa.



Figura 37: Raziel, personagem de Legacy of Kain prestes a atravessar um portal.

Após observar a presença dos traços estilísticos da Dramática nos video games é possível verificar nesse meio uma tendência para agregá-los. A mídia estudada permite repensar as possibilidades de exploração de tais características do drama. Alguns dos traços estudados

chegam a se aproximar mais da sua concepção idealizada nos video games do que no meio mais tradicionalmente associado ao drama, o Teatro.

3.7 A estrutura da ação nos video games: particularidades do meio

A afirmação de que a ação é o objeto de mimese dos video games já foi feita no presente capítulo. Também já se discutiu as similaridades entre a maneira de mimetizar dos video games e a maneira de mimetizar do drama. Aqui importam os procedimentos dramaturgicos que estruturam a ação.

O meio digital, e especialmente os video games, oferecem uma diferença relevante em relação aos meios em que tradicionalmente ocorrem espetáculos dramáticos: o modo como se dá a interatividade. A ação do jogador é regida por um conjunto de regras pré-estabelecidas pela equipe de desenvolvimento. Isso implica que a estrutura da ação nos video games é efetivada a partir da agência do jogador em consonância com as regras do jogo. A ação é constituída através do conjunto das atividades que o jogador decida desempenhar de acordo com as possibilidades oferecidas e em relação com as reações predeterminadas dentro do universo ficcional predefinido pela figura do autor. Ou seja, a estrutura narrativa do jogo completa-se a partir de escolhas do jogador diante das possibilidades oferecidas pela equipe de desenvolvimento.

A determinação das regras que dirigem o universo ficcional é balizada pelos conceitos de Ludus e de Paidea⁸. Com isso pretendo dizer que as atividades tornadas possíveis pelos desenvolvedores e desempenhadas pelos jogadores são orientadas a Paidea na medida em que se valem do puro divertimento e são orientadas a Ludus quando estabelecem critérios para sucesso ou fracasso, vitória ou derrota.

É possível perceber o funcionamento de uma regra de Paidea, por exemplo, quando um jogador em Okami, faz correr o personagem/avatar, um lobo branco mítico, e vê que por onde ele passa nascem plantas no chão e que quanto maior é a velocidade do lobo, mais desenvolvidas e belas são as plantas. Paidea interfere na estrutura narrativa do jogo citado considerando que o

⁸ Os dois conceitos já foram abordados no item 1.2 em que opto por adotar tais termos segundo o ponto de vista de Frasca.

jogador pode simplesmente abandonar tudo o mais que ele pode fazer no jogo e ficar correndo em círculos divertindo-se com o efeito gráfico que aquela atividade provoca.



Figura 38: Okami

Por determinar o que deve ser feito para vencer o jogo, as regras de Ludus podem ser ainda mais decisivas para o modo de estruturar a ação que as regras de Paidea. Em Super Mario Bros., por exemplo, para obter a vitória, o jogador deve conduzir o seu protagonista através de 8 mundos e derrotar Koopa. Ao observar este exemplo, é possível constatar que uma macro visão das condições de vitória do jogo, ou seja, das regras de Ludus pode ser quase coincidente com uma síntese da estrutura da ação no jogo.

Outra característica dos jogos em meio digital, e especificamente dos video games, é que eles podem gerar estruturas não lineares. Em tais jogos existe a possibilidade de uma espécie de conclusão da ação que configura um fracasso não definitivo na busca pelo objetivo do protagonista. Esta situação obriga o jogador a retornar até um determinado ponto no espaço-tempo do universo ficcional em questão, a fim de retomar a ação conduzindo-a de modo a obter sucesso. Por exemplo, é comum nos jogos produzidos para console que o protagonista morra e o jogador tenha outra chance para vencer o jogo. Esta nova oportunidade pode ser justificada ou não pela narrativa, mas de qualquer maneira descreve uma ação não linear. A linha da ação é interrompida quando o jogo aponta para um final insatisfatório e retomada de um ponto determinado para, a partir de então, ser encenada de outro modo. A não linearidade é perceptível ainda através da observação dos jogos online em que diversos jogadores interagem ao mesmo

tempo. Trajetórias distintas são criadas a partir dos personagens controlados por cada um dos jogadores. Dessa forma produz-se uma rede de ações que nenhum dos jogadores pode perceber em sua totalidade.

A não linearidade nos video games, entretanto, diz respeito ao modo do jogador se relacionar com a narrativa, não impedindo que ao fim do jogo se haja produzido uma ou mais linhas narrativas. Por exemplo, em uma partida hipotética de *Shadow of the colossus* (2005), durou 16 horas, o jogador abandonou e retomou a experiência com auxílio do memory card 11 vezes e o personagem/avatar Wander morreu cinco vezes. O jogador teve que reiniciar sua batalha com o colosso que o matou a cada uma das cinco vezes em que o personagem morreu, retomando a ação do seu encontro com o monstro, se decidiu continuar jogando logo após a morte do personagem, ou retornando ao Save Point, se desligou o console e deixou para continuar a ação depois. Embora esta experiência tenha se desenvolvido de modo não-linear, é possível contar a história de Wander linearmente, relatando sua jornada na tentativa de salvar Mono, como na folha 89 da presente dissertação. Em alguns jogos é possível descrever mais de uma linha narrativa, a depender das escolhas que o jogador faça no jogo.

A partir da terceira geração de consoles iniciou-se um processo de aumento da autonomia do jogador em relação ao caminho a percorrer. Essa característica variou numa escala que vai da simples possibilidade de escolher as fases que serão jogadas ou saltadas, como no exemplo de *Super Mario Bros. 3*, apresentado no capítulo 2, com todos os riscos e recompensas que disso deriva, até múltiplos percursos que se apresentam como consequências de ações mais sutilmente definidas pelo jogador. Em *Resident Evil 4*, para Playstation 2, por exemplo, o jogador pode se compadecer de um lobo que está preso numa armadilha para animais e salvá-lo. Nesse caso, o animal em retribuição irá ajudá-lo a vencer um gigante em um momento posterior do jogo. Em alguns jogos, as escolhas realizadas pelo jogador ao longo da partida podem resultar em linhas narrativas completamente distintas, como é o caso de *Ace Combate 3: Eletrosphere*, para Playstation, que apresenta cinco possibilidades de final, além da morte do jogador em qualquer ponto da narrativa.

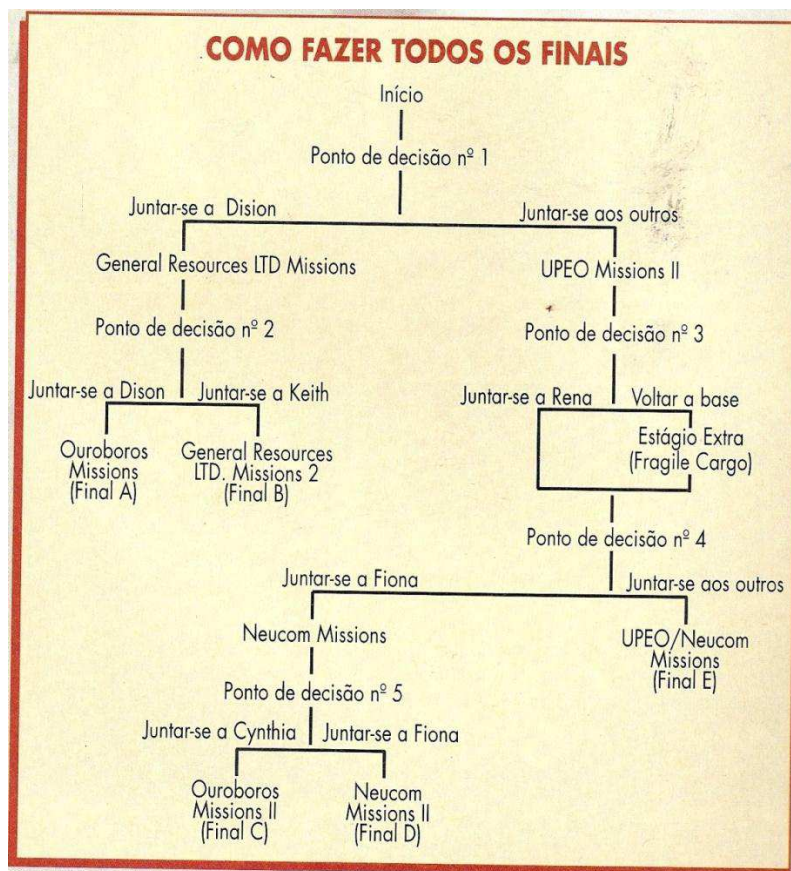


Figura 39: gráfico que demonstra as decisões necessárias para atingir cada um dos 5 finais de Ace Combat 3: electrosphere (SUPER..., 1999d, p.32)

O caráter multilinear da estrutura ludo-dramática, continuou se desenvolvendo em narrativas cada vez mais complexas. Na sétima geração de consoles, a radicalização de tal característica da estrutura da ação nos video games chegou a proporcionar o advento de um novo gênero de jogo, Sandbox, cuja principal característica é a maleabilidade da estrutura e o grande universo de caminhos disponíveis.

Diante do fenômeno da autoria procedimental⁹, das regras de Ludus e Paidea, do caráter não-linear da experiência no meio digital e da possibilidade de produção de múltiplas narrativas como elementos estruturantes da ação nos video games haveria espaço para o estudo da estrutura dramática nesse tipo de jogo? As características formais do jogo e as idiossincrasias do meio digital conduzem os desenvolvedores de video games a não se restringirem ao uso de estruturas dramáticas como são conhecidas no Teatro e no Cinema. Entretanto, estruturas derivadas do

⁹ Segundo Murray (2003): “Autoria procedimental significa [...] escrever as regras para o envolvimento do interator, isto é as condições sob as quais as coisas acontecerão em resposta às ações dos participantes.” Ver considerações a esse respeito no Capítulo 1 do presente trabalho.

drama são utilizadas para organizar a ação lúdica, tanto em jogos de caráter evidentemente narrativo, quanto em jogos mais abstratos. Tomo como ponto de partida, para demonstrar a influência do drama no modo de organizar a ação nos video games, a estrutura dramática clássica, derivada dos escritos aristotélicos e reelaborada ao longo dos últimos 2.500 anos.

