



UnB

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

INSTITUTO DE ARTES

DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

LEONARDO CARVALHO NOGUEIRA

A artificação dos jogos digitais e o papel do jogador.

Brasília

2020

Leonardo Carvalho Elias Nogueira

A artificação dos jogos digitais e o papel do jogador

Trabalho de conclusão de curso de Leonardo Carvalho Elias Nogueira, habilitação em Teoria Crítica e História da Arte, do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília. Orientador: Gustavo Lopes de Souza

Brasília

2020

Agradecimentos

Agradeço a Universidade de Brasília pelas oportunidades oferecidas a um estudante relapso.

Ao meu orientador Gustavo Lopes de Souza pela paciência e tempo despendido em função desta pesquisa.

A minha família, em especial a minha mãe, Eliane Maria de Carvalho, por todo apoio dado as ideias mirabolantes que eu propunha, ao meu pai, Sandro Elias Nogueira, pelo suporte dado nos momentos finais da execução desse trabalho, aos meus avós: Ana, Hélio, Mariana e “Zizi”, pela confiança e incentivo, também a meus tios e ao meu padrasto por estarem ao meu lado em minhas escolhas.

A Larissa Rosa de Almeida pelo apoio incondicional durante todo o processo de elaboração, pesquisa e desenvolvimento da tese, cedendo tempo, carinho e atenção.

Aos muitos amigos que me acompanharam nessa trajetória, com ênfase para: Daniela Anjos Brandão, João Vitor de Oliveira, Luiz Otávio, Nilson Filho (Nill) e Tiago Veloso, pelas diversas assessorias.

Aos incríveis animais Conca, farova, pipoca e geraldo, alívios emocionais importantes.

Por último gostaria de agradecer as playlists contemplativas e ao café por serem fieis companheiros nas madrugadas acordado.

Resumo

O presente trabalho analisa o debate proposto pelo processo de artificação dos jogos digitais, caminho para transformar não-arte em arte. Busca-se identificar fatores que permitam entendimento de *Journey* como objeto artístico. Nesta perspectiva, é observada a relação entre jogador e obra para verificar a validade do ato de jogar como ação de co-criação do objeto artístico.

Palavras-chave: Artificação; Jogos Digitais; Co-criação; Jogador; Journey.

Abstract

This paper analyzes the debate proposed by the video game's artification process, a way to transform non-art into art. It seeks to identify factors that allow the understanding of Journey as an artistic object. In this perspective, the relationship between player and work is observed to verify the validity of the act of playing as an action of co-creation of the artistic object.

Keywords: Artification; Video Games; Co-creation; Player; Journey.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO 1 - Jogos e Arte, um panorama histórico	10
1.1 Origens dos jogos digitais	10
1.2 Gráficos, evolução e visualidade	13
1.3. O jogo como processo performático e o desenvolvimento dos controles.....	25
1.4 Jogos digitais e a construção de imersão através de música.....	30
1.5 Jogos digitais e referenciais artísticos.....	33
CAPÍTULO 2 - Jogos e Arte, a crítica e a validação	39
2.1 As polêmicas e o início da literatura crítica.....	39
2.2 Os prêmios e a validação institucional.....	42
2.3 A artificação dos jogos eletrônicos: abordagens teórico-críticas.....	46
CAPÍTULO 3 - Journey, um estudo de caso	51
3.1. Introdução a <i>Journey</i>	51
3.2 Deserto e ruínas	53
3.4 Experiência compartilhada	53
3.5 A montanha.....	54
3.6 Análise	55
3.7 Resultado	67
Considerações finais	69
BIBLIOGRAFIA	72

1 INTRODUÇÃO

Os jogos digitais alcançaram uma maior influência cultural ao longo dos anos, tendo títulos expostos em instituições artísticas¹ e lugar garantido na mídia especializada em crítica de cultura de massa. Entretanto, as restrições impostas por diversos agentes institucionais² podem interferir negativamente no processo de artificação da mídia. O termo “artificação”, cunhado por Nathalli Heinich e Roberta Shapiro³, designa “a transformação da não-arte em arte”⁴: um amplo movimento de transformação do valor de um objeto, linguagem, prática, utensílio ou suporte, atribuindo a eles novos valores simbólicos e materiais. O objetivo do presente estudo é identificar no jogo *Journey* (Thatgamecompany, 2012) características que demonstrem possibilidades de entendimento deste título como objeto artístico, discutindo-as através de uma análise da participação do jogador em uma relação co-criativa com a obra enquanto personificando o avatar⁵.

O processo de afirmação e reconhecimento artístico visa, para além de *status*, garantir arcabouço legal na liberdade criativa para quem trabalha na indústria⁶. A recente expansão na influência criativa de jogos digitais independentes, com início nos primeiros anos do século XXI, e o impacto cultural que novos títulos exercem em múltiplas áreas, tornam necessária uma análise aprofundada sobre a aceitação desta mídia como arte.

¹ANTONELLI, P. Inside/Out. **MoMa Org**, Novembro 2012. Disponível em: <https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/>. Acesso em 15 de novembro de 2020.

² LAU, Alwyn. Why Pokemon Go must be banned in Malaysia. Malay Mail. Agosto de 2016, Disponível em: <https://www.malaymail.com/news/opinion/2016/08/08/why-pokemon-go-must-be-banned-in-malaysia/1178463>. Acesso em 28 de dezembro de 2020. PIERMATTEO, Bruno. Gog remove Devoção de Terror após proibição da China. Parliamo di Videogiochi. Dezembro de 2020. Disponível em: www.pdvg.it/pt/2020/12/17/gog-rimuove-lhorror-devotion-dopo-il-ban-dalla-cina/. Acesso em 28 de dezembro de 2020. VINHA, Felipe. Lista reúne sete Jogos Polemicos que foram proibidos no Brasil. **Tech Tudo**. Fevereiro de 2017. Disponível em: techtudo.com.br/listas/noticia/2017/02/lista-reune-sete-jogos-polemicos-que-foram-proibidos-no-brasil.html Acesso em 19 de novembro de 2020.

³ SHAPIRO, Roberta. Que é artificação?. **Sociedade e Estado**. Vol.22, nº 1, Brasília, Janeiro/abril de 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69922007000100006>. Acesso em 24/11/2020

⁴ Ibidem. p. 135.

⁵ “Quando nós visitamos um mundo virtual, o fazemos habitando um corpo que lá existe, e somente lá. O corpo virtual é um avatar. CASTRONOVA, E. Theory of the Avatar. **CESifo Working Paper**, Indiana, Fevereiro 2003. P. 5.

⁶ FUNK, J. **The Escapist**, 06 Maio 2011. Disponível em: <<https://v1.escapistmagazine.com/news/view/109835-Games-Now-Legally-Considered-an-Art-Form-in-the-USA>>. Acesso em: 19 Novembro 2020.

Jogos digitais são produtos de sua época; em um mundo plural e globalizado, os arranjos colaborativos necessários à sua produção afastam a associação de autores singulares, propõem uma relação colaborativa entre criadores e espectadores e criam uma relação de proximidade com o mercado, o que contribui para que sejam encarados como entretenimento. Tendo em vista esses fatores, o processo de artificação da mídia recorre a agentes institucionais que guiam a questionamentos, como: é possível que um jogo digital seja arte? Poderiam ser arte os elementos de um jogo, como objetos gráficos, trilha sonora, e o próprio ato de jogar?

Essa pesquisa tem por objetivo geral propor a concepção de jogos eletrônicos como objeto artístico, tendo o jogo *Journey* como modelo demonstrativo, principalmente no que tange sua proposta online, e a relação existente entre ruínas presentes no cenário do jogo e o tema das memórias. Utilizam-se aqui as proposições de Arthur Danto sobre o objeto artístico, definindo-o com base em dois critérios: 1) significado ou conteúdo semântico (*aboutness*)⁷, o conceito ao qual a obra diz respeito, aquilo de que fala; e 2) corporificação (*embodiment*), termo que designa a existência de significados corporificados⁸, isto é, a correlação entre os aspectos formais e temáticos da obra.

Para adentrar o debate torna-se necessária a apresentação de três etapas: percorrer uma descrição histórica de aspectos importantes na construção dos jogos digitais; lançar luz sobre os principais debates teóricos que tratam a recepção de jogos digitais como arte e avaliar a perspectiva do jogador como co-criador da obra enquanto performando o ato de jogar.

Busca-se, neste trabalho, verificar a hipótese segundo a qual *Journey* pode ser entendido como objeto artístico, demonstrando nele a presença de aspectos teóricos apresentados ao longo da pesquisa. Para viabilizar o debate acerca desta hipótese, realiza-se uma investigação de objetivo exploratório, com abordagem qualitativa e apoiada em uma revisão da literatura teórico-crítica.

No primeiro capítulo, apresenta-se um panorama da história desta mídia, perpassando pela linha temporal de desenvolvimento do mercado, da evolução gráfica e sonora e dos referenciais utilizados na criação desses jogos digitais.

⁷ DANTO, A. C. **A transfiguração do lugar-comum**. Tradução de Vera Pereira. São Paulo: Cosacnaify, 2005, p.30.

⁸ AITA, Virginia H. A. Arthur Danto: narrativa histórica "sub specie aeternitatis" ou a arte sob o olhar do filósofo. **ARS**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 145-159, 2003. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202003000100012&lng=en&nrm=iso>. access on 24 novembro de 2020. <https://doi.org/10.1590/S1678-53202003000100012>.

No segundo capítulo, de modo a aprofundar na questão de jogos como arte, é necessário observar-se a produção intelectual desenvolvida a partir do início do século XX. São apresentadas diversas linhas argumentativas de áreas específicas aos próprios jogos digitais para um melhor entendimento das possibilidades de defesa e ataque a esta ideia.

O terceiro capítulo traz o jogo *Journey* como vetor exemplificativo das questões propostas, e são sugeridas maneiras de enxergá-lo como objeto artístico.

Por fim procura-se observar as reais necessidades envolvidas no processo de artificação e verificar a importância do jogador e de jogos como *Journey* nesse processo.

CAPÍTULO 1 - Jogos e Arte, um panorama histórico

1.1 Origens dos jogos digitais

O primeiro jogo digital foi desenvolvido no Brookhaven National Laboratory, um complexo de pesquisas criado e gerido pelo governo estadunidense. Como era costume em alguns laboratórios desse tipo, uma vez ao ano o espaço era aberto à visita da população em geral. O engenheiro Willian Higinbotham, procurando um meio de aumentar o engajamento e interesse da comunidade, desenvolveu um software interativo, no qual o telespectador assumia, pela primeira vez, o controle do que acontecia na tela, de início algo simples e revolucionário. Essa primeira experiência consistia em uma simulação de um jogo de tênis observado de uma vista lateral (Figura 1), no qual os dois jogadores controlavam barras nas extremidades opostas da tela e deveriam rebater um pequeno quadrado que simbolizava a bola para o campo adversário. Desta maneira surgiu o grande clássico *Tennis For Two* (Willian Higinbotham, 1958), que anos depois seria a base do sucesso de vendas *Pong* (Atari, 1972).



Figura 1: Brookhaven National Laboratory (BNL) – Tela de *Tennis For Two* 1958 Fonte: pt.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two. Acesso em 09/10/2020.

A concepção de jogos digitais tendo por fim o entretenimento advém de estudantes do Massachusetts Institute of Technology, MIT, reunidos em um grupo autodenominado *Tech Model Railroad Club*. O interesse em computação e na elaboração de modelos de ferrovias eram a conexão de interesse dos jovens estudantes, que na década de 60 começam a pensar no desenvolvimento de softwares que não necessariamente se submeteriam a funções práticas, se tornando criações voltadas à diversão⁹. No final do ano de 1961 Steve Russel programou a primeira versão do jogo intitulado *Spacewar!* (Steve Russel, 1962), um jogo no qual duas pessoas assumiam o controle de naves e deveriam batalhar entre si. Seus colegas de clube adicionaram implementos, como controles novos, um campo de física para facilitar a jogabilidade e um mapa de estrelas para compor o fundo, permitindo que o jogador se localizasse em relação à velocidade e posicionamento (Figura 2). De maneira espontânea e viral, a versão do jogo começou a se espalhar pela própria instituição. Outro estudante, Bill Pitts, almejou tornar o jogo acessível, transformando-o em um jogo de caça-níquel, porém a capacidade computacional da época tornou o projeto inviável, algo só solucionado tempos depois com o desenvolvimento de um *hardware*¹⁰ específico para o título. O novo hardware ocasionou algumas mudanças estruturais em *Spacewar!*, que passou a permitir somente um jogador, que deveria destruir cometas sem deixá-los tocar em sua nave. O adaptador e popularizador desta versão do jogo seria Nolan Bushnell, criador da empresa Atari, uma das maiores referências da indústria na década de 70.

⁹ DONOVAN, T. **Replay**: The History of Video Games. Illustrated Edição. ed. East Sussex: Yellow Ant Media Ltd., 2010. 501 p. 14.

¹⁰ “**Hardware** é todo componente físico, interno ou externo do seu computador ou celular, que determina do que um dispositivo é capaz e como você pode usá-lo.”. GOGONI, R. O que é hardware. **Tecnoblog**. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/311761/o-que-e-hardware/>>. Acesso em: 28 Novembro 2020.



Figura 2: *Spacewar!* (1962, Steve Russell) - Museu da História do Computador, Mountain View, Califórnia, 2007
 Fonte: www.flickr.com/photos/35034362831@N01/494431001/. Acesso em 09/10/2020.

Posteriormente os jogos eletrônicos ganharam mercados, principalmente entre o público jovem e infantil. Seu desenvolvimento inicial se deu por meio dos fliperamas¹¹, onde sua rentabilidade estava associada à venda para proprietários de estabelecimentos do gênero. Estes sobreviviam do dinheiro depositado na própria máquina. Um novo passo em acessibilidade é dado em em 1972, quando a empresa desenvolvedora de hardware Magnavox, uma gigante do conglomerado industrial televisivo americano, lança o primeiro console doméstico de jogos digitais, o Odyssey, um aparelho que se conectava a um televisor. Desta forma, o consumidor americano pôde usufruir domesticamente dos títulos presentes em fliperamas. No mesmo ano, dois jovens, Ted Dabney e Nolan Bushnell, com um investimento inicial de US\$ 250,00 dólares cada, fundaram a Atari. Em seu início a empresa vendia versões próprias de *pong* em forma de arcade¹². Em 1975 a Atari lança seu próprio console, mais barato que o Odyssey: O Atari 2600, como foi chamado, se torna um sucesso de vendas.

¹¹ Fliperama é um estabelecimento destinado ao uso de máquinas do tipo "pinball" ou de jogos digitais operados por fichas ou moedas (*Dicionário Houaiss da língua portuguesa*, 2001). A palavra brasileira deriva de *Flipper*, a alavanca que movimenta a bola pelo pinball.

¹² DONOVAN, T. **Replay: The History of Video Games**. Illustrated Edição. ed. East Sussex: Yellow Ant Media Ltd., 2010, p. 32.

Na década de 80, os computadores pessoais, apesar de ainda raros, começaram a ganhar as casas de muitas famílias americanas e europeias. Jogos para computadores do tipo quebra-cabeça e charadas, como *Colossal Cave Adventure* (William Crowther, 1976), propõem problemas logísticos e narrativas melhor elaboradas para o jogador. Este jogo se baseia em textos, sem adendo ilustrativo (Figura 3). Caracterizado pelo amadorismo do desenvolvimento de jogos digitais, estes ambientes computacionais demonstraram especificidades visuais e narrativas próprias de cada país onde se estabelecia um mercado.

```
.run adven

WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

yes

SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND FORTUNES IN
TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER
SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES
AND HANDS. DIRECT ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS. I SHOULD WARN
YOU THAT I LOOK AT ONLY THE FIRST FIVE LETTERS OF EACH WORD, SO YOU'LL
HAVE TO ENTER "NORTHEAST" AS "NE" TO DISTINGUISH IT FROM "NORTH".
(SHOULD YOU GET STUCK, TYPE "HELP" FOR SOME GENERAL HINTS. FOR INFOR-
MATION ON HOW TO END YOUR ADVENTURE, ETC., TYPE "INFO".)

- - -
THIS PROGRAM WAS ORIGINALLY DEVELOPED BY WILLIE CROWTHER. MOST OF THE
FEATURES OF THE CURRENT PROGRAM WERE ADDED BY DON WOODS (DON @ SU-AI).
CONTACT DON IF YOU HAVE ANY QUESTIONS, COMMENTS, ETC.

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK BUILDING.
AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND
DOWN A GULLY.

east

YOU ARE INSIDE A BUILDING, A WELL HOUSE FOR A LARGE SPRING.

THERE ARE SOME KEYS ON THE GROUND HERE.

THERE IS A SHINY BRASS LAMP NEARBY.

THERE IS FOOD HERE.
```

Figura 3: *Colossal Cave Adventure* (William Crowther, 1977) - executado em um PDP-10.
Fonte: www.wikiwand.com/en/Colossal_Cave_Adventure. Acesso em 09/10/2020.

1.2 Gráficos, evolução e visualidade

A evolução dos gráficos, denominação comum para imagem que é exibida em tela¹³, acompanha a evolução de hardware e de aptidão técnica dos artistas responsáveis pela

¹³ “Gráfico é uma imagem ou representação visual de um objeto. Portanto, os gráficos de computador são somente imagens exibidas na tela do computador.” CHRISTENSSON, P. Graphics Definition. **Tech Terms**, 1 abril 2009. Disponível em: <<https://techterms.com/definition/graphics>>. Acesso em 18 de outubro de 2020.

estruturação destes elementos visuais. Seguindo as categorias destacadas por Mary Keo¹⁴, os estilos de representações gráficas de jogos digitais podem ser divididos em três categorias: abstrata, estilizada e realística.

Estas três categorias funcionam como linha-guia para a percepção das transformações visuais que perpassam a história desta mídia. As limitações técnicas enfrentadas no início do processo de desenvolvimento destes jogos digitais permitiam a reprodução de padrões minimalistas e geométricos para exibição em tela. *Pong* e *Space Invaders* (Atari, 1978) são exemplos de como os criadores se adaptavam aos baixos recursos visuais possíveis. Em ambos os jogos os elementos visuais eram demonstrados pela reunião de quadrados ou linhas em padrões que emulavam formas mais complexas. O demonstrativo de quem era o jogador era apontado por posicionamento, quando o jogador ficava centralizado ou nas extremidades da tela, ou pelo movimento *per se*, quando a resposta do movimento tátil o destacava em tela, permitindo a visualização do objeto que se portava como avatar. Ainda que graficamente simples, o jogo digital *Gun Fight* (Midway, 1975), e até o próprio *Space Invaders*, continham em sua visualidade características gráficas particulares (Figura 4) que caracterizavam uma identidade estilizada.



Figura 4: *Space Invaders* (Atari, 1978) – Screenshot de tela do jogo.

Fonte: techtudo.com.br/listas/noticia/2016/03/space-invaders-veja-lista-com-curiosidades-e-polemicas-do-jogo.html. Acesso em 12/10/2020.

¹⁴ KEO, M. **Graphical Style in Video Games**, Riihimäki, v. 70, 2017, p. 4.

Em um primeiro momento de desenvolvimento de jogos digitais, os *pixels*¹⁵ não eram as únicas possibilidades de desenvolvimento gráfico. Os primeiros títulos se utilizavam de vectores, tecnologia de formação gráfica presente em osciloscópios. *Asteroids* (Atari, 1979) é o representante de maior fama a se utilizar desta tecnologia gráfica (Figura 5). Seu atrativo era um melhor refinamento gráfico, com curvatura suave, porém sua limitação na elaboração de formas mais complexas e a possibilidade de cores restritas a padrões monocromáticos restringiram a adesão a essa técnica, permitindo um maior destaque dos pixels.



Figura 5: jogo digital *Asteroids* (Atari, 1979) – Screenshot de tela do jogo.
Fonte: [en.wikipedia.org/wiki/Asteroids_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Asteroids_(video_game)). Acesso em 12/10/2020.

A primeira necessidade de aprimoramento gráfico para jogos digitais foi a implementação de maiores variedades de cores. As imposições técnicas em relação à exibição de cores foram gradualmente superadas: ainda na década de 70 cores como verde, vermelho, amarelo e azuis já eram reproduzíveis em máquinas de fliperama e consoles domésticos. Pensando em uma maior complexidade e considerando o barateamento na linha de produção, e melhor custo-benefício para lojistas, algumas técnicas alternativas eram aplicadas

¹⁵ “O termo ‘pixel’ é uma abreviação para ‘elemento de tela’. Estes pequenos pontos são o que formam a imagem na tela de computador. ” CHRISTENSSON, P. Pixel Definition. **Tech Terms**, 2009. Disponível em: <<https://techterms.com/definition/pixel>>. Acesso em 18 de outubro de 2020.

especificamente em fliperamas, nos quais a maioria dos monitores no período ainda eram monocromáticos. Nestes casos um plástico translúcido, impresso ou pintado com padrões e cenários, era colocado sobre a tela, permitindo uma maior gama possibilidades visuais.

A evolução advinda da tecnologia de microprocessadores permitiu um duplo salto gráfico: em um primeiro momento, possibilitou a implementação de mais cores para criar soluções visuais atrativas e complexas; em seguida, permitiu o desenvolvimento de gráficos ainda mais complexos, dando continuidade à premissa de reunião de linhas e quadrados para representar imagens. A possibilidade de se utilizar de uma maior quantidade destes quadrados permitia uma melhor reprodução do objeto desejado. *Galaxian* (Namco, 1979), uma versão melhor elaborada e com maior complexidade de mecânicas de *Space Invaders*, torna-se o primeiro jogo digital a se utilizar da capacidade de reprodução de cores com padrões em *RGB*¹⁶ (Figura 6). Todas as naves inimigas seguiam padrões de cores distintos correlacionados a suas características no jogo. As cores e a maior complexidade de formas permitiram aos desenvolvedores um salto criativo, retirando as amarras de um *hardware* menos capacitado e abrindo caminho para uma abertura aos estilos próprios de cada designer e estúdio.



Figura 6: *Galaxian* (Namco, 1979) – Screenshot de tela do jogo.
Fonte: www.wikiwand.com/en/Galaxian. Acesso em 13/10/2020.

¹⁶ “Abreviação para “Vermelho (Red), Verde (Green) e Azul (Blue). RGB se refere aos três tons de luz que podem ser misturados para criar cores diferentes. Combinar luz vermelha, verde e azul é um método padrão de produção de imagens coloridas em telas, como televisões, monitores e telas de smarthphone”. Idem. RGB (Red Green Blue) Definition. **Tech Terms**, 17 Maio 2019. Disponível em: <<https://techterms.com/definition/rgb>>. Acesso em 20 outubro de 2020.

Soluções gráficas surgem em decorrência das limitações ainda restritivas de hardware. Para maior complexidade de gráficos e variação de cenários, desenvolve-se uma metodologia de design na qual o objeto controlado pelo jogador se move no perímetro da tela enquanto o cenário se movimenta verticalmente (*scrolling*) ou em sentido horizontal (*side scrolling*). Os primeiros estilos de jogos digitais a implementarem essa característica foram os de corrida, seguidos pelos de nave. *Defender* (Williams, 1980) permitia ao jogador liberdade de movimento por um cenário previamente elaborado. Este é outro exemplo de assimilação entre estilos abstratos, pautados por representações alienígenas, e estilizadas, com naves carregadas de detalhes *sci-fi*¹⁷ (Figura 7).

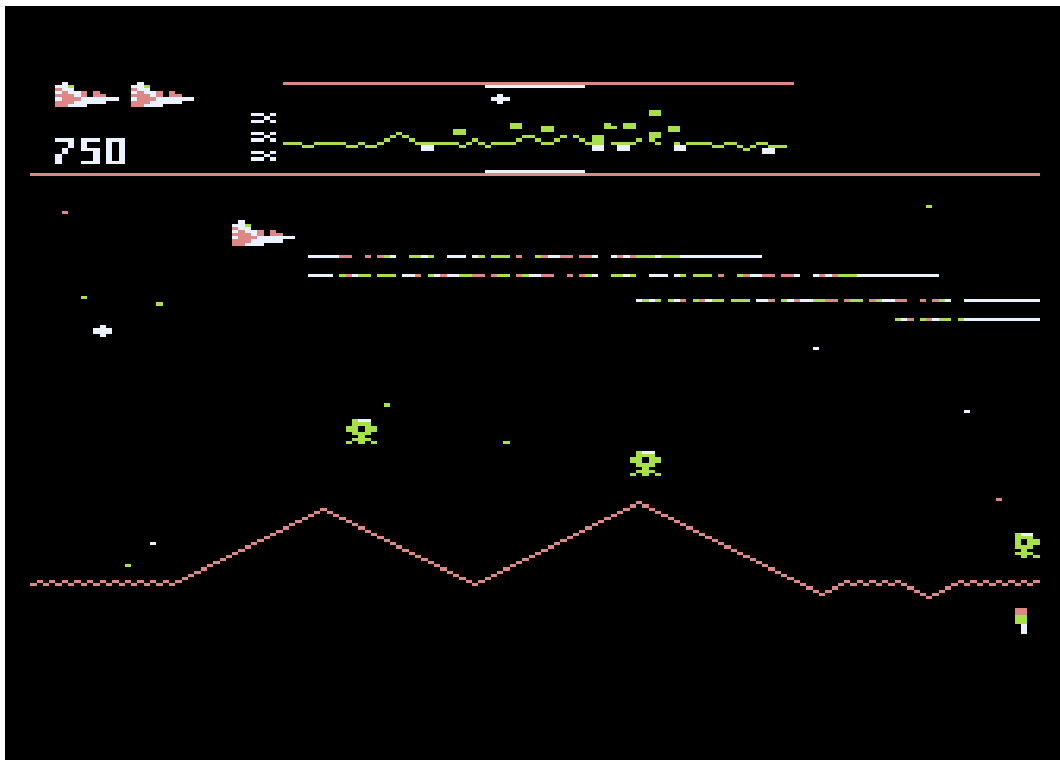


Figura 7: *Defender* (Williams, 1980) – Screenshot de tela do Jogo.
Fonte: www.retrogamer.net/retro_games80/defender/. Acesso em 13/10/2020.