O modo de estruturar a ação derivado dos escritos aristotélicos compõe o desenvolvimento da trama a partir de uma incerteza, uma tensão. Um único fio condutor, o objetivo do protagonista, conduz a ação. Os acontecimentos da trama dramática são encadeados de modo que o espectador não saiba se o herói conseguirá ou não atingir o seu fim, ou como isso acontecerá. As informações são organizadas estrategicamente de modo a gerar uma tensão ascendente na plateia. Pois, o que o espectador sente está relacionado com o que ele sabe (LAUREL, 1993). A manutenção de uma lógica causal no decorrer da narrativa estimula na plateia especulações acerca das consequências dos atos praticados pelos personagens. A causalidade somada à verossimilhança (construção de uma coerência orientada pelo que parece crível no universo apresentado) induz à percepção de que todos os acontecimentos, sobretudo o resultado final da ação, correspondem à única maneira possível de se desenrolar os fatos.

Segundo Laurel (1993), quando a peça se inicia tudo é potencialmente possível; de acordo com os acontecimentos que se sucederem, estabelecem-se especulações sobre o que é provável que aconteça; com o decorrer dos fatos os feixes de probabilidade vão se reduzindo aos olhos do espectador até que o resultado da ação pareça corresponder ao necessário. Dessa forma, estimula-se a imaginação e a emoção a partir de uma incerteza construída em torno de um fio condutor, para depois satisfazer a audiência pelo fechamento de uma ação completa.

Para o desenvolvimento da estrutura clássica é imprescindível a ideia de um todo. Tal maneira de estruturar a ação pressupõe um sistema completo com princípio, meio e fim.

Princípio é o que não contém em si mesmo o que quer que siga necessariamente outra coisa, e que, pelo contrário, tem depois de si algo com que está ou estará necessariamente unido. (Aristóteles, 1984, p.247)

Ou seja, as intrigas desse modelo não devem começar e terminar ao acaso. O início da ação deve coincidir com o ponto em que houver o acontecimento motivador da ação única que guiará todo o enredo. Seguindo lógica semelhante, o término deve dar-se quando o objetivo que orienta a trajetória do herói for conquistado ou perdido e todas as consequências dessa ação forem concluídas. A partir da ideia de uma ação completa, com princípio, meio e fim, Aristóteles

divide a tragédia em duas partes: nó e desenlace. “Digo pois que o nó é toda a parte da tragédia desde o princípio até aquele lugar onde se dá o passo para a boa ou má fortuna; e o desenlace, a parte que vai do início da mudança até o fim.” (ARISTÓTELES, 1984, p.257) Além do nó e do desenlace, Aristóteles chama a atenção para três partes do Mito: peripécias, reconhecimentos e Catástrofe. Os pontos em que o protagonista vai da dita para a desdita ou da desdita para a dita, Aristóteles chama peripécias. “O reconhecimento é a passagem do ignorar ao conhecer, que se faz para a amizade ou inimizade das personagens que estão destinadas para a dita ou para a desdita.” (ARISTÓTELES, 1984, p. 250). Aristóteles argumenta, entretanto, que a presença de tais partes da tragédia devem estar submetidas à verossimilhança e à necessidade, defendendo ainda que o melhor efeito é obtido quando reconhecimento e peripécia ocorrem juntos, pois assim propicia-se no público os sentimentos de terror e piedade. Por fim, Aristóteles a apresenta como terceira parte do mito a catástrofe, definindo-a como “uma ação perniciososa e dolorosa, como são as mortes em cena, as dores veementes, os ferimentos e mais casos semelhantes.” (ARISTÓTELES, 1984, p. 251)

Da referida divisão aristotélica deriva uma estrutura que reelabora uma série de princípios encontrados na poética, como a ideia de todo, a unidade de ação, a presença de peripécias, a verossimilhança interna, a causalidade e a necessidade. Tal estrutura é constituída por três partes exposição, complicação, e desenlace além de dois elementos pontuais ataque e clímax¹⁰. A Exposição, parte tradicionalmente situada no início da obra dramática, apresenta um sistema em equilíbrio, fornece dados sobre o universo ficcional em questão, estabelecendo o que é possível acontecer e preparando o contexto para que um conflito possa se instaurar de acordo com a causalidade e a necessidade. O ataque é o evento a partir do qual o conflito começa a se desenvolver. Ou seja, é o ponto que inicia a complicação. É o evento que provoca o início da ação principal do protagonista. Este evento abre o campo das probabilidades. A complicação é a parte mais longa da estrutura dramática, é quando o conflito se desenrola, quando a ação principal do personagem encontra obstáculos. É possível dividir a complicação, como Laurel (1993) em curva ascendente e crise. Num primeiro momento, o da curva ascendente, o protagonista formula, revisa planos, realiza-os, encontra obstáculos e resistências. No segundo momento da complicação, a crise, o conflito intensifica-se, a tensão ascende vertiginosamente e há um

¹⁰ A abordagem da estrutura dramática aqui encontrada foi construída a partir do cruzamento de dados colhidos em referenciais como Field (2001), Pavis (2005b) e Laurel (1992).

estreitamento do campo das probabilidades, ou seja, resta um número menor de opções para o desenvolvimento da ação e os próximos atos do protagonista o levarão ao encontro do fim necessário. O clímax, outro momento pontual, é o ápice da ação, o instante que define o sucesso ou o fracasso da busca pelo objetivo do protagonista. O clímax é o evento que determina o desenlace. É a partir do clímax que o provável torna-se necessário. O Desenlace, como o nome sugere, é a parte da estrutura dramática, onde se desfaz o nó. Durante o desenlace tem lugar a resolução do conflito, a restauração do equilíbrio inicial, ainda que haja modificações no sistema. Nesta última parte da estrutura dramática, na medida em que se desenrola uma solução, a tensão torna-se descendente rumo ao desfecho e as questões ainda não compreendidas pelo espectador são respondidas.

Ao longo da pesquisa foram encontrados modos de estruturar a ação com diversas propostas e níveis de complexidade. Nos jogos de primeira geração, a estrutura da ação era quase que totalmente dependente da agência dos jogadores. Havia um conjunto de regras em parte implementadas no jogo pela equipe de desenvolvimento, em parte observada pelos jogadores durante a ação. Isso implicava em um baixo nível de controle sobre o desenvolvimento da ação e da curva de tensão por parte da equipe de desenvolvimento. A partir da segunda geração, a inclusão do microprocessador nos consoles e os avanços da programação nos jogos permitiram o aumento do controle da equipe de desenvolvimento sobre as regras do jogo. O jogador agora podia disputar contra a máquina. As ações possíveis tornaram-se mais delimitadas e suas consequências mais perceptíveis, constituindo um modo de mais elaborado estruturar a ação. Nos jogos analisados nessa geração foram observados dois tipos de estrutura com alguma variação. O primeiro modelo de estrutura encontrada baseia-se em nó e desenlace, como no caso de *Adventure* (1978). Há um problema a ser resolvido por um personagem/avatar que pode, a depender da relação que se estabeleça entre jogo e jogador, atingir o seu objetivo, vencendo o jogo, ou encontrar um final que implique em fracasso. No outro modelo de estrutura encontrada nos jogos de Atari VCS estudados, a ação é baseada em um objetivo simples, que proporciona uma repetição indeterminada do mesmo nó. O jogo não termina enquanto o desenlace não for a derrota do jogador, ou seja, a morte inevitável do avatar. Assim, a cada vez que o jogador resolve o conflito, este se reinicia em um maior nível de dificuldade até que o jogador seja incapaz de vencê-lo e o jogo se encerre, esse é o caso, por exemplo, de *Frost Bite* (1983). Neste jogo, os oponentes aquáticos se tornam mais numerosos e o urso cada vez mais veloz, há mudanças

também na velocidade e padrão de organização das placas de gelo sobre as quais o personagem/avatar deve saltar. Jogos de grande repercussão como Pac-man (1980) e Space Invaders (1978) utilizaram esse modelo de estrutura da ação. Há outros jogos como Bobby is going home (1983), em que não há uma ascendência da tensão/dificuldade tão precisa quanto nos jogos anteriores, já que a variação de dificuldade se baseia numa variação finita do padrão de movimento dos oponentes e de objetos no cenário. A partir de um determinado momento, quando o jogador já conhece os padrões a maior dificuldade passa a ser o seu próprio cansaço.



Figura 40: à esquerda Pac-man; à direita Space Invaders

A partir da terceira geração de consoles tornou-se possível a produção de estruturas dramáticas mais complexas nos jogos, recorrendo-se à mimese, segundo a maneira dramática de representar, de informações antes só disponíveis em materiais complementares como caixas de jogo, labels e manuais. Assim tornaram mais definidas estruturas divididas em apresentação, ataque, complicação, clímax e desenlace. Essa maior elaboração da estrutura da ação ocorreu graças à inserção de animações, textos verbais escritos ou audíveis com função de narração ou diálogo e da maior capacidade de interferência na ação por parte do jogador graças aos avanços na área do desenvolvimento de hardware e programação. Daí por diante, nas gerações seguintes, houve um amadurecimento considerável no modo de construir estruturas de ação, proporcionado principalmente após o surgimento do CD enquanto mídia para jogos. Pois, a partir desse momento, intensificaram-se as relações dos jogos com técnicas advindas da linguagem

cinematográfica.

Nos casos dos jogos com diversas linhas narrativas, a influência do modelo clássico de estrutura continua presente. Ocorre que a equipe de desenvolvimento materializa algumas possibilidades que em produtos não interativos podem ser apenas imaginados. Diante de duas ações ou caminhos possíveis, o jogador especula sobre o que provavelmente advirá para tomar suas decisões e, por fim, as suas ações determinarão o que necessariamente acontecerá. Desse modo, continua-se estruturando a ação através da incerteza, da tensão, alinhavada pelo objetivo do personagem/avatar. Ainda é possível também estruturar a ação em apresentação, complicação e desenlace, considerando-se que essas partes podem variar de uma partida para outra.

3.8 Avatares e Non Player characters: veículos para a simulação de intersubjetividades nos video games

A despeito de em muitos casos os personagens se assemelharem a indivíduos ou entidades autônomas, o fato é que eles são construções que tem como unidades de composição as réplicas e as didascálias dos textos dramáticos. Segundo Ubersfeld (2005), personagens podem ser entendidos como pontos de convergência de funções de significação. A composição de um personagem se constitui a partir da relação entre diversos sistemas de signos que se relacionam.

Em primeira instância, nos video games, os personagens se apresentam enquanto objetos icônicos. Assim como o são no Teatro (UBERSFELD, 2005). Os personagens vistos na tela, são desse modo, atualizações de uma caracterização prévia constituída por descrições no documento de game design¹¹ equivalentes a didascálias no texto dramático. O que diferencia, entretanto, um personagem de um objeto qualquer do jogo é sua participação como agente. O personagem é então humanizado a partir da simulação de uma intencionalidade expressa na forma de ação. No plano da dramaturgia, a ação do personagem é constituída não só através das didascálias, mas também das réplicas, pois falar é também agir. Antes de prosseguir com as semelhanças entre o

¹¹ Documento de Game Design, Game Design Documento (GDD) é um documento de forma variável, de acordo com as especificidades de cada video game e os padrões da empresa desenvolvedora, em que constam os aspectos do jogo tais como descrição da interface, história do jogo, lista e descrição dos personagens e objetos, objetivos, desafios e suas soluções, possíveis sequências narrativas, etc. (Marx, 2008; Schuytema, 2008)

personagem no Teatro e os personagens dos video games é necessário abordar algumas especificidades dos jogos.

Primeiramente é importante observar a existência dos player-characters e dos Non-player-characters ou NPC. Os primeiros são aqueles que funcionam como avatares para a ação do jogador. A ação desse grupo de personagens depende então da atuação do jogador dentro dos parâmetros definidos pela equipe de desenvolvimento. Por exemplo, em Super Mario Bros. é possível com o personagem/avatar andar para esquerda e para a direita, abaixar-se, correr, saltar de um lugar para outro ou sobre os seus oponentes, e, quando o personagem pega a flor de fogo, soltar chamas pelas mãos. O jogador agirá então controlando Mario ou Luigi, desempenhando esse conjunto de atividades na ordem que bem entender a fim de realizar a ação de salvar a princesa Peach das garras de Koopa.

Já os NPC são todos os personagens controlados pela máquina, sejam eles oponentes ou adjuvantes do personagem/avatar. Para esse tipo de personagem podem ser previstas ações que independem do jogador e outras ações que respondem ao modo como o jogador age. Por exemplo, nos jogos da série Resident Evil, os zumbis caminham e comem corpos em decomposição no chão independente do que faça o jogador, mas se o jogador se aproxima ou atira neles, tais Non Player Characters irão perseguir o jogador para atacá-lo. Ações dos dois tipos também podem ser desempenhadas por Non Player Characters adjuvantes. No início do primeiro jogo da série Resident Evil, por exemplo, o personagem adjuvante Barry, irá se dirigir em direção há uma mancha de sangue na sala de jantar independente da ação de Jill controlada pelo jogador. Mais tarde depois que Jill e Barry já se separaram, se Jill retirar uma arma que está presa em um suporte na parede, acionando assim um mecanismo que trava a porta e faz com que o teto desça para esmagá-la, Barry aparecerá para arrombar a porta e salvá-la. Vale ressaltar que a composição dos personagens através das suas ações acontece tanto ao longo do gameplay, de forma interativa, como em Cut scenes, momentos em que são apresentadas cenas com nenhuma ou pouca interferência do jogador.



Figura 41: à esquerda Barry mata um Zumbi, logo depois de se aproximar da poça de sangue; à direita, Barry e Jill conversam depois dele a ter salvado da sala cujo teto desceu para esmagar a personagem/avatar.

Em alguns jogos é possível verificar a atuação do jogador sem a atualização visual de um avatar. Isso não significa que não exista um personagem, pois ao entrar no jogo, o jogador necessariamente separa-se da sua vida objetiva vestindo uma máscara que lhe dá objetivos, funções e/ou papéis. Em Tetris (1986), por exemplo, não há imagem alguma que represente o jogador. Os blocos geométricos não são os protagonistas, a despeito do que sugere Bobany (2007, p. 43), pois não representam o sujeito que desempenha a ação intencional. Ao contrário, os tetraminós são objetos manipulados por um avatar virtual cuja aparência não é atualizada na tela, mas as ações são. Com essa afirmação não quero dizer que figuras geométricas ou mesmo imagens não-figurativas estão excluídas da função de avatar em video games. Em Pong, exemplo, dois retângulos controlados pelos jogadores, agem tais como tenistas sobre a bola, esta representada por outro retângulo menor.

Retomando as semelhanças dos personagens em video games com os personagens do drama, é possível observar a ação do personagem segundo o modelo actancial de Greimas, revisto por Ubersfeld (2005). Segundo essa perspectiva de análise, os personagens alinham sua ação com um sistema de forças organizadas a partir de um vetor denominado flecha do desejo, que representa a busca do Sujeito da ação dramática por um determinado objeto. Além do sujeito e do objeto existem mais dois pares de actantes. O par destinador/destinatário e o par oponente/adjuvante. Destinador é o actante que está relacionado à causa da ação e o destinatário é o actante para o qual a ação se destina. Esse par de actantes é precioso para a identificação dos discursos produzidos por textos literários e peças de teatro, pois ajudam a identificar que tipo de motivação rege a ação. O funcionamento desse par de actantes é similar nos video games. Em 007 Goldeneye (1997), por exemplo, o agente 007 tem como destinador e destinatário da sua ação o estado monárquico inglês. Ele age como um enviado da Inglaterra e é para esse mesmo estado que o propósito da sua ação servirá. Daí pode inferir-se que James Bond está ligado aos

valores da monarquia inglesa, a manutenção daquele status quo.

O Oponente é o actante que se interpõe à busca do sujeito pelo objeto e o Adjuvante aquele que auxilia o Sujeito nessa busca. Tal par de actantes é fundamental para produzir o equilíbrio das forças que levarão o jogador à vitória ou a derrota. Em *Resident Evil*, por exemplo, uma série de tarefas não são possíveis de serem realizadas por Jill, sem o auxílio de Barry, já Chris encontra em Rebecca um auxílio fundamental para conseguir sobreviver as suas missões.

É interessante notar que os actantes funcionam como unidades de sentido que compõem a estrutura da ação. Assimilados aos personagens os actantes facilitam a sua leitura enquanto sistemas de significação, contudo é importante que fique claro que as noções de actante e personagem não se confundem. Um personagem pode ocupar uma ou mais casas actanciais, assim como uma casa actancial pode abrigar vários personagens, uma instituição ou uma abstração como o amor ou a liberdade. Esse tipo de abordagem é aplicada ao presente trabalho, apenas para reiterar a compreensão do personagem como um ponto de encontro de determinações semióticas interdependentes. Vale enfatizar que tal perspectiva pode ser útil tanto para análise quanto para o desenvolvimento de jogos.

Outro sistema, o actorial também pode ser utilizado para a compreensão da ideia de personagem enquanto feixe de determinações semióticas. A unidade do sistema actorial é o ator, que se distingue do personagem por estar ligado a uma função determinada na narrativa. Segundo Ubersfeld (2005, p. 62), o “O ator é, portanto, um elemento animado caracterizado por um funcionamento idêntico, se necessário, com diversos nomes e em diferentes situações”. Assim é possível identificar em um jogo, por exemplo, personagens que ocupam as mesmas casas actanciais e são também os mesmos atores. Por exemplo, em *Alex Kid in Miracle World*, os personagens Stonehead, Paperhead e Scissorshead ocupam a casa actancial do Oponente do príncipe Alex e são também o mesmo ator “capanga do tirano Janken”. Ubersfeld (2005, p. 65) chama ainda atenção para o fato de que a ideia de ator desliza para formar a noção de papel na medida em que são “determinados por uma função imposta pelo código”. Os papéis são constituídos em formas muito codificadas dramaturgia, em que existe um comportamento funcional esperado. Nos video games o papel de herói é comumente associado aos protagonistas. Espera-se em jogos como *Legend of Zelda II: The adventure of Link*, que Link exerça o seu papel de herói salvando a princesa.

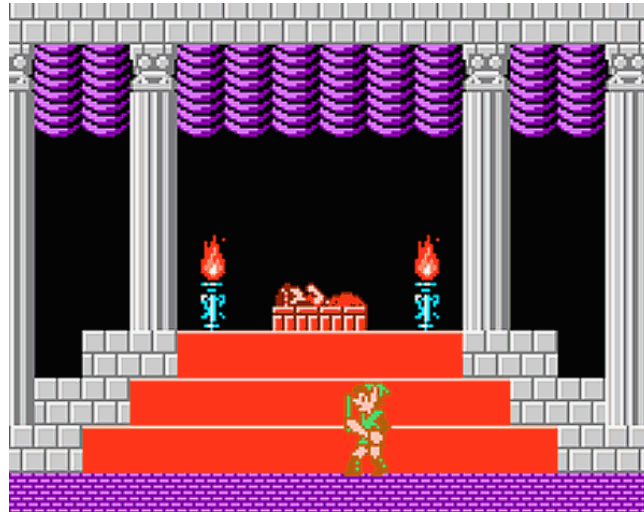


Figura 42: o herói Link diante da princesa Zelda.