Assim como no em produções audiovisuais, o posicionamento da câmera em relação ao objeto controlado pelo jogador torna-se característico de subgêneros na própria mídia. *Zaxxon* (Sega, 1982) implementa o modelo de visualização isométrico (Figura 8), no qual a nave controlada pelo jogador é posicionada diagonalmente abaixo do onde está o ponto de vista. Este posicionamento de câmera permite a inserção de uma terceira dimensão, simulada a partir de uma projeção 2:1. O simulacro de espaço tridimensional também era reproduzido pelo

¹⁷ Abreviação da expressão inglesa *Science Fiction*, ou ficção científica em tradução livre.

reescalonamento dos *sprites*¹⁸ de animação, de modo a reproduzir um campo de profundidade em um jogo pensado como bidimensional. Nos jogos do tipo *side scrolling* a sensação era ditada por diferentes camadas de cenário que se movimentavam em diferentes velocidades, criando a sensação visual de profundidade de campo, sendo este efeito comumente conhecido como *parallax scrolling*. Esta mudança de campo espacial abre possibilidades para o desenvolvimento futuro do estilo realista de representação.

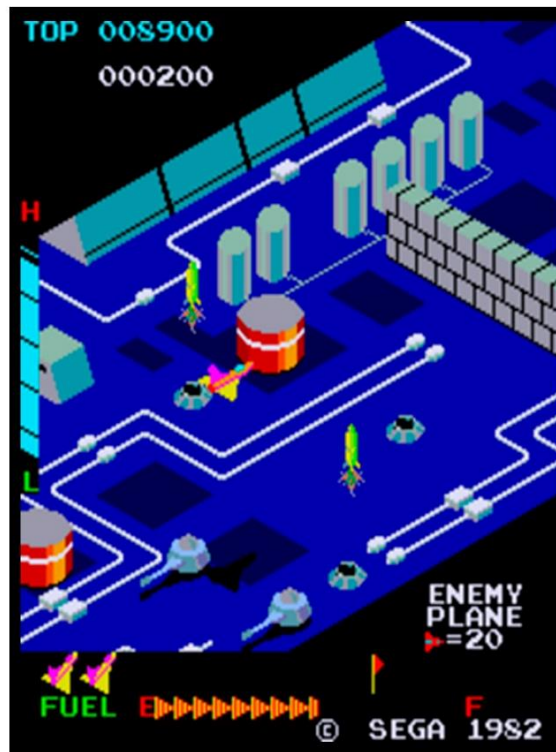


Figura 8: Zaxxon (Sega, 1982) – Screenshot de tela do Jogo.
Fonte: shmup.fandom.com/wiki/Zaxxon. Acesso em 01/11/2020.

No ano de 1985 a desenvolvedora Sega lança seu jogo de corrida *Hang-On* (Sega, 1985). Neste título o jogador deve direcionar um piloto de moto pelo cenário que perpetuamente se movimenta, enquanto o avatar permanece fixo ao centro da tela (Figura 9). A combinação de técnica de rolamento com redimensionamento dos objetos postos em tela formam uma das primeiras reproduções que visam o fotorrealismo da mídia, ainda que, devido à limitação técnica, os esquemas de cores e iluminação não permitissem uma fidelidade visual muito

¹⁸ “Um sprite é uma imagem gráfica composta de uma rede pontos, desenvolvida para ser uma parte de uma cena maior. Pode tanto ser estática quanto animada”. CHRISTENSSON, P. Sprite Definition. **Tech Terms**, 10 Fevereiro 2012. Disponível em: <<https://techterms.com/definition/sprite>>. Acesso em 18 de outubro de 2020.

avançada. *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983), por outro lado, explorava outros caminhos. Seus gráficos extremamente estilizados eram de uma fluidez visualmente impactante e seus cenários e personagens se assemelhavam aos desenhos de empresas com Disney, condizente com a proposta narrativa de fantasia medieval (Figura 10). Enquanto parte da indústria se movimentava em direção a um apuramento gráfico visando o realismo fotográfico, este nicho de jogos se estabelece como uma alternativa eloquente da capacidade do estúdio produtor.



Figura 9: *Hang-On* (Sega, 1985). Screenshot de tela de jogo. Fonte: en.wikipedia.org/wiki/Hang-On. Acesso em 13/10/2020.



Figura 10: *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983) – Screenshot de tela de jogo.
 Fonte: www.uvlist.net/gallery/?game=111701. Acesso em 13/10/2020.

Para além do posicionamento da câmera, outra característica influente do jogo é o processo de animação dos objetos que se movimentam em tela. A percepção de continuidade deve-se muito a quão orgânica essa movimentação aparenta ser ao jogador. Caso ocorram obstruções durante a execução de uma ação a sensação de frustração e estranhamento torna-se presente; ao contrário, quando o processo ocorre de maneira natural a percepção de reprodução de movimentos permite ao jogador imputar ao desenvolvimento do jogo uma carga expressiva própria. Ao final da década de 80, *Prince of Persia* (Br0derbund/Domark, 1989/90) apresenta uma técnica de animação que em muito melhoraria essa percepção de movimento no jogo, a técnica de rotoscopia. Usando uma câmera de vídeo, os animadores deste jogo filmam o movimento desejado e se utilizam dos *frames*¹⁹ gerados por essa gravação para desenhar o movimento do personagem sobre as imagens. O realismo da movimentação observada no jogo permite uma maior imersão do jogador no ambiente proposto pelos criadores dos jogos que se utilizam desta técnica. *Sprites* digitalizadas surgem como uma evolução da rotoscopia. Essa técnica se utiliza de imagens recortadas de fotografias e vídeos para serem implementadas

¹⁹ “Frames são imagens individuais em uma sequência de imagens”. Idem. Frame Definition. **Tech Terms**. Disponível em: <<https://techterms.com/definition/frame>>. Acesso em 18 de outubro de 2020.

diretamente nos gráficos do jogo, mixando fotorrealismo à animação de desenho. A união da violência ao fotorrealismo possibilitado por essa técnica resultou em jogos celebrizados por seu potencial polêmico perante a sociedade, dentre os quais se destaca *Mortal Kombat* (Midway, 1992) (Figura 11).



Figura 11: *Mortal Kombat* (Midway, 1992) – Screenshot de tela de jogo. Fonte: www.techtudo.com.br/noticias/2018/05/brasil-game-show-tera-ator-que-fez-sub-zero-no-game-mortal-kombat. Acesso em 01/11/2020.

Um maior armazenamento de dados permite a inserção de mais detalhes, funções e objetos no jogo. O salto gráfico que a implementação dos cartuchos permitiu tornava os jogos mais complexos visualmente, porém a inserção de CDs ampliou o espaçamento de informações de maneira extraordinária. Cenários pré-renderizados²⁰ e objetos animados poligonais criavam espaços tridimensionais palpáveis, apesar de ainda calcados em truques de programação. O avatar controlado pelo jogador tinha a movimentação permitida em múltiplas direções. Para poupar consumo de hardware a simulação deste ambiente ocorria, em muitos jogos, somente na direção em que o jogador mantinha a câmera apontada, sendo esta técnica conhecida como *raycasting*. O gênero de FPS (*first person shooter*, ou jogo de tiro em primeira pessoa) se consolida devido à qualidade desta técnica. *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) e *Doom* (id

²⁰ “Renderizar” é o processo de gerar um produto final digital de um tipo específico”. Idem. Rendering Definition. **Tech Terms**, 03 Junho 2016. Disponível em: <<https://techterms.com/definition/rendering>>. Acesso em 18 de outubro de 2020.

Software, 1992) usam texturas, efeitos sonoros e animações que permeiam uma busca por realismo no gênero de tiro (Figura 12), características que permitem um equilíbrio entre realismo e estilização.



Figura 12: À esquerda, *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) - Screenshot de tela de jogo.
 Fonte: pt.wikipedia.org/wiki/Wolfenstein_3D. Acesso em 14/10/2020.

A tridimensionalidade, com design de personagem e cenários feitos através de polígonos, ganhou sua fatia de mercado com a nova geração de consoles domésticos, liderada pelas empresas Sony e Nintendo. *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) coloca o famoso personagem Mário em um ambiente virtual tridimensional (Figura 13), com características visuais cartunescas e movimentos exagerados. *Tomb Raider* (Core Design, 1996), por outro lado, emula ambientes pensados como simulacros de localidades reais e gráficos com texturas e modelagens fotorrealistas (Figura 14).



Figura 13: Super Mario 64 (Nintendo, 1996) - Screenshot de tela de jogo.
 Fonte: pt.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_64. Acesso em 14/10/2020.



Figura 14: Tomb Raider (Core Design, 1996) – Screenshot de tela de jogo.
 Fonte: raidingtheglobe.com/games/classics/tomb-raider-1/walkthrough/egypt. Acesso em 02/11/2020.

A evolução de hardware trouxe à tona o estilo realista de representação gráfica, com os jogos digitais de grande orçamento competindo entre si para demonstrar maior aptidão para o desenvolvimento de simulacros de realidade, com iluminação, transição de horas, efeitos climáticos e interação com objetos e cenários buscando aproximações as mais fidedignas

possíveis. A estilização tem como seus principais representantes atuais os jogos independentes. Sem grandes orçamentos e com uma perspectiva criativa idealizada com outros fins que não somente o mercadológico os jogos digitais independentes possuem características únicas, não somente atreladas à caracterização visual, mas também no que tange as narrativas e mecânicas, que agora exploram um campo muito maior de possibilidades. Alguns exemplos desta inventividade presente na cena independente são: *Inside* (Playdead, 2016) (Figura 15), jogo que desvincula a necessidade de trilha sonora musical em favor dos constantes sons do ambiente para aumentar a sensação de angústia proposta pelos desenvolvedores; *Cuphead* (Studio MDHR, 2017) um *run and gun*²¹ de plataforma fortemente estilizado em suas características gráficas para se assemelhar a um desenho característico de animações do começo do século XX (Figura 16); e *Braid* (Number None, 2008) um jogo de plataforma de duas dimensões que desfaz mecânicas punitivistas próprias do gênero em favor de uma exploração espacial e temporal do mapa pelo jogador, usando a volatilidade do tempo como uma ferramenta para avançar a narrativa e interligá-la às mecânicas do jogo.

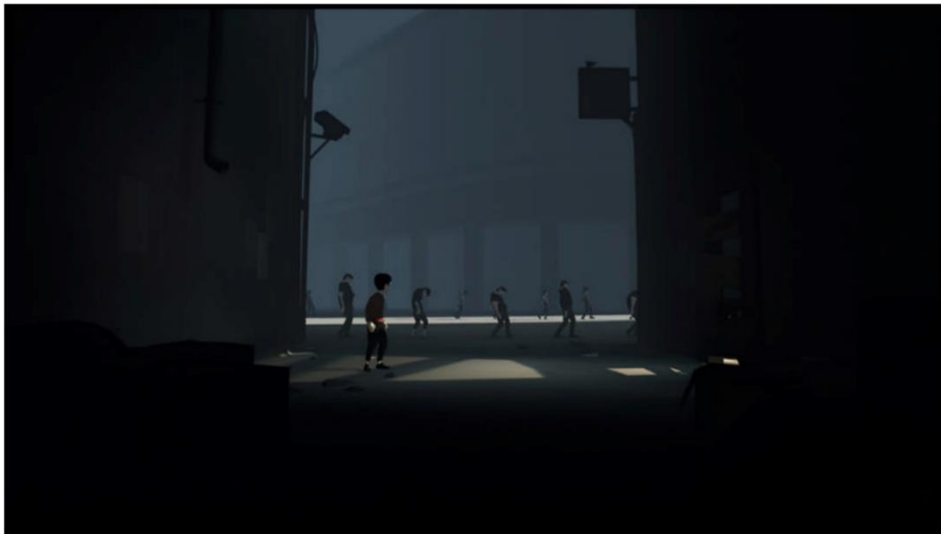


Figura 15: *Inside* (Playdead, 2016) - Screenshot de tela de jogo.
Fonte: jogazera.com.br/analise-inside/. Acesso em 02/11/2020.

²¹ *Run and gun* é uma subcategoria de jogos de tiros, onde o jogador controla uma personagem que deve se utilizar de movimentos rápidos para se esquivar e atirar em adversários. Esta categoria também é caracterizada por ser side-scrolling.



Figura 16: Cuphead (Studio MDHR, 2017) – Screenshot de tela de jogo.
 Fonte: www.techtudo.com.br/tudo-sobre/cuphead.html. Acesso em 02/11/2020.