É interessante notar, que nos video games, como em outros meios em que se desenvolve o drama, o papel, pode gerar expectativas que não são completamente cumpridas pelos personagens que o exercem, podendo gerar efeitos que enriquecem a narrativa. Em Super Mario Bros. (1985), por exemplo, o papel do herói que salvará a princesa é atribuído a um homem comum: um simpático encanador baixinho, gordinho e bigodudo. Tal estratégia para a composição do personagem Mario criou uma empatia *suis generis* na história dos video games. Em outro caso, mais recente e mais complexo, exerce o papel do Herói que deve salvar a cidade de Atenas dos desmandos do deus da Guerra, Kratos, um violento general espartano atormentado pelas atrocidades que cometeu no passado. O contraste entre o papel heroico de Kratos e a caracterização de sua personalidade rende ao jogo a possibilidade de investir fortemente em conflitos dramáticos baseados nas contradições do personagem. Em casos como esses, entram em conflito as expectativas geradas por um papel e determinações diferenciais que individualizam os personagens.



Figura 43: Kratos levando um soldado preso em uma gaiola para ser sacrificado no fogo em God of War.

As determinações diferenciais que tornam possíveis a individualização dos personagens são tais como: nome, características físicas específicas, signos que particularizem historicamente um personagem, ações que caracterizem uma psique (UBERFELD, 2005). Nos video games, um recurso recorrente, que une a individualização do personagem às características imersivas do meio, é a criação de lacunas estrategicamente elaboradas para aproveitar-se das características do jogador. Além da própria ação de jogo que deve ser desempenhada pelo jogador, este também pode colocar-se imaginariamente na posição do personagem/avatar em diálogos em que só o seu interlocutor fala, esse tipo de estratégia está presente, por exemplo, em jogos como *Alex Kid in Miracle World* ou *The Legend of Zelda: Majora's Mask*.



Figura 44: cut scene em The Legend of Zelda: Majora's Mask.

Na medida em que o texto dramático é também um sistema retórico o personagem pode

cumprir a função de uma metonímia, metáfora, e/ou oxímoro (UBERSFELD, 2005). Em função do sistema retórico em que está inserido é que o personagem se relaciona com um referente em um sistema histórico-social ou psicológico. Em primeiro lugar, todo personagem/avatar estabelece com o jogador que o controla uma relação metonímica, de contiguidade. O personagem/avatar acaba por se apresentar como uma extensão da intencionalidade do jogador. O avatar é o meio pelo qual o jogador age no universo do jogo, estabelecendo uma complexa relação de compartilhamento de crenças e desejos, ao menos no universo ficcional do jogo. Além desse processo metonímico entre personagem/avatar e jogador, outros processos por contiguidade podem aparecer no mesmo personagem. Kratos, de *God of War*, é ao mesmo tempo a metonímia da intencionalidade do jogador e a metonímia, ou sinédoque (figura de linguagem em que o todo é representado pela a parte), do imaginário sobre a sociedade e os valores de Esparta e ainda a metonímia dos valores da sociedade estadunidense que produziu o jogo.

Ubersfeld (2005, p. 78) chama atenção que “Para além do funcionamento metonímico, a personagem pode ser a metáfora de muitas ordens de realidade”. Dentro de uma perspectiva metafórica, os dragões de *Adventure* podem, por exemplo, serem lidos como representações da pretensa bestialidade e misticismo de um povo que não compartilha dos mesmos códigos culturais do herói que busca o cálice. Tal leitura pode ser produzida a partir da relação entre o herói, metonímia de um poder monárquico associado ao castelo dourado, que busca um cálice (objeto comumente relacionado ao Santo Graal) em outro reino, representado pelo castelo preto. Obviamente uma leitura como essa já está mais próxima de um processo de conotação do que de um processo de denotação. Ainda segundo Ubersfeld (2005, p. 79):

A maleabilidade do sistema de conotações permite mostrar como toda uma série de construções, inerentes ao leitor ou ao espectador, pode ser investida na personagem, seja por meio de elementos extratextuais, históricos, ou legendários, seja por meio de elementos acionados na representação.

Dentro da perspectiva do sistema retórico, apresentado por Ubersfeld (2005) é ainda relevante apresentar o personagem enquanto oxímoro, ou seja, lugar de discurso que apresenta idéias contraditórias. No drama, em que o conflito é elemento caro na constituição do enredo, o personagem tende a ser uma personificação do oxímoro, o ponto onde nasce a tensão dramática a partir de vozes discursivas contraditórias, vontades e contravontades. Podemos ler em *Bobby is going home*, que a ação do personagem/avatar é uma ação de retorno ao lar através de uma

estrada hostil, essa ação gera conotações relacionadas ao desejo de retorno ao útero materno, onde o personagem estaria confortável e em segurança. Por outro lado, o retorno ao lar, é inevitavelmente passageiro e o personagem está fadado à morte, assim como o jogador ao fracasso. Nesse sentido além de integrar um mecanismo de sinédoque, sendo a parte que se refere ao todo da humanidade, Bobby representa o oxímoro na medida em que deseja retornar ao útero mas será puxado a fórceps para a cova. A música tema de Bobby is going, Nearer my God to thee, canta em louvor a Deus, com a intenção de aproximar-se dele, conferindo uma cruel ambiguidade ao aparentemente inocente jogo. Em que sentido existiria realmente uma tentativa de aproximação de Deus? O hino seria uma tentativa (certamente malograda) de pedir forças ao Senhor para a sobrevivência ou ironicamente sublinharia a morte inevitável que aproximaria o personagem de Deus? A aparência do personagem ao morrer e o som que comunica o jogador da morte do personagem não parecem recompensadores, ao contrário do estímulo musical reconfortante “Home sweet home” de quando há o retorno simbólico ao útero materno.



Figura 45: Bobby is going home

Resta ainda observar a dimensão do personagem enquanto sujeito enunciativo de um discurso. Segundo Ubersfeld (2005), para compreender o discurso da personagem é preciso observar que apesar de este se constituir como uma mensagem entre um personagem e outro, é também uma parte de um discurso maior, o texto da peça. É preciso observar-se, então, o fenômeno da dupla enunciação, em que um personagem dirige-se a outro, ao mesmo tempo em que se dirige também aos espectadores. Outro pré-requisito fundamental para a compreensão do personagem enquanto sujeito enunciativo de um discurso é a observação das condições de enunciação. As falas e gestos que compõem o discurso do personagem não podem ser compreendidos isolados de todo o contexto de outros signos que os circunda. No caso dos vídeo

games, é preciso observar, além dos signos comuns aos outros meios potencialmente dramáticos, também a existência das regras, pois estas também criam significado e são parte das condições de enunciação do discurso do personagem. O que é necessário fazer para vencer ou se divertir?



Figura 46: O príncipe Alex, diante do tirano Janken, em Alex Kid in miracle world.

Em Alex Kid in Miracle World (1986), o discurso do príncipe Alex só pode ser compreendido a partir da ação desempenhada pelo personagem controlado pelo jogador em resposta às réplicas de outros personagens que oferecem um panorama sobre o aprisionamento da sua família e o governo tirânico de Janken já que o personagem/avatar não se expressa através de palavras em nenhum momento do jogo. As regras de ludus, que definem as condições de vitória, determinam, por exemplo, que o discurso do personagem/avatar Alex estima instituições como a família e um sistema político baseado na descendência além de valores como a coragem heroica de enfrentar o tirano usurpador do trono e seus comparsas.

3.9 Espaço-temporalidades interativas

O simples fato de termos uma palavra para tempo e outra para espaço já demonstra a possibilidade de se conceber separadamente esses dois conceitos. A opção por estudar tempo e espaço em uma única seção alinha-se com a visão de Bakhtin (1998, p. 349) que afirma que “Em arte e em literatura, todas as definições espaço-temporais são inseparáveis umas das outras e são

sempre tingidas de um matiz emocional”. Pavis (2005a, p. 139) chega a afirmar que espaço, tempo e ação formam um trinômio inseparável já que “o tempo: manifesta-se de maneira visível no espaço”, “o espaço: situa-se onde a ação acontece, se desenrola com uma certa duração” e “a ação: se concretiza em lugar e momentos dados”. No video game, assim como no drama, o modo de apreensão do tempo e do espaço é conjugado e indissociável da ação. A despeito disso, pelo fato da ação ter posição de destaque no estudo do drama, esta já foi abordada separadamente e, em alguns pontos da presente seção, espaço e tempo serão dissociados a fim de trabalhar mais cuidadosamente características de um ou de outro.

A primeira característica fundamental do espaço-tempo dos video games é o seu caráter circunscrito. O jogo, como já dito no primeiro capítulo, necessita de limitações de espaço e de tempo que o separem da vida quotidiana (Huizinga, 2008). Esse espaço-tempo próprio do jogo separado da vida é denominado por Salen e Zimmerman (2005) como círculo mágico. Do mesmo modo o drama, aparta-se da vida, em seu caráter absoluto, primário, a partir de delimitações claras de tempo e espaço que o separem do mundo (UBERSFELD, 2005).

A segunda característica do espaço-tempo nos video games, extremamente relacionada com a primeira, é o seu caráter duplo. No interior do círculo mágico, surge um mundo virtual, um mundo em que valem as regras do jogo. Existe simultaneamente um lugar onde está o jogador, o console e o aparelho televisor e no qual corre um tempo de duração determinada que faz parte da vida e há também um lugar virtual atualizado na tela através de signos audiovisuais com seus significantes temporais próprios. O espaço-tempo nos video games só pode ser compreendido a partir da consciência desse seu caráter duplo. A própria a ação ocorre de acordo com esta duplicidade espaço-temporal, considerando-se que o que o protagonista faz no mundo virtual depende da intenção e mesmo do desempenho corporal do jogador diante do aparelho.