1.3. O jogo como processo performático e o desenvolvimento dos controles

A qualidade dos *hardwares* que permitem o controle do jogador e a sua emulação nas ações do avatar incide diretamente no potencial criativo durante a performance no jogo digital. As elaborações destas mecânicas de movimentação adequam-se às necessidades narrativas, sendo possível observar a evolução dos equipamentos em função de novas necessidades dos desenvolvedores. Os controles em seus primeiros momentos contavam somente com alavancas para transpor a ação desejada, o movimento em duas ou quatro direções. Neste primeiro momento não há botão de ação, a dinâmica se dá de maneira reativa aos acontecimentos apresentados ao jogador. O primeiro implemento a este modelo de *hardware* foi a adição de um botão de ação, que permitia ao jogador interferir de maneira ativa no ambiente virtual. O gesto de apertar o botão criava um resultado concreto do jogador sobre o jogo. As versões mais modernas do equipamento contam com uma série de novas funcionalidades voltadas para execuções de ações, como gatilhos para simular disparos, alavancas de movimentação, diversos botões que podem ser configurados para simular ações específicas, como correr, pegar, agachar, arremessar etc. O processo evolutivo dos controles é contínuo e resulta, por vezes, em soluções criativas. Em *Brothers: A Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios, 2013), jogo cujo enredo é protagonizado por dois irmãos, que precisam cooperar para encontrar uma cura para seu pai, a

unidade entre narrativa e mecânicas somente é alcançada através da possibilidade de utilização das duas alavancas presentes nos controles dos consoles *Xbox 360* e *Playstation 3*. No caso de *Brothers*, cada alavanca permite ao jogador controlar uma das personagens do jogo, concebendo ao longo do desenvolvimento narrativo a concepção de dois indivíduos como uma só unidade.

É importante destacar que a excessiva mimese do movimento pode ser um problema. Como já mencionado anteriormente há a necessidade do entendimento por parte do jogador de que as ações no ambiente virtual são performadas e ficcionais, como a representação no teatro trágico do ritual Dionisíaco, os atores não executam de maneira literal as ações esperadas, mas as imitam (DANTO, 2005, p. 56). O controle guia a relação entre jogador e o avatar, que se porta como personificação do jogador no ambiente virtual. Para uma melhor compreensão desse processo, há que se focar nos termos “identificação” e “imersão”. Ambos, em conjunto, descrevem o processo de absoluta sinergia experimentada pelo jogador ao jogar.

A primeira chave para entender o processo performático é visualizar como o jogador se entende no ambiente virtual. Esse processo se dá por meio da “identificação”, conforme definida por Sigmund Freud:

[...] a identificação constitui a forma original de laço emocional com um objeto [...] pode surgir com qualquer nova percepção de uma qualidade comum partilhada com alguma outra pessoa que não é objeto de instinto sexual. Quanto mais importante essa qualidade comum é, mais bem-sucedida pode tornar-se essa identificação parcial, podendo representar assim o início de um novo laço.²²

Esse processo de reconhecimento pode ser observado nesta relação proposta, mas se expande para outras mídias. Em filmes, por exemplo, pode-se observar o processo de identificação entre o espectador e personagem. Como afirmam Eleanor E. Maccoby e William Cody Wilson, “O espectador, em fantasia, coloca-se no lugar do personagem e momentaneamente sente ele mesmo o que ocorre a esse personagem”²³. Jonathan Cohen propõe outra definição, caracterizando a identificação como a adoção de crenças do personagem, ação que leva à perda

²² FREUD, S. **Vol. VIII**: Além do Princípio do Prazer, Psicologia de grupo e outros trabalhos. Rio de Janeiro: Imago, 1996. 76 p. 65.

²³ MACCOBY, E. E.; WILSON, W. C. Identification and Observational Learning From Filmes. **Journal Abnormal Psychology**, p. 76-87, 1957. P. 76. Disponível em: <crisisofinnocence.library.ryerson.ca/files/original/d060bdb172812cb2ef7ace9bbac24ed5.pdf>.

de autoconsciência do espectador²⁴. Sua teoria se apoia em 4 proposições para o conceito de identificação: 1) primeiro há uma identificação e compartilhamento de crenças e sentimentos para com o personagem/avatar; 2) segundo, o entendimento do personagem/avatar através de assimilação: “eu, jogador, entendo o que lhe aflige”; 3) terceiro, a empatia para com as ações do avatar, no intuito de justificar as ações tomadas pelo personagem; 4) por último, a imersão na narrativa e no desenvolvimento de ambientação pela perda de autoconsciência. Cohen continua sua elaboração teórica argumentando que o processo de identificação envolve a fusão entre o eu e o outro, repetidamente internalizando ambas as identidades durante este processo²⁵.

No processo de identificação estabelecida pelo jogador há a necessidade da existência de conexões genuínas, com a influência de um estado emocional provocado no jogador pelas escolhas narrativas expostas durante sua performance. O jogador deve reconhecer a importância do avatar na relação com sua consciência externa ao ambiente virtual. O ciclo completo deste processo se dá quando o jogador aceita aspectos emocionais, narrativos e ambientadores presentes neste ambiente virtual e deixa-se influenciar por eles.

A segunda chave de entendimento do processo performático é guiada pelo entendimento do conceito de imersão, o ato de se envolver de maneira profunda com algo. Kendall Walton define a imersão como uma persuasão da mente para engajar numa experiência vívida, permitindo sua completa absorção pela temática e pelos desafios.²⁶ Christina Vischer Bruns a define como um espaço intermediário existente quando a percepção sobre o que é real ou imaginário é borrada durante a execução de uma atividade criativa.²⁷ Ainda que seja necessário um completo engajamento com o jogo digital, a imersão necessita do entendimento de caráter ficcional da obra. Analisando em específico a relação fantasiosa nos jogos digitais, cabe apontar que o deleite do jogador provém justamente da relação entre a percepção de veracidade proporcionada pela criação de um ambiente dotado de funcionamento e regras aplicáveis, e as possibilidades possíveis somente quando performando nessa realidade simulada. O prazer

²⁴ COHEN, J. Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters. **Mass Communication & Society**, Santa Barb ra, v. 4, n. n  3 , pp. 245-264, 2001. P.251.

²⁵ Ibid. p. 248.

²⁶ WALTON, K. L. **Mimesis as Make-Believe – On the Foundations of the Representational**. Revised Edition. ed. Cambridge: Harvard University Press, 1993.

²⁷ BRUNS, C. V. Immersion, Transformation, and the Literature Class. **The Journal of the Assembly for Expanded Perspectives on Learning**, v. 17, p. 1-6, 2012. P. 2.

sentido ao jogar encontra-se no mesmo âmbito da fantasia²⁸; um jogador inserido em um jogo digital de guerra não sentiria o mesmo entusiasmo se exposto a uma guerra real.

[...] distinguir entre aparência e realidade tem muito a ver com aprender a diferença entre uma obra de arte e um objeto real. Mas o apreciador da arte não é como o homem da caverna de Platão, que não consegue distinguir a diferença entre realidade e aparência: o prazer do apreciador da arte baseia-se exatamente numa diferença que ele deve ser capaz de estabelecer logicamente.²⁹

A não linearidade narrativa, as multiplicidades de escolhas e a interatividade disponíveis em jogos digitais fortalecem a percepção vivenciada pelo jogador do processo de imersão consciente, porém a interação com maior influência no entendimento deste processo encontra-se na relação de possibilidades de engajamento, presente em alguns jogos, do avatar com o ambiente virtual. Essa interação deve ser pautada em regras estruturadas e bem aplicadas. Com esse entendimento é possível criar um aprendizado de causa e consequência que proporcionem um engajamento emocional por parte do jogador e perpetuar a sensação de pertencimento ao funcionamento deste ambiente.

A credibilidade das ambientações virtuais deve ser pautada em relação à funcionalidade de jogo e a uma maior fruição do ato de jogar. Cabe ao desenvolvedor a elaboração inteligente do design de cenários e ferramentas presentes no jogo digital. Há variados exemplos deste design em jogos de sobrevivência ou exploração, nos quais as mecânicas de *HUD*³⁰ e *GUI*³¹ se portam de maneira menos artificial aos ensejos do jogador enquanto este interage com ferramentas do jogo. Exemplos eficientes desta filosofia de desenvolvimento são a implementação de mapas sem a identificação prévia de posicionamento, inventários fluidos de itens e áreas de rápida movimentação do jogador pelo mapa que se integram ao universo proposto. Estes elementos permitem ao jogador o processo imersivo, de maneira que sua presença neste ambiente virtual pareça crível. Os diretores do aclamado jogo *The Elder Scrolls*

²⁸ DANTO, A. C. A transfiguração do lugar-comum. Tradução de Vera Pereira. São Paulo: Cosacnaify, 2005. P. 52.

²⁹ Ibid. p.52.

³⁰ Nos jogos, o HUD é a área de exibição onde os jogadores podem ver as estatísticas vitais de seus personagens, como saúde atual, inventário, pontuação, radar, mapas, atributos de bônus, nível de armadura, contagem de munição, etc. SHARPAX. O que é HUD, UI e GUI? Entenda! SHARPAX. Disponível em: <<https://www.sharpax.com.br/o-que-e-hud-ui-e-gui-entenda/>>. Acesso em: 20 de novembro de 2020.

³¹ O chamado GUI (Graphic User Interface), é a interface gráfica de usuário, é um sistema de componentes visuais que permite aos jogadores interagir com a história do jogo e invadir o espaço do jogo. Botões, Barras de Rolagens, Textos, Imagens, Janelas, Ícones, Menus. Ibid.

III: Morrowind (Bethesda Softworks, 2002) diminuem propositalmente o volume de informações sobre locais que o jogador deve visitar ao longo de sua campanha. Ao deixar essas partes do mapa não identificadas, o jogador é incentivado a buscar informações no próprio ambiente proposto pelo jogo, comunicando-se com as personagens não jogáveis para receber orientações ou consultando placas posicionadas em intersecções das estradas que este percorre (Figura 34). Em *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010) é criada a funcionalidade de caça ao tesouro (Figura 35). Durante esta tarefa são dadas ao jogador anotações com desenhos de pontos geográficos onde estão escondidos baús com recompensas. A falta de indicações exatas no mapa disponibilizado pelo jogo obriga a realização de pesquisas visuais por referências geográficas presentes na paisagem. Ao longo do processo é gerada uma memória de pontos de interesse possibilitando um vínculo afetivo com esse mundo virtual. O mau desenvolvimento dessas ferramentas demonstra uma excessiva virtualização, afastando o jogador ao tornar a relação com o ambiente um processo artificial.



Figura 34: *The Elder Scrolls III: Morrowind* (Bethesda Softworks, 2012) – Tela de jogo com Modificação para melhor leitura de placas. Fonte: nexusmods.com/morrowind/mods/44957. Acesso em 14/11/2020.

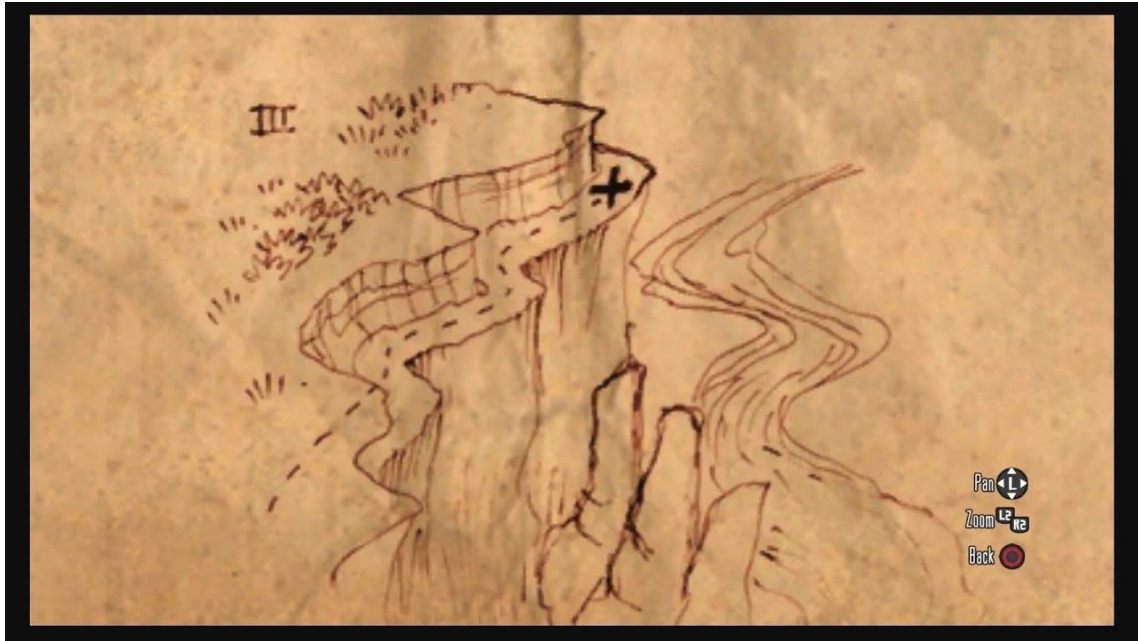


Figura 35: *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010) – Tela de jogo. Fonte: <https://youtu.be/FhqZV7YlJBo>. Acesso em 14/11/2020.

1.4 Jogos digitais e a construção de imersão através de música

A construção de imersão na narrativa considera uma série de fatores, sendo a elaboração sonora um dos fatores determinantes de uma boa ambientação. Pode-se destacar ao longo dos anos o desenvolvimento de uma relação melhor elaborada dos componentes sonoros dos jogos digitais, cabendo aqui destaque para trilha sonora musical e efeitos sonoros ambientais. O modelo contemporâneo de sonorização se assemelha às técnicas presente em mídias cinematográficas.

A construção sonora do ambiente contribui grandemente para que o jogador consiga se conectar ao título, como defende Steven Spielberg: “Sons e músicas comunicam mais da metade de uma história, maior até do que o que você está vendo”³². Em títulos de grande porte deste século não é estranho a utilização de orquestras para compor trilhas sonoras impactantes: *Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011), *God of War* (Santa Monica Studio, 2018), *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), constroem muito de suas ambientações e momentos catárticos com a utilização de músicas eloquentes em sua grandiosidade. Este efeito sonoro

³² GIVING a Game a Good Score. **BBC News Technology**, 25 Setembro 2004. Disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3687590.stm>>. Acesso em: 24 de outubro de 2020.

estimula o envolvimento emocional do jogador, estabelecendo vínculos entre o emocional e o jogo digital, de maneira consciente ou não.

Há dificuldades específicas para quem produz sons ambientes e música para jogos digitais. A linearidade é uma característica de trilhas sonoras para cinema, audiobooks, podcasts e afins, porém em jogos digitais ela é descartada em favor da introdução dos elementos sonoros à medida que o jogador interage com o ambiente virtual. O compositor de *Metal Gears Solid* (Konami, 1998), Harry Gregson Williams, explica que a música criada para jogos se apoia menos em melodia e mais em ritmo, pois é mais fácil interromper e alterar uma batida que uma melodia³³. A inserção correta de efeitos sonoros influi em como o jogador interpreta o jogo; por exemplo, em ambientes cuja proposta é se portar de maneira discreta e sorrateira, o áudio deve seguir de modo semelhante, ou se incorre o risco de transmitir uma sensação antagônica ao que o jogador vivencia. Nos breves momentos que antecedem situações de violência, o jogador de *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015) ouve uma trilha sonora rápida e vigorosa, e no decorrer do desenvolvimento narrativo sempre que esta música é tocada há claro indício de que se está prestes a vivenciar outra batalha ou sofrer um ataque. Em *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) quando jogador é encontrado por um adversário este emite um som característico, sendo assim possível notar quando se está em situação de risco (Figura 17) somente pelos sons emitidos por esses adversários.



Figura 17: *Horizon Zero Dawn* – Screenshot de tela de jogo. Fonte: se7en.ws/horizon-zero-dawn-tips-take-down-the-mightiest-robo-dinos-and-level-up-fast-with-our-pointers/?lang=en. Acesso em 02/11/2020.

³³ THE Making of Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty. Direção: Hideo Kojima e Yoji Shinkawa. [S.l.]: Konami, 2013.

É palpável a influência das músicas presentes em jogos digitais no cenário musical, e de maneira semelhante há influência inversa. Jogos como *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems, 2005) colocam o jogador para reagir clicando em botões na cadência relacionada a música tocada (Figura 18). *Guitar Hero* traz bandas e músicas que não são pensadas para se adaptar à jogabilidade, mas a relação se propõe de maneira inversa: o jogo é colocado em favor da música, sendo pensado e elaborado para se adequar ao ritmo. Jogos de corrida criam uma relação diferente com a música: *Rally-X* (Namco, 1980) foi o primeiro jogo a ter uma trilha sonora própria com uma sonoridade eletrônica que engaja com a sensação de velocidade oferecida por esse título. Essa relação se manteve entre esse estilo de jogos e em especial a música eletrônica, reverberando para fora do meio.



Figura 18: *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems, 2005). – Screenshot de tela de jogo. Fonte www.leak.pt/rumor-guitar-hero-pode-estar-de-volta-novo-jogo-em-desenvolvimento/. Acesso em 02/11/2020.

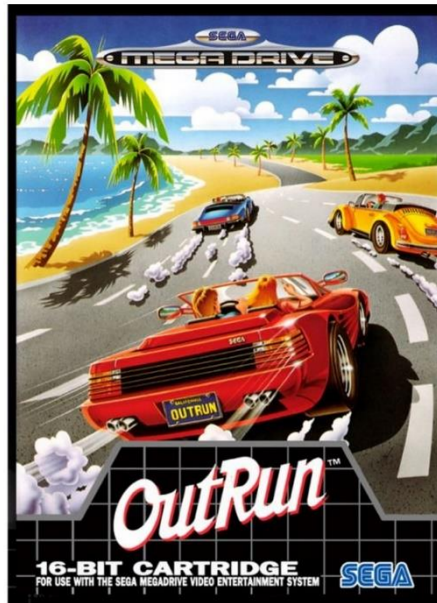


Figura 19: *OutRun* (Sega, 1991). – Capa do jogo para console. Fonte: www.vgdb.com.br/mega-drive/jogos/outrun/. Acesso em 02/11/2020.

1.5 Jogos digitais e referenciais artísticos

As influências para elaboração da identidade visual de jogos digitais fluem especialmente das vivências dos artistas responsáveis pela criação destes títulos. Há pesquisas de referências históricas, artísticas e ambientais que possibilitam a criação de um amálgama complexo, que resulta em identidades próprias aos jogos. Essa referencialização perpassa todos os aspectos visuais presentes graficamente, de modo a proporcionar uma maior imersão do jogador. A elaboração de cenários, a caracterização de personagens, a ambientação, todos esses fatores dependem de referencial externo para sua concepção.

Em jogos de ambientação histórica, há exemplos de laboriosas pesquisas de referências para a construção fidedigna de períodos específicos. Em *Assassins Creed Origins* (Ubisoft Montreal, 2017), um jogo ambientado no período ptolomaico da realeza egípcia, a dramatização proposta pela narrativa se apoia em eventos reais ocorridos no período. Sua construção de cenário elabora uma Alexandria relativamente fiel aos documentos históricos, ainda que em menor escala. A preocupação em realizar uma pesquisa histórica consistente levou a equipe a entrar em contato com Jean-Claude Golvin, arquiteto e arqueólogo especialista no Egito antigo.³⁴ Muitas de suas pesquisas visuais foram bases referenciais para a equipe de

³⁴ GOLVIN, J.-C. *Assassin's Creed Origins*. **Jean-Claude Golvin**. Disponível em: <<https://jeanclaudegolvin.com/en/assassins-creed-origins/>>. Acesso em: 28 de novembro de 2020.

desenvolvimento do jogo criar sua ambientação imergindo o jogador nesse complexo período histórico (Figura 20).



Figura 20: *Assassins Creed Origins* (Ubisoft Montreal, 2017). – Comparativo entre screenshot de jogo e ilustração de Jean-Claude Golvin. Fonte: www.artefacts-berlin.de/2018/09/16/jean-claude-golvin/. Acesso em 02/11/2020.

Aprofundando de maneira a conectar a arquitetura de um jogo digital à sua mecânica, pode-se tomar como exemplo o jogo *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), que se utiliza de edificações com padrões arquitetônicos típicos de um período ou sociedade (figura 21) para elaborar uma sensação de evolução temporal e tecnológica. Neste jogo de estratégia em tempo real cabe ao jogador administrar um pequeno recorte de sociedade e fazê-lo evoluir enquanto se engaja, de maneira diplomática ou violenta, com os demais jogadores. Ao executar a evolução de uma edificação específica, esta se remonta em uma construção melhor elaborada. O que se destaca não é somente a sensação visual de evolução calcada numa melhor elaboração estrutural destas edificações, mas também a variedade destas mesmas baseadas em sociedades diferentes, carregando alusões visuais específicas da arquitetura destas culturas. A imersão visual do jogador para uma melhor credibilidade narrativa também se apoia nesse referencial arquitetônico. Em *Skyrim* há uma cidade cujos edifícios se baseiam em construções de madeira existentes em diferentes períodos das culturas escandinavas. Exemplificado, pode-se correlacionar a área externa ao palácio da cidade fictícia à Igreja norueguesa da cidade de Heddal (figura 22).



Figura 21: Age Of Empire (Ensemble Studios, 1997). – Demonstrativo de edificações presentes no jogo. Fontes: [reddit.com/r/aoe2/comments/574b87/aoe_2_wonders_with_expansions/](https://www.reddit.com/r/aoe2/comments/574b87/aoe_2_wonders_with_expansions/). Acesso em 02/11/2020.



Figura 22: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011). – Comparativo entre screenshot de jogo e imagem da igreja de Heddal. Fontes: arquivo próprio / www.visitnorway.com/listings/heddal-stave-church/3538/. Acesso em 02/11/2020.

Outra fonte referencial são as artes plásticas, influência de grande importância para a elaboração de ideário imagético de jogos digitais. Os aspectos visuais presentes em jogos estilizados tomam como referência muitos artistas presentes na historiografia da arte, como por exemplo Giorgio de Chirico e Maurits C. Escher. De Chirico foi um artista italiano atuante no

início do século XX e fundador da *scuola metafísica*, um movimento artístico que, posteriormente, teve grande influência sobre o surrealismo. Jenova Chen, diretor artístico de *Journey*, menciona a influência do artista como base de inspiração para a elaboração dos edifícios presentes ao longo do cenário construído para o jogo³⁵ (Figura 23). A influência das obras de De Chirico pode ser identificada também na capa de lançamento das versões japonesas e europeias do jogo em *ICO* (2001, Sony Interactive Entertainment) (Figura 24). Escher, renomado artista gráfico holandês, tem grande influência no jogo indie *Monument Valley* (Ustwo Studio Ltd, 2014). Suas impossibilidades arquitetônicas pautam a base conceitual para a elaboração da estrutura jogável deste título, sendo claras as semelhanças entre as imagens do artista e os cenários desenvolvidos por Ken Wong (Figura 25). Em outro exemplo, pensando em mais linguagens artísticas, há o caso de *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), cujo diretor de arte, Alessandro Taini, se inspirou largamente na vídeo-performance “*Transfiguration*” de Olivier de Sagazan para elaboração de visuais e movimentação dos adversários presentes no jogo³⁶. Nesta performance o artista se cobre com materiais diversos, retirando-os posteriormente (Figura 26). O desconforto criado pela desfiguração proposta constituíram a referência visual para a elaboração desses personagens. A elaboração dos aspectos imagéticos exemplificados se apoiam em diversos referenciais, gerenciados por artistas visuais, para proporcionar uma base sólida para os jogos criados.

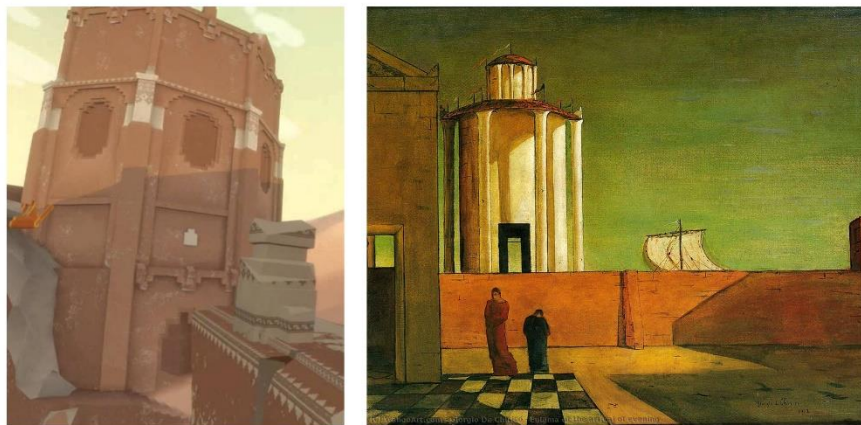


Figura 23: *Journey* (Thatgamecompany, 2012) / *Enigma da Chegada da Noite* (Giorgio de Chirico, 1912). – Comparativo entre screenshot de jogo e obra de Giorgio de Chirico. Fontes: youtu.be/WPeVMiyilKc / pt.wahooart.com/@/8EWHBD-Giorgio-De-Chirico-Enigma-da-chegada-da-noite. Acesso em 02/11/2020.

³⁵ BAKER, M. The Guru of Gaming: An interview With Jenova Chen. **Interview With An Artist**, 2016. Disponível em: <<http://www.interviewwithanartist.net/jenovachen/>>. Acesso em 25 de outubro de 2020.

³⁶ ART Direction Bootcamp: How Being Different Makes All The Difference. Alessandro Taini. [S.l.]: GDC, 2015.

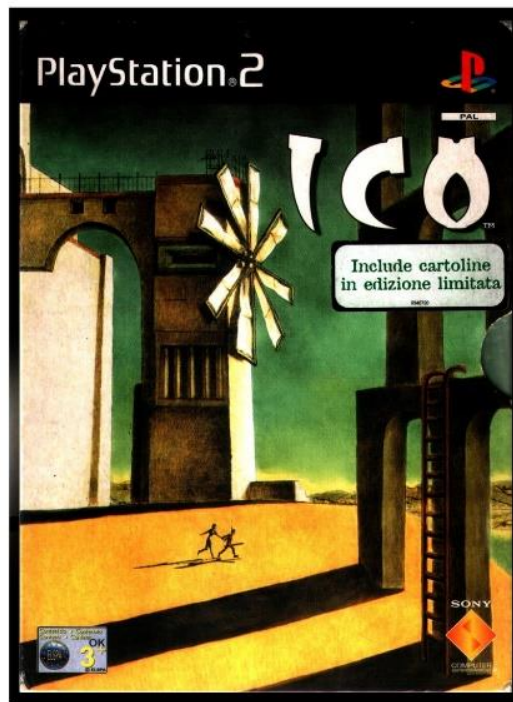


Figura 24: *Ico* (2001, Sony Interactive Entertainment). Capa japonesa e europeia do jogo *Ico*. Fonte: www.mobygames.com/game/ps2/ico/cover-art/gameCoverId,160972/. Acesso em 02/11/2020.