A consciência do caráter duplo do espaço-tempo é importante para a compreensão de diversos aspectos dos video games. Fernandez-Vara, Zagal e Mateas (2005) definem como características espaciais do video game, a cardinalidade do gameplay, a representação espacial e a segmentação do espaço de acordo com a tela. Como cardinalidade do gameplay, os autores definem o grau de liberdade que o jogador tem para agir no gameworld em relação aos eixos x , y e z . Segundo tal critério, um video game pode ter um gameplay unidimensional, quando a ação do jogador concentra-se em apenas um dos três eixos (x , y ou z), um gameplay bidimensional,

quando o jogador tem liberdade para agir em dois dos três eixos (x e y ou x e z, exemplos de jogos que utilizam os eixos y e z não foram encontrados pelos autores), e um gameplay tridimensional, quando o jogador pode deslocar seu(s) avatar(es) nos três eixos (x, y e z). Vale ressaltar que a cardinalidade do gameplay opera na duplicidade do espaço-tempo dos video games, considerando que o deslocamento dos avatares na tela é desencadeado pela manipulação dos controladores (joystick, joypad, pistola, sensor de movimento...) pelo jogador.

Uma segunda característica do espaço nos video games segundo Fernandez-Vara, Zagal e Mateas (2005) é a representação espacial. O universo virtual do video game pode ser representado em duas ou três dimensões, ou seja, utilizando dois ou três dos eixos, criando um ambiente planificado ou com profundidade. Mais uma vez, a característica apontada por Fernandez-Vara, Zagal e Mateas, mantém relação com o caráter duplo do espaço-tempo dos video games, pois a representação espacial discutida pelos referidos autores, consiste na forma que o mundo virtual é exibido através de signos gráficos para o jogador diante da tela. A relação da representação espacial com a cardinalidade do gameplay resulta na cardinalidade do gameworld.

Fernandez-Vara, Zagal e Mateas (2005), tomando a tela como unidade espacial básica dos video games, na medida em que ela enquadra a interface, distinguem jogos em que o gameworld coincide com a tela e os jogos em que o gameworld é maior que a tela. A segmentação do gameworld maior do que a tela pode ser contínua ou descontínua. A segmentação descontínua é a evolução do jogo de uma única tela, um trecho do gameworld é exibido até que o jogador chegue a um dos seus limites, então este trecho será substituído por outro. No outro modo de segmentação o gameworld é exibido continuamente como se fosse um pergaminho sendo desenrolado.

A combinação das características definidas pelos autores supracitados resulta em alguns tipos de jogos possíveis em relação a configuração espacial. Os espaços bidimensionais podem ser de uma única tela, apresentar gameplay unidimensional ou bidimensional e os espaços tridimensionais podem apresentar gameplay unidimensional, bidimensional ou tridimensional.. Os jogos de gameplay unidimensional, bidimensional ou tridimensional sejam eles representados graficamente com duas ou três dimensões podem ainda apresentar segmentação contínua ou descontínua.

É preciso observar ainda que a organização dos signos nos video games possui um caráter

sincrônico, como nas manifestações cênicas do gênero dramático. Isso quer dizer que o video game atualiza na tela signos audiovisuais para serem lidos de modo não linear, espacializando-os. Como alerta Ubersfeld (2005, p. 132), entretanto, “O significante concreto do tempo é o conjunto dos signos espaciais”, desse modo posso inferir que passagens lineares de tempo conferem diacronia a organização dos signos inscritos no espaço. Assim, em *The fantastic adventure of Dizzy*, sabe-se que os dias passam, pois o céu escurece e volta a ficar claro diversas vezes ao longo da partida.

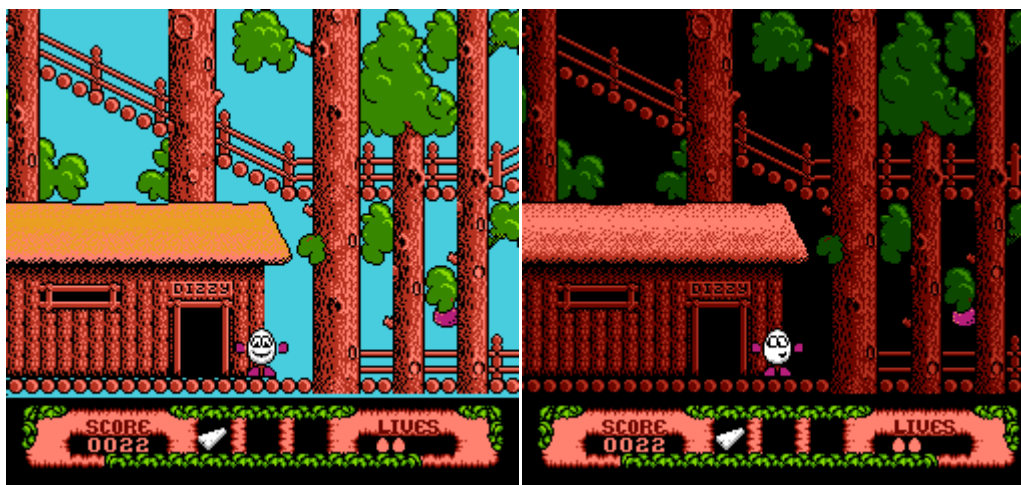


Figura 47: *The Fantastic Adventure of Dizzy*.

Maneiras distintas de passagem de tempo implicam em outras formas de transformação do espaço e vice versa. Uma ruptura espacial, por exemplo, pode sugerir uma ruptura temporal. Quando o jogador finaliza uma fase em um jogo como *Sonic the hedgehog* e o seu avatar imediatamente aparece no início da fase seguinte, evidencia-se um salto no tempo associada a descontinuidade espacial. É possível imaginar um momento da trajetória do personagem que não foi acompanhado pelo jogador.

Em outros jogos, como *Resident Evil*, tempo, espaço e ação estão ainda mais associados. Há ações que estão condicionadas a realização de outras e o tempo não passa a não ser que o jogador cumpra determinada etapa: se Jill ao matar a cobra gigante (um dos bosses do jogo) não olhar o buraco que o monstro deixou no chão, Barry (personagem adjuvante) simplesmente não aparecerá com a corda que possibilita acessar a área que está embaixo do piso e não haverá passagem de tempo no universo ficcional, por mais que o jogador leve horas procurando o que deve fazer.



Figura 48: Jill matando a serpente mutante em Resident Evil. Episódio que antecede necessariamente à próxima aparição de Barry.

Já em jogos como Sonic the hedgehog ou Super Mario Bros., no sentido inverso, o jogador tem um tempo determinado para concluir cada etapa da ação; em *We Love Katamari*, as possibilidades de interdependência entre tempo, espaço e ação, são exploradas de mais de uma forma. A cada missão é possível que o jogador escolha entre ter um tempo fixo para produzir a maior Katamari que ele conseguir com os elementos espaciais que ele dispõe ou ter um objetivo relacionado a espaço que deve ser cumprido o mais rápido que for possível.

Se na dramaturgia para teatro o espaço, o tempo e a ação são indissociáveis, nos video games, essa relação torna-se ainda mais imbricada devido ao caráter procedimental e a necessidade de orientar a agência do jogador no seu desempenho. Murray alerta para o fato de que “a participação num ambiente imersivo deve ser cuidadosamente estruturada e restringida” e propõe a metáfora da visita para estruturar a narrativa em ambientes imersivos, pois segundo a referida autora “uma visita implica limites explícitos tanto no tempo quanto no espaço.” A metáfora de Murray, alerta os autores de ambientes imersivos, entre eles os video games, para o estabelecimento de limites entre jogo e vida, assim como chama atenção para a necessidade de definir as ações que podem ou não ser executadas no ambiente visitado através de delimitações espaço-temporais.

É importante perceber que toda a experiência de jogo é definida por determinações espaço-temporais: obstáculos, personagens (adjuvantes, oponentes ou jogáveis) e a própria ação do jogador (manifestada através de signos espacializados que se decorrem no tempo). Dessa forma, a

relação entre ação, tempo e espaço pode ser manipulada pela equipe de desenvolvimento de um game de diversas formas para produzir variadas situações. Assim pode-se criar situações em que cada uma das três partes seja mais ou menos determinante sobre as outras duas.

3.10 Discurso ludo-dramático

Qualquer jogo ou drama, enquanto fenômeno de comunicação, pode ser observado como sistema de signos, portanto, passível de ser analisado a partir de uma abordagem semiótica. Os video games enquanto interfaces ludo-dramáticas como propõe a presente dissertação não estariam alienados da produção de um discurso. Embora esteja claro que a produção do discurso só se estabelece diante das denotações e das conotações realizadas pelo receptor a partir de sua relação com os signos produzidos pelo emissor, a compreensão de como se processa o fenômeno da comunicação é útil não apenas para análise, mas também para o desenvolvimento de games. A presente dissertação não pretende, com esta seção, esgotar a discussão sobre a construção de discursos em video games. A ideia aqui é apenas demonstrar que a compreensão dos video games como interfaces entre drama e jogo tem implicações na sua leitura.

Dado o caráter representacional do meio digital, explicitado na analogia criada por Laurel (1993), é possível analisar um video game considerando suas características de espetáculo. Então, a fim de compreender os mecanismos de enunciação do discurso em um jogo destinado ao video, parto de como a semiótica analisa o espetáculo dramático para em seguida verificar as idiosincrasias pertinentes ao suporte digital e ao jogo em si.

Para ler o discurso de um espetáculo teatral, segundo Ubersfeld (2005), é preciso considerar as condições de enunciação, não isolar o componente linguístico da representação: “Fora da situação de comunicação, a 'significação' de um enunciado no teatro simplesmente não existe; só esta situação, ao permitir o estabelecimento das condições de enunciação, confere ao enunciado seu sentido.” Considerar as condições de enunciação é fundamental não só para análise, mas para a construção do discurso também nos video games. Sons e imagens não só produzem significados por si, como também criam contexto para a enunciação de signos linguísticos, reforçando, contrariando ou complementando seu sentido.