Figura 25: *Monument Valley* (Ustwo Studio Ltd, 2014) / *Cachoeira* (M.C. Escher, 2961). – Comparativo entre screenshot de jogo e obra de M.C. Escher. Fonte: medium.com/revista-salsaparrilha/escher-revisitado-em-monument-valley-c70311268b50. Acesso em 02/11/2020.



Figura 26: “Transfiguration” (Olivier de Sagazan , 2010). – Trecho da vídeo performance de Olivier de Sagazan. Fonte: <https://youtu.be/-ljqvg7xaxc>. Acesso em 02/11/2020.

CAPÍTULO 2 - Jogos e Arte, a crítica e a validação

2.1 As polêmicas e o início da literatura crítica

Ao longo de suas décadas iniciais, a mídia de jogos digitais esteve constantemente envolta em polêmicas por conta de suas mecânicas, acusadas de potencialmente danosas ao desenvolvimento infantil, ou devido a um possível dano social. Jogos violentos e que retratavam episódios criminosos foram alvos de ações legais em variados territórios, como no caso emblemático do jogo *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997). A permissibilidade e os incentivos ao cometimento de crimes violentos e cruéis que marcam o desenvolvimento narrativo desse título (Figura 27) acarretaram proibições e batalhas judiciais em variados países e, até hoje, causam prejuízos financeiros à imagem do título. Com um maior acesso ao consumo e ao próprio desenvolvimento destes jogos há a necessidade de desvinculação destas características negativas. A validação como objeto artístico se coloca então como uma ferramenta capaz de pavimentar esta alteração de percepção social.



Figura 27: *Grand Theft Auto, Vice City Stories* (Rockstar, 2006). – Imagem de divulgação. Fonte: www.rockstargames.com/vicecitystories/noflash/screens.html. Acesso em 11/11/2020.

Em um primeiro momento a literatura crítica a respeito dos jogos digitais se concentra em problemáticas argumentativas propostas por múltiplos profissionais críticos, comumente

especializados em outras mídias como artes plásticas e cinema. Cabe destacar, primeiramente, a contribuição de Roger Ebert, prestigiado crítico de cinema, com carreira iniciada em 1966. Este autor protagonizou ao longo de anos o papel de antagonista dos defensores de jogos eletrônicos como arte. Seu artigo mais célebre a respeito do tema, *Video Games can never be art*³⁷, foi combustível motriz para uma série de artigos, debates e posicionamentos sobre o tema ao longo da primeira década deste século. Sua posição contrária à validação dos jogos eletrônicos como arte tornou necessária a elaboração de uma escrita e de um pensamento crítico próprios aos defensores dos jogos. Essa melhor elaboração argumentativa *per se* já coloca o momento proporcionado por este debate como evento de inflexão intelectual na defesa crítica dos jogos eletrônicos. O debate se deu em confluência a mudanças de importantes paradigmas internos à própria indústria. Com o advento da Internet e da propagação de jogos produzidos de maneira independente, visando objetivamente resultados que fugiam da exclusiva relação mercadológica, houve o desenvolvimento de um ambiente próspero para elaboração de títulos com ensejos criativos variados e únicos. Na janela que compreende o período de 2005 a 2010 essa confluência de fatores criou um ambiente próspero para a elaboração de argumentos associados ao debate proposto pelo crítico Ebert, como defendido por Fraser Alisson. Há presente nesse diálogo agentes de setores múltiplos, como desenvolvedores, entusiastas da mídia e os próprios críticos. Desenvolvedores como Clive Barker³⁸ e Kellee Santiago³⁹ se engajaram em debates diretos com Ebert por meio de postagens em blogs e apresentações públicas. Ambos os desenvolvedores responderam diretamente à afirmação “Jogos digitais nunca serão tão aclamados quanto filmes”⁴⁰, discorrendo sobre a inaptidão do crítico para tratar sobre jogos digitais e tecendo defesa sobre suas próprias criações como forma de expressão artística. Mike Thomsen é assertivo quando trata sobre Ebert, colocando-o como o crítico que

³⁷ EBERT, R. Video Games Can Never be Art. **Roger Ebert.com**, 16 Abril 2010. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>>. Acesso em: 30 de outubro de 2020.

³⁸ KUCHERA, Ben. Roger Ebert vs. Clive Barker: the eternal games as art question. **Ars Technica**, 2007. Disponível em: <<https://arstechnica.com/gaming/2007/07/roger-ebert-vs-clive-barker-the-eternal-games-as-art-question/>>. Acesso em: 28 de dezembro de 2020.

EBERT, R. Games vs. Art: Ebert vs. Barker. **Roger Ebert.com**, 21 de julho de 2007. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/roger-ebert/games-vs-art-ebert-vs-barker>>. Acesso em: 28 de dezembro de 2020.

³⁹ NOVITZ, D. Game Designer Kellee Santiago Responds to Roger Ebert’s “Video Games Are. **Fast Company**, 2010. Disponível em: <<https://www.fastcompany.com/1621426/game-designer-kellee-santiago-responds-roger-eberts-video-games-are-not-art-rant>>. Acesso em: 28 de dezembro de 2020

⁴⁰ REIMER, Jeremy. That time Roger Ebert said games will never be as worthy as movies. **Ars Technica**, 2020. Disponível em: <<https://arstechnica.com/gaming/2020/11/5657-2/>>. Acesso em: 28 de dezembro de 2020.

nunca vai entender jogos digitais como arte justamente por não os experimentar jogando, mas sim por pequenos trechos demonstrados em vídeo: "Quando Ebert critica a estética e os conceitos gerais de um jogo baseado em um trecho gravado, ele o está experienciando como um filme".⁴¹

A problemática da validação de jogos eletrônicos como arte se caracteriza principalmente em torno de dois pontos, a negativa de agentes relacionados a instituições artísticas, porém não relacionados aos processos da indústria de jogos eletrônicos, e aos métodos escolhidos para fazer-se valer essa aceitação institucional. Haidee Wasson, em sua argumentação, expõe que validações sistemáticas como esta são frutos de "um momento de produção cultural, que sistematicamente forma os objetos discutidos"⁴². O momento em que estas discussões têm erupção palpável se dá no início deste século, justamente pela correlação de causa e efeitos propícios, onde jogos eletrônicos chegam a um patamar econômico e social inegável, seus atores, movidos por motivos econômicos e pessoais formam então uma linha de defesa teórica desta área como arte. O filósofo da arte David Novitz argumenta que parte considerável deste movimento de validação se deve a crenças e valores destes agentes, associados a gostos pessoais, cria-se aqui uma busca por justificativa externa ao gosto particular destas pessoas.⁴³

Felan Parker argumenta que os movimentos construídos contra a concepção de jogos eletrônicos como forma artística se concentram em quatro limitadores característicos desta mídia⁴⁴. O primeiro argumento se baseia no fato de que os jogos eletrônicos são em sua maioria objetos comerciais voltados para o consumo em massa, uma realidade apontada pelo crítico Ebert, que se refere aos jogos eletrônicos como "Arte Kitsch"⁴⁵. A segunda colocação discorre sobre a percepção de frivolidade do prazer e entretenimento associados aos jogos eletrônicos, tendo em vista a origem histórica desta mídia, com boa parte de sua primeira fase

⁴¹ THOMSEN, Mike. Dad is Dead: Rebutting Roger Ebert. **IGN**, 14 de julho de 2012. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2010/04/20/dad-is-dead-rebutting-roger-ebert>>. Acesso em: 28 de dezembro 2020

⁴² WASSON, H. **Museum Movies: The Museum of Modern Art and the Birth of Art Cinema**. 1ª Edição. ed. California: University of California Press, 2005. 327 p. 27.

⁴³ NOVITZ, D. Disputes about Art. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, 54, n. Nº 2, 1996, pp, 153-163. P. 11.

⁴⁴ PARKER, F. Roger Ebert and the Games-as-Art Debate. **Cinema Journal**, Austin, 57, n. Nº 3, 2018, pp. 77-100. P. 84.

⁴⁵ EBERT, R. Video Games Can Never be Art. **Roger Ebert.com**, 16 Abril 2010. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>>. Acesso em: 30 de outubro de 2020.

desenvolvendo-se em lojas de fliperamas, locais de lazer e bares. Esta é uma associação amplamente arraigada no seio da sociedade e se estende ao terceiro ponto, recorrentemente apontado como argumento no pleito do debate sobre validação artística: o medo de os jogos digitais incentivem a violência e prejudiquem a saúde mental de crianças e jovens, vistos como o público principal desses jogos. Por último há a problematização a respeito do conteúdo destes jogos, sua não linearidade e estrutura interativa. Esse aspecto denota o fator de analogia com mídias audiovisuais, que em sua estrutura são comumente lineares em sua narrativa.

A tentativa *a priori* de estruturar uma defesa argumentativa de jogos eletrônicos como arte está associada de maneira bem comum à metodologia de comparações análogas: jogos são arte, pois se comparam a outra forma já consagrada no circuito artístico. Essa linha argumentativa pode ter por efeito o esmorecimento da retórica de defesa. Os jogos são, nesse caso, avaliados por pontos que não necessariamente são seus pontos de destaque. Ebert se apoia neste ponto para criticar: “Se jogos digitais podem fazer as mesmas coisas que filmes podem fazer, filmes as fazem melhor.”⁴⁶.

2.2 Os prêmios e a validação institucional

A associação entre jogos digitais e seu mérito artístico se torna assunto recorrente devido a episódios esporádicos que se perpetuam nos meios já consolidados de circuitos culturais. O reconhecimento proposto por agentes como museus e premiações artísticas pauta e funda alicerces na defesa de jogos digitais como mídia artística. Sobre as premiações em específico podemos tecer três linhas da abordagem. Pode-se começar mencionando as premiações criadas com intuito de referenciar as escolhas e parâmetros da própria indústria, como, por exemplo, a *D.I.C.E Awards*, organizada pela Academia de Ciência e Artes Interativas estadunidense, o *Independent Games Festival*, premiação com enfoque no mercado independente, a *Nordic Games Award*, premiação patrocinada por países do norte europeu com enfoque em título regionais e a *The Game Awards*, descrita como o “Oscar” dos jogos digitais, posicionando-se como maior representante de premiações próprias a indústria. Em segundo lugar, há a conquista de espaços dedicados a jogos digitais dentro de premiações já vigentes para outras mídias. Como principal exemplo desta corrente se destaca a premiação britânica *BAFTA, British Academy of Film and Television Arts*. Em 2004 é criada uma ramificação de sua premiação

⁴⁶ Ibid.

anual voltada exclusivamente para jogos digitais, que conta atualmente com 21 categorias que premiam aspectos técnicos e de méritos artísticos variados. Há ainda a *Writers Guild Award*, que de 2008 a 2019 destinou uma categoria exclusiva para roteirização de títulos da área. Por fim, podem-se mencionar mídias associadas a jogos digitais que exploram brechas ou se adaptam para competir em categorias e competições específicas, como o caso de *Baba Yetu*⁴⁷, música tema do jogo *Civilization IV* (Firaxis Games, 2005) ganhadora da categoria de “Melhor Arranjo Musical acompanhado de Vozes” na premiação musical *Grammy*. Seu lançamento em CD em data posterior ao lançamento do jogo rendeu esta indicação, porém sua vitória foi amplamente associada pela mídia ao jogo digital do qual era parte.

Muriel Tramis, uma designer de jogos digitais de origem afro-caribenha, desenvolve no ano de 1987 o seu título de lançamento *Méwilo* (Coktel Vision, 1987). Neste jogo o jogador assume o papel de um especialista em atividades paranormais, que deve investigar uma mansão mal-assombrada próxima à cidade portuária de St. Pierre (Figura 28), no protetorado francês de Martinica. A história se desenvolve à véspera da erupção do vulcão Monte Pelée, responsável pela destruição da cidade no início do século XX e tem como base a lenda local da Jarra de Ouro, segundo a qual um escravagista ordena a um escravo que enterre um vaso com sua fortuna, matando-o logo em seguida para que seu fantasma possa manter afastados todos aqueles que se aproximarem do local. Tramis cria uma narrativa pós-colonialista para o título, firmada em uma retórica associada à chamada cultura Criola (*Creole Culture*)⁴⁸. O título explora essa miscigenação e complicação indenitária enfrentada pela população dos protetorados coloniais franceses.⁴⁹ *Méwilo*, de Tramis, recebe a Medalha de Prata do departamento de cultura Francês⁵⁰, sendo reconhecido como um dos primeiros jogos digitais a ter validados seus méritos artísticos por um agente institucional externo ao próprio mercado.

⁴⁷ TIN, Christopher. *Baba Yetu*. S.I. 2005. CD, MP3, FLAC,

⁴⁸ A associação do ideário de mescla cultural entre populações de origem europeias e africanas nas ilhas caribenhas.