Seguindo no seu estudo sobre a enunciação do discurso no teatro, Ubersfeld (2005, p. 160) apresenta o conceito de dupla enunciação, que consiste num “processo de comunicação entre 'figuras'-personagens que se aloja no interior de outro processo de comunicação”. A dupla enunciação evidencia o fenômeno da polifonia do discurso, ou seja, a presença de diversas vozes, ou ideologias, que no caso do teatro materializam-se nos personagens. Como no teatro, os video games também apresentam um processo de dupla enunciação, com personagens locutores de um enunciado, incluídos em um “discurso enunciador, cujo destinador é o autor” (Ubersfeld, 2005). Vale ressaltar que a dupla enunciação reforça a necessidade de se observar as condições de enunciação, considerando que a mensagem “[...] não é tanto o discurso das personagens, mas as condições de exercício desse discurso.” (Ubersfeld, 2005, p.161, grifo da autora)

Ubersfeld, também chama atenção para a importância do espectador na produção do discurso. Afirmando que “só se pode dizer (escrever) no teatro aquilo que pode ser ouvido: positiva ou negativamente (autocensura) [...] Todo texto teatral é a resposta a uma demanda do público” (Ubersfeld, 2005, p. 168 grifo da autora). Longe de negar a importância do espectador/jogador na construção do discurso dos video games, reconheço em concordância com Magnani (2008) a existência de um diálogo entre autor e espectador, marcado por tensões e negociações no que se diz respeito à significação.

O caráter procedimental dos video games, entretanto, modifica o modelo teórico apresentado até então. Em um video game existe um universo de possibilidades de ação dadas ao interator pelo autor do ambiente. Dentro dessas ações possíveis haverá o conjunto das ações que o interator decidir desempenhar. As ações do jogador, por sua vez, provocam reações, predeterminadas pela figura do autor. Há ainda a possibilidade de o interator desejar agir fora dos padrões estabelecidos pelo autor, o que, exceto pelo aproveitamento de bugs¹² ou acesso ao código de programação, não é possível. Enfim, podemos dizer que, no tipo de objeto analisado, o autor – leia-se a equipe de desenvolvimento – de ambientes procedimentais delimita a produção de signos emitidos na relação do objeto com o interator, signos a partir dos quais, o próprio interator e outros possíveis espectadores, denotarão significantes e conotarão significados.

Outro fator fundamental para a análise da construção do discurso em video game são as características próprias do jogo. É importante observar como as regras de Paidea e de Ludus

¹² Segundo Marx (2007, p. 154) bug é um erro de programação que faz com que o jogo funcione incorretamente.

contribuem para a construção do discurso em um video game. Segundo Frasca (2001) só a relação do jogador com o objeto define Ludus ou Paidea. Em qualquer jogo o usuário poderia, se desejasse, abandonar as condições de vitória ou derrota e divertir-se com exploração do espaço, a construção de conhecimento e o reconhecimento de padrões. Nesse caso, o jogador teria preferido as regras de Paidea em detrimento das regras de Ludus. Dessa maneira, ao analisar um video game, é importante se perguntar que ações a equipe de desenvolvimento intencionou tornar divertidas pelo princípio de Paidea e como essas ações podem produzir sentidos. Embora exista a possibilidade de divertir-se apenas com as regras de Paidéia, o mais provável é que o jogador busque a vitória reconhecendo as regras do Ludus. Assim a construção do discurso se torna ainda mais complexa, pois, além dos elementos de Paidea, as regras definidoras de sucesso ou fracasso entram na produção de sentidos.

CONCLUSÃO : VIDEO GAMES COMO INTERFACES LUDO-DRAMÁTICAS

O modo através do qual se expressa a narrativa de um jogo de video game segundo autores como Laurel (1993) e Murray (2003) estaria mais próximo à maneira dramática de representar do que das maneiras próprias da Épica ou da Lírica. Ao longo do presente trabalho, entretanto, pude observar que aspectos estruturais do gênero dramático assim como seus traços estilísticos não estão ligados apenas a construção da narrativa, mas a características formais do próprio jogo. O desenvolvimento de jogos se apresenta, portanto, como uma das novas possibilidades da dramaturgia, não obstante o trabalho específico de game design e de outras áreas do conhecimento necessárias a elaboração de um produto tão complexo.

No primeiro capítulo, busquei delimitar o termo video game e ressaltar a importância de se compreendê-los como jogos que são, antes de relacioná-los com outra teoria. E em seguida, apresentei trabalhos de pesquisadores da área de games que já apontam relações entre esse tipo de jogos e o drama.

No capítulo seguinte abordei estratégias de composições dramatúrgicas presentes nas sete gerações de consoles. Para tanto utilizei como metodologia a pesquisa bibliográfica e a análise dos jogos. Então, elenquei uma série de estratégias utilizadas nos video games estudados, refletindo sobre a sua relação com os recursos e limites apresentados pelo suporte para os quais tais jogos foram desenvolvidos. É inegável que o suporte da representação seja determinante sobre a dramaturgia para ele produzido. Os textos dramatúrgicos de Shakespeare certamente não seriam os mesmos se outra fosse a forma do Teatro Elizabetano, assim como *Adventure* seria outro jogo se tivesse sido desenvolvido para um console que não fosse o Atari VCS, ainda que pertencesse a segunda geração. Entretanto, não é por que não temos Teatros Elizabetanos no Brasil que deixamos de montar uma peça como *Hamlet*, ou desconsideramos estratégias dramatúrgicas surgidas no séc. XVI. Analogamente, não precisamos desconsiderar as estratégias criadas para atender demandas da segunda geração de consoles, simplesmente porque os processadores de hoje ultrapassam 8 bits e as mídias atuais possuem capacidade de armazenamento maior do que 4 KB. Conhecer o passado dos video games e compreender como os desenvolvedores de cada período aprenderam a lidar com os recursos e limitações

das plataformas de sua época é fundamental para sabermos aproveitar os recursos que agora estão disponíveis e as limitações das plataformas atuais. Verificou-se, portanto, que cada plataforma oferece diferentes características que devem ser observadas no desenvolvimento de um jogo. Entretanto, que tais procedimentos dramaturgicos podem ser utilizados na produção de jogos atuais. Desse modo, ratifico que o ato de refletir sobre o que já foi produzido em gerações de consoles anteriores oferece aos desenvolvedores atuais um repertório de técnicas para serem utilizadas, recicladas e reelaboradas.

Em paralelo a discussão sobre as estratégias dramaturgicas no segundo capítulo, a presente dissertação contribui para a historiografia dos video games. A partir da escolha de jogos ligados a minha experiência, discuti também especificidades do mercado brasileiro e suas relações com a indústria internacional de video games. Desse modo, apresento dimensões da história dos video games pouco exploradas nas referências encontradas tais como o surgimento de indústria de clones de consoles desenvolvidos em outros países, os esforços na área de desenvolvimento de jogos no Brasil, a popularização das locadoras de cartuchos e a recepção da justiça brasileira aos jogos violentos.

Por fim, no terceiro e último capítulo, a partir de autores como Platão (1997), Aristóteles (1984), Esslin (1978), e Rosenfeld (1985), Szondi (2002) e Lehman (2007) fundamentei uma noção de drama e verifiquei suas relações possíveis com o universo dos video games. Em seguida, ao analisar os jogos escolhidos diante do gênero dramático, foi possível verificar que a zona de intersecção entre o produto estudado e a abstração que orienta o presente estudo abrange tantos aspectos estruturais do gênero como também seus traços estilísticos e elementos constitutivos.

Verificado o grau de aproximação entre os video games e o drama, é possível atribuir à espécie de jogo abordada na presente pesquisa o epíteto de dramático. A relação verificada entre video games e o gênero dramático é tão próxima que ousa a dizer que eles são mesmo interfaces entre jogo e drama. Desta forma, fazendo uso do radical latino que designa jogo, somado à aceção adjetiva associada ao gênero dramático, componho a expressão interfaces ludo-dramáticas para me referir a este novo grau de relação entre drama e jogo proporcionado pelas novas mídias. Apesar de poder concluir que os video games se apresentam enquanto interfaces entre jogo e drama, a partir da noção de drama delimitada neste trabalho, reforço que a importância da presente dissertação não está em chegar a um veredicto sobre se video games podem ou não ser incluídos no gênero dramático. Pois, se posso fazer tal afirmação baseando-me nas ideias apresentadas, é possível também chegar à conclusão oposta

estruturando o pensamento de outra maneira. Steiger (1969), por exemplo, define drama a partir de um modo específico de produzir uma curva de tensão, associada à ideia de totalidade que apresenta uma espécie de julgamento sobre o objeto abordado no produto em questão, dando pouca importância para a maneira em que a ação é mimetizada. Segundo tais pressupostos, Steiger pode incluir no gênero dramático, romances e fábulas e distanciar de tal gênero algumas peças de teatro, filmes ou jogos. O que aqui julgo relevante, entretanto, é que, refletindo sobre as relações entre drama e jogo nos video games, abre-se espaço para a reflexão sobre aspectos do desenvolvimento dos video games a partir do referencial teórico e prático das artes dramáticas, sem, contudo, ignorar as idiossincrasias do meio digital e do jogo em si.

Ao defender uma noção mais ampla de drama, para além dos limites definidos na modernidade por uma dramaturgia rigorosa, pretendo não só ampliar o leque de contribuições que o gênero dramático pode oferecer aos video games, mas também abrir espaço para que estratégias dramatúrgicas encontradas nessa mídia possam se aproximar dos meios dramáticos tradicionais, como o teatro. Desse modo, busco estimular um estudo plural das maneiras de compor a ação dramática como referência para o desenvolvimento de jogos e espetáculos.

A presente dissertação também abre espaço para trabalhos futuros em que, a partir da noção de drama aqui delimitada, se discuta a criação de procedimentos dramatúrgicos específicos para a composição de personagens, estruturação da ação, definições espaço-temporais e construção de diálogos, seja em um jogo para video ou para teatro. Esse trabalho também abre espaço para a escrita futura sobre temas relacionados à análise de video games a partir da teoria do drama e estudos sobre significação e estímulo que considerem o papel da construção dramática na catarse e na enunciação do discurso em video games.

REFERÊNCIAS

10 JOGOS de Atari que você com certeza jogou. Disponível em:

<http://blog.bytequeueugosto.com.br/10-jogos-de-atari-que-voce-com-certeza-jogou/>

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

AÇÃO games. MK3 + KI+ TEKKEN: 259 dicas inéditas. São Paulo: Editora Azul, n.81, vol IV, abr. 1995a. Edição especial.

_____. MK3: o guia definitivo para Kortal Kombat 3. São Paulo: Editora Azul, n.96-e, dez 1995b. Edição Especial.

_____. São Paulo: Editora Azul, n. 11, mar. 1992.

_____. São Paulo: Editora Azul, n. 14, jun. 1992.

_____. São Paulo: Editora Azul, n. 93, out. 1995c.

_____. São Paulo: Editora Azul, n. 96,

_____. Só Dicas. São Paulo: Editora Azul, n., out. 1992

_____. Só Dicas. São Paulo: Editora Azul, n.81, vol IV, abr. 1995. Edição especial.

ALVES, Lynn R. G. Game Over: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. Ciências & Cognição (UFRJ). Disponível em: www.cienciasecognicao.org, v.3, p.21-62, 2004.

ARISTÓTELES. Poética. Tradução Eudoro de Souza. Coleção Os Pensadores (vol.2). São Paulo: Editor Victor Civita, 1984.

ARMSTRONG, Piers. Cultura popular na Bahia: estilística cultural pragmática. Feira de Santana: UEFS, 2002.

ATARI.COM.BR. História do Atari no Brasil. Disponível em:

<http://www.atari.com.br/historia/index.html> (acessado em 01 de julho de 2010)

BAER, Ralph H. Video game history. 2004. Disponível em:

http://www.ralphbaer.com/video_game_history.htm (Acessado pela última vez em 17 jan. 2011)

BAER, Ralph H. Genesis: how the video game industry began. 1998. Disponível em:

http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm (Acessado pela última vez em 17 jan. 2011)

BAKHTIN, Mikhail. Questões de literatura e de estética: a teoria do romance. São Paulo:

Unesp. Hucitec, 1998.

BOAL, Augusto. Jogos para atores e não atores. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

BOBANY, Arthur. Video game arte. Teresópolis: Novas idéias, 2007.

BRACKETT, C., NEGULESCO, J. Titanic. Produção de Chales Brackett, direção de Jean Negulesco. 20th Century Fox. DVD, 95 min, p&b. son. 1953

BRASIL. Lei nº 7.232, 1984, de 20 de outubro de 1984. Dispõe sobre a política nacional de informática, e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L7232.htm

BRASIL. Tribunal Regional Federal (1. Região). Sentença em ação civil pública nº 2002.38.00.046529-6. Relator: Des. João Batista Moreira. Minas Gerais, em 29 de outubro de 2009.

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Tradução José Garcez Palha. Cotovia: Lisboa, 1990

CAMERON, J., LANDAU, J. Titanic. Produção James Cameron e John Landau, direção de James Cameron. Paramount Pictures, 20th Century Fox. DVD, 194 min, color. son. 1997

CARLSON, Marvin. Teorias do Teatro: Estudo histórico-crítico dos gregos à atualidade. Tradução Gilson C. Cardoso de Sousa. São Paulo: Unesp, 1997.

COURTNEY, R. Jogo, Teatro e Pensamento. São Paulo: Perspectiva, 1980.

DI LORETO; GOUAÏCH, Abdelkader. Social Casual Games Success is not so Casual. Disponível em: <http://hal-lirmm.ccsd.cnrs.fr/docs/00/48/69/34/PDF/FunAndGames2010-03-22.pdf> (acessado pela última vez em 15 jan. 2011).

CÂMERA USB Eye Toy. Disponível em: <http://pt.playstation.com/ps2/peripherals/detail/item51711/C%C3%A2mara-USB-EyeToy/> (acessado pela última vez em 15 jan. 2011)

ESSLIN, Martin. Uma anatomia do drama. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

FERNÁNDEZ-VARA, C.; ZAGAL J. P.; Evolution of Espacial Configurations. PROCEEDINGS OF DIGRA 2005 CONFERENCE. Changing Views – Worlds in Play. Vancouver: University of Vancouver, 2005. Disponível em: <http://www.digra.org/dl/db/06278.28202.pdf>

FIELD, Syd. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: objetiva, 2001.

FOLHA, 17/07/2007. Grupo seqüestra jovem para conseguir senha de game. Disponível em: <HTTP://WWW1.FOLHA.UOL.COM.BR/FOLHA/COTIDIANO/ULT95U312691.SHTML>

FRASCA, Gonzalo. Ludology meets Narratology: similitudes and differences between (video)games and narrative. Disponível em: www.ludology.org (acessado em 17 jan. 2011)

_____. Videogames of the oppressed: videogames as a means for a critical thinking an debate. Thesis presented to School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology, 2001. Disponível em pdf: www.ludology.org, (acessado em 17 jan. 2011).

GAME power. São Paulo: Nova Cultural, n.10, abr. 1993.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 11, maio, 1993.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 13, jul. 1993.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 14, ago. 1993.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 15, set. 1993.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 16, out. 1993.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 17, jan. 1993.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 18, dez. 1993.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 19, jan. 1994.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 2, ago. 1992.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 21, mar. 1994.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 3, set. 1992.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 5, nov. 1992.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 6, dez. 1992.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 9, mar. 1993.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n.17, nov. 1993.

_____. São Paulo: Nova Cultural,n. 20, fev. 1994.

_____. Street Figheter II.São Paulo: Nova Cultural, n. 17A. dez. 1993. Série campeões.

GASSNER, J. Corneille e Racine: a tragédia polida. In:_____. Mestres do Teatro. São Paulo: EDUSP: Perspectiva, 1974, p.308-330.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Tradução João Paulo Monteiro. 5 ed – 3ª reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2008.

HILL, Debra.; CARPENTER, John; Halloween. Produção de Debra Hill, direção de John Carpenter. A Compass international pictures. DVD, 91 min, color. son. 1978.

INTERNATIONAL GAMES DEVELOPERS ASSOCIATION. Casual Games. 2010. Disponível em: <http://www.igda.org/casual-games> (acessado pela última vez: 15 jan. 2011)

JENKINS, Henry. Introduction: Worship and altar of Convergence. In:_____. Convergence Culture. New York. London: New York University Press, 2006. p. 1-24.

_____. Searching for the origami unicorn: The Matrix and Transmedia Storytelling. In:_____. Convergence Culture. New York. London: New York University Press, 2006. p. 93-130.

JOGABILIDADE. In:IDICIONÁRIO Aulete. 2010. Disponível em: http://aulete.uol.com.br/site.php?mdl=aulete_digital&op=loadVerbetes&pesquisa=1&palavra=jogabilidade&x=6&y=10

LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan. Gameplay Design Patterns for Believable Non-Player Characters. In: Situated Play, 416-423, Tokyo: The University of Tokyo, 2007. Disponível em: http://www.digra.org/dl/display_html?chid=07315.46085.pdf. (acessado pela última vez em 14 jan 2011)

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

LEHMANN, Hans-Thies. Teatro pós dramático. Tradução Pedro Sússekind. São Paulo, Cosac Nayfi, 2007.

LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo: Ed. 34, 1996.

LUBISCO, Nídia; VIEIRA, Sônia; SANTANA, Isnaia. Manual de estilo acadêmico: monografias, dissertações e teses. 4. ed. rev. e ampl. Salvador: EDUFBA, 2008.

MACQUITTI, W., BAKER, R. W. A night to remember. Produção de William Macquitti, direção de Roy Ward Baker. The Rank Organisation. DVD, 123 min, p&b, son. 1958.

MANCUSO Jr., Frank, MINNER, Steve. Friday, the 13th – Part 3. Produção de Frank Mancuso Jr. Direção de Steve Minner. Paramount Pictures. DVD, 95 min, color. son. 1982.

MAGNANI, Luís H. Virando o jogo: uma análise dos videogames através de um olhar discursivo crítico. 2008. 166f. Dissertação (Mestrado em linguagem e tecnologia) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

MENDES, Cleise Furtado. As estratégias do drama. Salvador: EDUFBA, 1995.

MONTFORT, Nick., BOGOST, Ian. Racing the Beam: The Atari Computer System. Massachusetts: The MIT Press. 2009.

MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: UNESP: Itaú Cultural, 2003.