⁴⁹ JANKOWKI, F. Political and Social Issues in French Digital Games, 1982–1993. **Tansmissions: The Journal of Filme and Media Studies**, v. 2, n. N° 2, 2017, pp. 162-176 (p. 169). Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/341026747_Political_and_Social_Issues_in_French_Digital_Games_1982-1993>.

⁵⁰ ZIMMERMAN; BERND; SUCK, M. Ein Cocktail, der es in sich hat! **Aktueller Software Markt**, 1988, pp. 55-57.



Figura 28: *Méwilo* (Coktel Vision, 1987). – Screenshot de tela de jogo. Fonte: www.myabandonware.com/game/mewilo-6w3. Acesso em 02/11/2020.

Jogos como *Journey* e *Everything* (Double Fine, 2017) podem ser destacados na galeria de títulos validados externamente. Em seu ano de lançamento a crítica apontava *Journey* como demonstrativo do potencial artístico dos jogos digitais, tendo o jogo vencido em 19 categorias e sido indicado em outras 12, nas mais variadas premiações, com destaque para sua trilha sonora, vencedora da categoria de “Melhor Trilha Sonora Original para Video Games ou Mídias Interativas” do *International Film Music Critics Award* e indicada à categoria de “Melhor Trilha Sonora para Mídia Visual” do *Grammy Awards*. *Everything* (Figura 29) tem como seu mais célebre momento a classificação para uma disputa por uma vaga na categoria de Curta Metragem do Oscar de 2017, possibilidade aberta após o trailer do título vencer o *Vienna Shorts Festival*. Embora o jogo não tenha sido indicado, a repercussão proporcionada somente pela possibilidade gerou debates internos ao segmento sobre as possibilidades de alcance de jogos digitais.



Figura 29: *Everything* (Double Fine, 2017). – Screenshot de tela de jogo. Fonte: www.awn.com/news/everything-david-oreilly-now-available-ps4-and-ps4-pro. Acesso em 02/11/2020.

A utilidade dessa validação crítica e acadêmica perpassa pelas necessidades econômicas, de desenvolvimento e comercialização dos jogos eletrônicos. O processo que visa angariar argumentos para reivindicações dos jogos digitais já obteve conquistas estruturais consideráveis. Em 2011 a Suprema Corte Estadunidense reconhece seu estatuto artístico, o que permite a essa mídia gozar das garantias de liberdade de expressão permitida pela constituição daquele país. Na França, no mesmo ano, foi aberta a exposição *Gamy-Story: Une histoire du jeu vidéo*, no Grand Palais, sendo considerada pelo ministro da cultura francês como um dos grandes marcos da temporada do renomado espaço expositivo⁵¹, que recebeu também mostras de artistas como Claud Monet e Pablo Picasso. O processo de artificação da mídia digital deriva de uma reivindicação dos autores criativos do mercado, cujos grandes estúdios comumente terceirizam esse aspecto para pequenas empresas. O melhor reconhecimento dessa bagagem garante em curto prazo uma possível melhor remuneração e melhor reconhecimento para estes artistas.

Na esfera pública brasileira, a valorização por meio do circuito artístico se refere também ao reconhecimento dos próprios agentes públicos de que a mídia se porta como ferramenta criativa e artística, afastando-a do pueril reconhecimento como tão-somente mídia

⁵¹ PRÉSENTATION de l'exposition Game Story. Une histoire du jeu vidéo. Grand Palais. Disponível em: <<https://www.grandpalais.fr/fr/presentation-de-lexposition-game-story-une-histoire-du-jeu-video>>. Acesso em 11 de novembro de 2020.

de entretenimento. Essa clivagem permite que desenvolvedores possam usar de aportes propostos pelo mecenato estatal de modo a permitir acesso a fundos de desenvolvimento para seus projetos. A lei de Incentivo à Cultura, anteriormente denominada Lei Rouanet, a partir da Portaria n.º 116⁵², passa a abarcar jogos eletrônicos em categoria de financiamento de produções semelhante ao segmento audiovisual, porém com restrições de captação financeiras proibitivas. No que tange às produções audiovisuais é comum que a porcentagem a ser abatida em deduções fiscais para empresas se aproxime de 100%. Por outro lado, no que diz respeito aos jogos eletrônicos o montante máximo possível a esse abatimento tem o teto estabelecidos pelo art.26 do dispositivo legal. Tal fator tira essas produções de campos de interesse para possíveis investidores, tanto que até a presente data o único jogo amplamente reconhecido por melhor usufruir da lei para seu desenvolvimento foi *Toren* (Swordtales, 2015) (Figura 30).



Figura 30: *Toren* (Swordtales, 2015). – Screenshot de tela de jogo. Fonte: store.steampowered.com/app/320820/Toren/?l=portuguese. Acesso em 14/11/2020.

2.3 A artificação dos jogos eletrônicos: abordagens teórico-críticas

Pode-se destacar os pontos mais perceptíveis do processo de artificação⁵³ nos jogos digitais: requerimento de um deslocamento prévio de seu local de origem, por exemplo, com a

⁵² “A inclusão dos jogos eletrônicos na categoria de obra audiovisual na Portaria n.º. 116/11 do MinC criou a possibilidade de acesso desse tipo de obra a recursos obtidos a partir de incentivos fiscais instituídos pela Lei n.º. 8.313/91 (Lei Rouanet). O primeiro título de game finalizado com recursos captados pela Lei Rouanet é “Toren”, da empresa gaúcha Swordtale.” Análise de Impacto Regulatório – AIR. 2016. P.32. Fonte: https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/consultas-publicas/AIR-JogosEletronicos_0.pdf. Acesso em 02/11/2020.

⁵³ SHAPIRO, R.; HEINICH, N. Quando há Artificação? Sociedade e Estado, p. 14-28, Janeiro/Abril 2013.

desvinculação da exibição de filmes em parques temáticos para projeção em salas dedicadas exclusivamente a essa mídia. No que se refere aos jogos, essa comparação pode se dar em seu deslocamento de um ambiente comercial como fliperama para ambientes domésticos. A consolidação jurídica é outro passo importante, entre cujos exemplos se podem mencionar os casos ganhos em juizados, propondo o reconhecimento do caráter artístico dos jogos digitais para permitir o acesso ao direito de livre discurso criativo. Por fim, há o reforço discursivo e a intelectualização da prática de desenvolvimento desses jogos. Aqui cabe ênfase à escrita crítica a respeito das produções do gênero, a escrita acadêmica, filosófica e o apuramento teórico no pensamento sobre jogos eletrônicos e na elaboração dos mesmos.

Como pensamento crítico a respeito do tema pode-se apontar a análise do desenvolvedor Rod Humble, que indica um dos caminhos possíveis de argumentação para ter como objetos artísticos os jogos eletrônicos: “[...] um jogo não precisa de nada mais além de suas regras para ter sucesso como uma obra de arte”.⁵⁴ Um jogo eletrônico existe a partir da elaboração de suas regras, um processo que surge antes da criação de aspectos visuais e sonoros. Ainda que, de acordo com Humble, nem todas as regras de jogos tenham relação com a arte, regras são potencialmente expressivas: as regras sobre o papel e o movimento do rei no jogo de xadrez, por exemplo, expressam tanto o poder quanto as restrições de líderes, enquanto que as regras de um jogo chamado Pachisi, no qual as vantagens obtidas por um jogador são recompensadas com vantagens adicionais, refletem a desigualdade de oportunidades em nossa sociedade. Dessa maneira, podemos acrescentar, as regras de um jogo podem não apenas possuir um tema como corporificá-lo, atendendo aos critérios fundamentais de artisticidade propostos por Arthur Danto.

Henry Lowood se apossa desta retórica para ir um passo além, compreendendo não somente jogos eletrônicos como produtos artísticos *per se*, também como ferramentas expressivas para que os jogadores possam utilizar em criações performáticas e artísticas próprias⁵⁵. Sua definição de jogabilidade expressiva tem como pilares a relação entre espectador e jogador performático e a relação entre este mesmo jogador e as regras estabelecidas pelo

⁵⁴ HUMBLE, R. Game Rules as Art. **The Escapist**, 18 Abril 2006. Disponível em: <v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_41/247-Game-Rules-as-Art>. Acesso em: 30 de outubro de 2020.

⁵⁵ PLAYERS are artists too. Intérpretes: Henry Lowood. [S.l.]: Symposium, Art History of Games. 2010.

próprio jogo em questão: “Jogabilidade expressiva é a tensão criativa entre a arte de improvisação do jogador e as amarras das regras do jogo”⁵⁶.

Aaron Smuts propõe múltiplas maneiras de conceitualizar jogos digitais como formas e produtos de expressão artística. Utilizando-se de Arthur Danto, ele exemplifica a facilidade com que essa mídia atende a requisitos de teorias contemporâneas para serem concebidos como arte. Tendo em vista o conceito de significado, ele analisa que uma obra de arte é simplesmente algo que formalmente se aproprie do assunto de que ela trata⁵⁷. Por exemplo, ao colocar o jogador no papel de gestor de uma fábrica automatizada em um planeta desconhecido, inserindo reações dos seres vivos endêmicos por conta da interferência no bioma local, o jogo *Factorio* (Wube Software LTD. 2020) é uma forma eficiente de comentar as relações entre extrativismo, capitalismo e biodiversidade, utilizando-se de suas mecânicas e propostas para elaborar este diálogo.

O argumento de Smuts passa, em outro momento, por especificações comparativas com esportes, já que considera fatores comuns a categorias esportivas validadas por seus aspectos estéticos. Ele propõe como exemplo a ginástica olímpica, esporte no qual a execução de maneira fluida e completa de uma coreografia angaria maior quantidade de pontos ao competidor. O autor discute ainda a problemática da competitividade e o processo de assimilação artístico, destacando a engenhosidade e a criação de movimentos intrigantes do xadrez⁵⁸. É importante pontuar que há novamente a posição de jogador como agente performático. A ideia de co-criação como o ato de jogar resolve, em termos propostos pelo autor, uma problemática presente no modernismo, a participação ativa do espectador na construção da obra, criando uma audiência colaborativa, o que colocaria jogos digitais como o primeiro produto de arte massificado a ser co-criativo. Smuts, por fim, defende que mesmo o ato de jogar sendo um aspecto importante do processo envolto na concepção de jogos digitais, ainda assim esse não seria um aspecto majoritário para a definição desta mídia como arte. De acordo com o autor, a narrativa e a melhora dos aspectos estéticos a aproximaria de filmes de animações, sendo possível aplicar parâmetros similares ao abordar como arte ambas as mídias. Pensando na correlação do processo de artificação e da similaridade entre as mídias propostas por Smuts, há

⁵⁶ Ibid.

⁵⁷ SMUTS, A. Are Video Games Art? **Contemporary Aesthetics**, 02 Novembro 2005. Disponível em: <<https://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299&searchstr=smuts.>>. P. 12.

⁵⁸ Ibid. p. 4.

que se observar como espaços críticos prioritariamente voltados para música, cinema e teatro se propuseram a abrir seções dedicadas também a jogos digitais. Jornais como *The New York Times* e *The Guardian* contam com seções desse tipo, enquanto que *sites* especializados em crítica, como o *Metacritic*, agora têm seções dedicadas exclusivamente aos títulos dessa mídia.

Ao discutir os jogos digitais, o autor Henry Jenkins recorre às elucubrações de Gilbert Seldes, que discorre sobre a arte dos movimentos expressivos no cinema mudo. Os filmes desse período se apoiam fortemente na expressão corporal como meio de comunicar para o público as intenções do artista⁵⁹. Nesse ponto, esses filmes se assemelham aos jogos digitais, que, através dos movimentos dos avatares, comunicam as ideias criativas dos autores ao mesmo tempo em que conferem ao jogador um papel performático por meio do movimento e da ocupação do espaço virtual. Seldes é uma referência de grande importância quando se adentra a esse campo da crítica sobre jogos digitais. Seu livro *Seven Lively Arts*⁶⁰ propõe reflexões sobre a cultura de massa norte-americana do início do século XX, elencando fatores positivos sobre formas emergentes de artes que criticavam a estupidez da alta cultura. Os apontamentos em tons de suspeitas dirigidos contra filmes nesse período podem ser adaptados a críticas semelhantes direcionadas contra jogos digitais contemporaneamente, como aquelas centradas na origem comercial destas mídias e sua base tecnológica, no apelo à violência e ao erotismo e na alegação de que não havia, no caso do cinema, e não há, no caso dos jogos digitais, grandes obras que justifiquem seu pertencimento ao campo das artes.

Percebe-se, hoje, um claro avanço na sociedade no que tange ao processo de artificialização dos jogos digitais. Como seria de se esperar, isso cria uma diversidade de propostas e ideários sobre quais caminhos se seguir. Jenkins aponta duas escolas de desenvolvimento de jogos: os narratologistas defendem um maior apreço justamente pela narrativa complexa⁶¹, enquanto que os ludologistas⁶² apontam uma excessiva imposição de narrativa em detrimento das mecânicas de jogabilidade. Eric Zimmerman argumenta nesse sentido quando defende uma volta ao modo de produção dos primórdios dos jogos digitais, desassociando a mídia de uma relação de

⁵⁹ JENKINS, H. Games, the new lively art. In: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J. **Handbook For Video Game Studies**. Cambridge: The MIT Press, 2005. P. 82.