MUSEE du jeu vidéo. 3DO. 2010a. Disponível em : <http://www.museedujeuvideo.com/console/3do>

_____. Channel F. 2010b. Disponível em :
<http://www.museedujeuvideo.com/console/channel-f>

_____. Dreamcast. 2010c. Disponível em :
<http://www.museedujeuvideo.com/console/dreamcast>

_____. Game Cube. 2010d. Disponível em:
<http://www.museedujeuvideo.com/console/game-cube>

_____. Jaguar. 2010e. Disponível em : <http://www.museedujeuvideo.com/console/jaguar>

_____. Master System. 2010f. Disponível em :
<http://www.museedujeuvideo.com/console/master-system>

_____. Mega Drive. 2010g. Disponível em:
<http://www.museedujeuvideo.com/console/mega-drive>

_____. NES. 2011h. Disponível em: <http://www.museedujeuvideo.com/console/nes>

_____. Nintendo 64. 2010i. Disponível em :
<http://www.museedujeuvideo.com/console/nintendo-64>

_____. Odyssey. 2010j. Disponível em : <http://www.museedujeuvideo.com/console/odyssey-0>

_____. PC-Engine. 2010l. Disponível em: <http://www.museedujeuvideo.com/console/pc-engine>

_____. Playstation 2. 2010m. Disponível em:
<http://www.museedujeuvideo.com/console/playstation-2-0>

_____. Playstation 3. 2010n. Disponível em:
<http://www.museedujeuvideo.com/console/playstation-3>

_____. Playstation. 2010o. Disponível em: <http://www.museedujeuvideo.com/console/jaguar>

_____. Pong. 2010p. Disponível em : <http://www.museedujeuvideo.com/console/pong>

_____. Saturn. 2010q. Disponível em: <http://www.museedujeuvideo.com/console/saturn>

_____. Super Nintendo. 2010r. Disponível em:
<http://www.museedujeuvideo.com/console/super-nintendo-0>

_____. VCS 2600. 2010s. Disponível em: <http://www.museedujeuvideo.com/console/vcs-2600>

_____. Wii. 2010t. Disponível em: <http://www.museedujeuvideo.com/console/wii>

MUSEE du jeu vidéo. Xbox 360u. 2010u. Disponível em :
<http://www.museedujeuvideo.com/console/xbox-360>

_____. Xbox. 2010v. Disponível em: <http://www.museedujeuvideo.com/console/xbox>

NESTERIUK, Sérgio. Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar. 2007. 200f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

NIETZSCHE, Friedrich. O nascimento da tragédia. Tradução Antonio Carlos Braga. São Paulo: Escala, 2007.

NINTENDO world report. Politicians Praise ESRB's New Ratings Summaries. 17, nov. 2008. disponível em: <http://www.nintendoworldreport.com/news/17208> (acessado em 01 set 2010)

PALLOTINI, Renata. Introdução à dramaturgia. São Paulo: Brasiliense, 1983.

PAVIS, Patrice. Espaço, Tempo, Ação. A análise dos espetáculos. São Paulo: Perspectiva, 2005a.

PAVIS, Patrice. Dicionário de Teatro. Tradução J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 2. ed. - reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2005b.

PHOENIX down. Review Adventure. Disponível em: http://phoenixdown.com.br/site/index.php?option=com_content&view=article&id=144:review-adventure&catid=63:atari-2600&Itemid=92 (acessado em 01 de julho de 2010)

PLATÃO. A República. São Paulo: Martin Claret, 1997.

RAMOS, Luiz Fernando. O parto de Godot e outras encenações imaginárias: a rubrica como poética da cena. São Paulo: Perspectiva, 2005.

REALIDADE aumentada com a Playstation. 1ª parte, 2010. Disponível em: <http://pt.playstation.com/ps3/news/articles/detail/item286545/Realidade-aumentada-com-a-PlayStation-%E2%80%93-1%C2%AA-parte/>

_____. 2ª parte, 2010. Disponível em: <http://pt.playstation.com/ps3/news/articles/detail/item287467/Realidade-aumentada-com-a-PlayStation-%E2%80%93-2%C2%AA-parte/>

ROCKWELL, Geoffrey. Gore Galore: Literary Theory and Computer Games. Computer and the humanities, vol. 36, n° 3, 2002, p. 345-358.

ROSENFELD, Anatol. Gêneros e traços estilísticos. In: _____. Teatro Épico. São Paulo: Perspectiva, 1985. p. 15-36.

ROUBINE, Jean-Jacques. Introdução às grandes teorias do teatro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

SANT'ANNA, Catarina . Metalinguagem e teatro - a dramaturgia de Jorge Andrade. Prefácio de Sabato Magaldi. CUIABA: EDUFMT, 1997. 390 p.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. The magic circle. In: _____. Rules of Play. Massachusetts: MIT Press, 2004a.

_____. Games as Narrative Play. In: _____. Rules of Play. Massachusetts: MIT Press, 2004b.

SEGA. After Burner. Manual scan, 1989. Disponível em:
<http://www.smspower.org/Manuals/AfterBurner-SMS-US>. (acessado pela última vez em 24 de ago 2010)

_____. Alex kid in miracle world. Manual scan, 1986. Disponível em:
http://www.smstributes.co.uk/images/db/manual_akinmiracleworldUSA.pdf. (acessado pela última vez em 19 jan. 2011)

SEGA; TEC TOY. After Burner. Box scan, 1989. Disponível em:
<http://www.smspower.org/Scans/AfterBurner-SMS-BR>. (acessado pela última vez em 24 ago 2010).

SHUYTEMA, Paul. Design de Games: Uma abordagem prática. Tradução Cláudia Mello Behassof. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SOURIAU, Etienne. As duzentas mil situações dramáticas. São Paulo: Ática, 1993.

SOUZA, M. A. F. et. al. Conceitos de Computação e Computadores. In: _____. Algoritmos e Lógica de Programação. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

STEIGER, Emil. Conceitos fundamentais da Poética. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1969.

STIRN, Francois. Compreender Aristóteles. Tradução Ephraim F. Alves. Petrópolis: Editora Vozes, 2006.

SUPER game power. A explosão dos 32 bits. São Paulo: Nova Cultural, n. 15A, jun. 1995a.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 1, abr. 1994a.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 10, jan. 1995b.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 11, fev. 1995c.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 13, abr. 1995d.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 14, maio, 1995e.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 15, junho, 1995f.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 2, maio, 1994b.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 21, dez. 1995g.

SUPER game power. São Paulo: Nova Cultural, n. 24, mar. 1996.a

- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 25, abr. 1996b.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 26, maio, 1996c.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 27, jun. 1996d.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 28, jul. 1996e.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 29, ago. 1996f.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 3, jun. 1994c.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 31, out. 1996g.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 32, out. 1996h.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 33, dez. 1996i.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 34, jan. 1997a.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 35, fev. 1997b.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 36, mar. 1997c.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 37, abr. 1997d.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 38, maio. 1997e.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 39, jun. 1997f.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 4, jul. 1994d.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 40, jul. 1997g.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 41, ago. 1997h.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 42, set. 1997i.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 43, out. 1997j.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 44, nov. 1997l.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 45, dez. 1997m.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 46, jan. 1998a.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 47, fev. 1998b.
- SUPER game power. São Paulo: Nova Cultural, n. 48, mar. 1998c.

- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 49, abr. 1998d.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 5, ago. 1994e.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 50, maio, 1998e.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 51, jun. 1998f.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 52, jul. 1998g.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 53, ago. 1998h.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 55, out. 1998i.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 56, nov. 1998j.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 57, dez. 1998l.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 58, jan. 1999a.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 59, fev. 1999b.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 6, set. 1994f.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 60, mar. 1999b.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 61, abr. 1999c.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 62, maio, 1999d.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 64, jul, 1999e.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 65, ago. 1999f.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 66, set. 1999g.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 67, out. 1999h.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 68, nov. 1999i.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 69, dez, 1999j.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 7, out. 1994g.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 70, jan. 2000a.
- _____. São Paulo: Nova Cultural, n. 71, fev. 2000b.
- SUPER game power.. São Paulo: Nova Cultural, n. 72, mar. 2000c.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 73, abr. 2000d.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 74, maio. 2000e.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 76, jul. 2000f.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 8, nov. 1994h.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 84, mar. 2001a.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 9, dez. 1994i.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 90, set. 2001b.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n.12, mar. 1995h.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n.30, set. 1996j.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 20, nov. 1995i.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 16, jul. 1995j.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 17, ago. 1995l.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 18, set. 1995m.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 19, out. 1995n.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 22, dez. 1995o.

_____. São Paulo: Nova Cultural, n. 23, fev. 1996l.

SZONDI, Peter. Teoria do drama moderno (1880-1950). São Paulo: Cosac&Naify, 2002.

TEC TOY. Histórico. 2010. Disponível em: <http://www.tectoy.com.br/timeline.php>

UBERSFELD, Anne. Para ler o teatro. Tradução José Simões (coord.) São Paulo: Perspectiva, 2005.

UOL jogos. A História do videogame. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/>

VIDEOGAME. São Paulo: Sigla, n. 10, 1991.

_____. São Paulo: Sigla, n. 9, 1991a.

WIKIPEDIA. After Burner. http://en.wikipedia.org/wiki/After_Burner (acessado em 24 de agosto de 2010)

_____. Fairchild Channel F. 2011. (acessado em 17 jan. 2011)

_____. Guitar Hero(série) Disponível em:
[http://pt.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero_\(s%C3%A9rie\)#No_Brasil](http://pt.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero_(s%C3%A9rie)#No_Brasil). Acessado em 25 out 2010

_____. Guitar Hero. http://pt.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero. Acessado em 25 out 2010.

_____. Harmonix Music Systems. Disponível em:
http://pt.wikipedia.org/wiki/Harmonix_Music_Systems. Acessado em 25 out 2010.

_____. Mega CD. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Mega-CD>. Acessado em 05 set 2010

_____. Playtronic.2010. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Playtronic>

_____. RedOctacne. <http://pt.wikipedia.org/wiki/RedOctane>. Acessado em 25 out 2010.

_____. Sega CD. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Sega_CD. Acessado em 05 set 2010

_____. Sega Master System. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Sega_Master_System.
Acessado em 23 ago 2010

_____. Sonic Chaos. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Sonic_Chaos. Acessado em 03 set 2010.

WILLIAMS, Raymond. Tragédia moderna. São Paulo: Cosac&Naify, 2002.

WOLF, Mark J. P. The video game explosion: a history from pong to playstation. London: GreenWood Press, 2008.

WORLD of WarCraft: Cataclism. General discussion. 2011. Disponível em:
<http://us.battle.net/wow/en/forum/984270/> (acessado pela última vez em 18 jan. 2011)