⁶⁰ SELDES, G. **The Seven Lively Art**. [S.l.]: Harper & brothers, 1924. 396 p.

⁶¹ JENKINS, H. Games, the new lively art. In: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J. **Handbook For Video Game Studies**. Cambridge: The MIT Press, 2005. p. 83.

⁶² *Ibid.* p. 83.

subserviência aos filmes.⁶³ Autores como Gonzalo Frasca⁶⁴ e Michalis Kokonis⁶⁵ apontam aspectos infrutíferos dessa discussão. Ambos defendem que a divisão em dois campos de análise fornece ferramentas incompletas para avaliação de jogos digitais: “Jogos precisam ser observados por múltiplos ângulos; tentativas de só utilizar aspectos narratologistas ou ludologistas podem ser contra produtivos quando se buscar entender o conjunto como um todo”.⁶⁶

Embora problemática, essa discussão ainda é componente importante quando se observa as ferramentas que a crítica especializada usa para avaliar jogos digitais⁶⁷.

⁶³ LANTZ, F.; ZIMMERMAN, E. Rules, Play, and Culture: Checkmate! **Merge Magazine**, p. 41-43, 1999. P.42.

⁶⁴ FRASCA, Gonzalo. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. *DiGRA conference*. 2003: 2.

⁶⁵ KOKONIS, Michalis. "Intermediality between Games and Fiction: The “Ludology vs. Narratology”. Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca." *Acta Universitatis Sapientiae: Film and Media Studies*. V. 9. 177 – 188, 2014. .

⁶⁶ FUCHS, Angelica. *The Player’s Journey: Ludology and Narratology in Modern Gaming*. Virginia Commonwealth University. Richmond, Virginia. 2018. P.17.

⁶⁷ *Ibid.* P. 6.

CAPÍTULO 3. Journey, um estudo de caso

3.1. Introdução a *Journey*

Journey é um jogo digital independente desenvolvido pela Thatgamecompany e distribuído pela Sony. Nesse título o jogador deve guiar um avatar de vestes vermelhas em direção a uma montanha, onde há um fecho de luz que é destino do jogador. O jogo se desenrola em um cenário desértico repleto de edificações em ruínas e habitado por seres sencientes, como tecidos vivos. O avatar pode andar, pular, planar, interagir e sonorizar; com essas ferramentas deve-se resolver quebra-cabeças experimentais que permitam ir de um local ao outro do cenário. Não há diálogos realizados com uso de palavras para o desenvolvimento da narrativa, que é criada através de duas técnicas: narrativa embutida e narrativa emergente.

A narrativa embutida é escrita pelos criadores do jogo, sendo, portanto, pré-definida⁶⁸. Ela oferece contexto e motivação para as ações interativas. Independentemente de como tenha jogado, o jogador que chegar ao final de *Journey* terá vivenciado uma narrativa constituída de três grandes movimentos. De acordo com Jenova Chen, um dos criadores do jogo,⁶⁹ a jornada da personagem foi baseada no monomito, um conceito elaborado por Joseph Campbell⁷⁰. O autor desmembra a construção do mito em múltiplas etapas, sendo três de grande importância na estruturação de *Journey*:

1) Os primeiros momentos em que o personagem se prepara e deseja a aventura. Em jogos digitais essa etapa é comumente apresentada com uma introdução às mecânicas de jogabilidade;

2) A iniciação, que consiste no caminho do herói e nas aventuras que ele deve enfrentar durante seu trajeto. A jornada de *Journey* corresponde a essa etapa;

3) O retorno, momento no qual o herói volta para casa com o conhecimento e os espólios obtidos durante toda a jornada. Em *Journey*, essa etapa ocorre quando o avatar retorna ao momento inicial do jogo, revisitando cenários pelos quais este se desenrola.

⁶⁸ SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play**: Game Design Fundamentals. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004.

⁶⁹ LEO, J. Religion, friendship, and emotion: A Journey post-mortem. **GameSpot Asia**, 2012. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/religion-friendship-and-emotion-a-journey-post-mortem/1100-6367138/>>. Acesso em: 27 novembro 2020

⁷⁰ CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces**. 1º. ed. São Paulo: Editora Pensamento, 1989. m. P 7.

A jornada é dividida em 8 etapas, delimitadas por mudanças acentuadas na dinâmica de jogabilidade e na paleta de cores. Ao longo da jornada o jogador controla o avatar em situações que se diferem em movimentação. Na terceira etapa pode-se vagar livremente por dunas em um deserto, havendo controle da direção em que se quer ir; na etapa seguinte o jogador encontra-se deslizando em um declive de areia, podendo se movimentar em direção à esquerda ou à direita para decidir por quais partes do cenário ele deseja passar, não havendo possibilidade de retorno. A ambientação, com uso de cores, se alterna frequentemente, imputando sensações ao jogador, como calor e urgência quando a areia é representada pela cor rosa e o céu verde-ocre, ou medo e intimidação quando a luz dá lugar à penumbra de cores verdes escuras e pretas.

Além da narrativa assim constituída, a narrativa embutida de *Journey* abrange também uma outra camada: a história daquele universo ficcional e do papel da personagem nessa história, descoberta pelo jogador através de murais encontrados nas ruínas. Essa história prévia se compõe de 5 partes: 1) o surgimento de uma força motriz criadora de vida e do surgimento de vida inteligente; 2) o início de uma civilização que se desenvolve usando dessa força como fonte de energia; 3) o eventual esgotamento desta fonte de energia, o que leva a conflitos bélicos por recursos; 4) a decadência e a extinção, deixando somente as ruínas, após o que a mesma força motriz original ressurge no que aparenta ser o avatar; 5) a trajetória seguida pelo jogador até o exato momento no qual essa última cena é apresentada, para depois apresentar o perigo futuro.

Essa narrativa, como se disse, é pré-definida. Porém, a vastidão do deserto e a variedade de interações do jogo possibilitam, também, uma narrativa emergente. Essa narrativa emerge das decisões dos jogadores⁷¹. Embora o destino final seja um só – a chegada ao alto da montanha – a maneira exata de alcançá-lo não está definida previamente: se a jornada foi mais árdua, com dificuldades para encontrar o caminho, ou menos; se a personagem foi curiosa, explorando cada canto e segredo das ruínas, ou apressada; se, e quando, encontrou companhia pelo caminho – tudo isso depende de cada jogador, a quem cabe, assim, um papel ativo na configuração da narrativa vivenciada.

⁷¹ SALEN, Katie; ZIMMERMAMAN, Eric. **Rules of Play**: Game Design Fundamentals. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004.

3.2 Deserto e ruínas

O cenário desértico ao qual o jogador é apresentado demonstra simultaneamente características desoladoras e de grande beleza estética. As ruínas aludem ao tema da memória, em diálogo com a presença explicitada pela ausência, sendo identificável somente pelos rastros. Pode-se pensar, como paralelo, nas obras do gênero *vanitas* (vaidade): assim como a presença da caveira solitária e o dos alimentos podres na natureza morta alertam sobre a angústia que resulta da consciência aguda da mortalidade⁷², esqueletos de edificações fazem pensar na tomada desses grandes monumentos pela areia, suscitando no jogador ideias de vazio e esquecimento, levando-o talvez a refletir sobre a própria finitude. Caso o jogador opte por explorar toda a extensão do cenário, eventualmente notará a presença de murais que desenham cenas cotidianas de uma civilização que vivia naquele local, reforçando o diálogo entre o momento presente e o passado.

Ainda sobre o deserto, cabe apontar a análise que Jacques Le Goff faz deste local⁷³, não somente como um ambiente tomado por areia, mas qualquer lugar isolado o suficiente para que se sinta completamente absorto em suas buscas, como florestas, ilhas, o mar, etc. Há durante o jogo a apresentação desta interpretação aliada à estética minimalista dos gráficos quando, ao remeter à *vanitas* e apoiado pelo vazio do deserto, o foco do jogador é direcionado a reflexão interna. Tal sensação é abrandada somente pela inserção de um segundo jogador, o que acaba sendo uma mecânica fundamental à experimentação do jogo.

3.4 Experiência compartilhada

Os desenvolvedores de *Journey* propuseram criar uma experiência multijogador colaborativa e amigável. Ao analisar as experiências de jogos digitais em que duas ou mais pessoas interagem, a equipe de produção se deparou com um cenário pautado pela relação baseada em agressividade e competição, no qual ou os jogadores perpetuavam violência uns contra os outros, ou estavam unidos em um grupo contra algum outro objetivo, ou inimigo.

⁷² CALHEIROS, L. ENTRADAS PARA UM DICIONÁRIO DE ESTÉTICA: VANITAS VANITAS ET VANITATEM - Vanitas Vanitatum - Vanitas Vanitatis et Omnia Vanitas. **Revista Millenium**, v. 13, p. 1-27, Janeiro 1999. P. 1. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10400.19/852>>. Acesso em: 27 novembro 2020.

⁷³ LE GOFF, Jacques. Le désert-forêt dans l'Occident médiéval. In: Idem. L'imaginaire médiéval. Paris: Gallimard, 1991, p. 59-75 (p. 61.).

Para o desenvolvimento da mecânica para *Journey* foram estipuladas algumas regras: há o limitante de coexistência simultânea de somente dois jogadores, que são colocados na presença do outro sem nenhuma apresentação. Não há como escolher com quem ou quando se irá jogar online, assim como não há informações sobre o outro jogador, sendo possível interagir com várias pessoas sem ao menos perceber serem mais de uma. A comunicação entre os dois se dá por sons e pequenos signos visuais, também usados para interagir com o cenário e as criaturas que nele habitam. É possível afirmar, com base na teoria de Henry Lowood⁷⁴, que a introdução do segundo jogador em tela cria a relação de audiência de um jogador para o outro, sendo eles espectadores e agentes performáticos simultaneamente.

As limitações de comunicações propiciam, após um período de convivência entre os jogadores, a elaboração de entendimento único e adequado para as necessidades do jogo. Esta característica torna cada interação singular. O padrão de entendimento não se torna universal, a simbologia e significância restringem-se àquele momento. O estabelecimento de diálogo permite que jogadores acabem criando afinidade com pessoas das quais elas não conhecem nenhuma característica. A experiência de solidão é abrandada, criam-se vínculos baseados no compartilhamento dessas experiências. Como resultado, não é incomum encontrar sites dedicados a descrição de momentos marcantes proporcionados por elas⁷⁵.

3.5 A montanha

Montanhas são objetos de adoração em diversas civilizações. Gregos e hindus elegeram-nas como a morada de seus deuses. Locais altos de grande imponência, vistos a grande distância, objetos pontiagudos que singram os céus. Montanhas sempre foram pontos geográficos de muito interesse para todas as populações que vivam próximas a elas. O ambiente inóspito de *Journey*, que torna inabitada a extensão do deserto, torna-a também um campo de elevação e contato com entidades divinas.

No decorrer do jogo, mesmo não estando sempre no campo de visão, a montanha é o local onde o objetivo final está localizado. Ela representa a última etapa do monomito do herói: os desafios propostos em seu terreno são árduos, mas quando superados pode-se alcançar o

⁷⁴ Henry Lowood . PLAYERS are artists too. Symposium, Art History of Games. 2010.

⁷⁵ JOURNEY Stories. **Tumblr**, 2012. Disponível em: <<https://journeystories.tumblr.com/tagged/journey%20fanart>>. Acesso em: 27 novembro 2020.

êxtase da jornada, ao fim da qual o jogador retorna aos momentos iniciais para que possa repetir a jornada, agora com mais experiência de como lidar com os desafios propostos pelo jogo.

3.6 Análise

São analisados quatro momentos iniciais da linha narrativa do jogo digital, marcados pelo relato da experiência vivenciada enquanto jogador. Destaca-se aqui que as imagens ilustrativas são capturas de tela do jogo sendo executado no dia 14 de novembro de 2020, na plataforma PC (personal computer). O jogo foi executado pela plataforma *Steam* e performado por meio do controle *dualshock*.

O jogo apresenta em sua tela inicial a possibilidade de iniciar uma “Nova Jornada”. Acionada a opção, inicia-se uma *cutscene* (cena não interativa, conhecida em português como cinematográfica) que apresenta a personagem (figura 36). Quando é permitido o controle do avatar, são indicados com quais alavancas pode-se mover; essa indicação rapidamente desaparece e fica em tela somente a personagem e o cenário. A câmera se movimenta organicamente, enquadrando o topo de uma duna adornado por dois totens com tecidos esvoaçantes. Ao realizar o movimento de subida pode-se sentir o esforço do avatar, há diminuição da velocidade e aumento visual da envergadura dos movimentos.



Figura 36: *Journey* (thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo, avatar de jogador. Fonte: arquivo próprio.

Ao chegar ao topo da duna a câmera se afasta, proporcionando uma vista da personagem com uma montanha distante ao fundo, no centro da qual irradia uma luz branca e intensa; ao mesmo tempo, o título do jogo aparece (Figura 37). Nesse ponto já é possível ter a noção de qual é o objetivo principal, pautando-se na ideia de ascensão espiritual e sua relação com os objetos contemplativos que são o deserto e a montanha. Durante a cinemática pode-se ouvir, ao fundo, notas de violino. Quando o controle do avatar é retomado, a câmera aponta em direção a um campo repleto de totens na base da duna, podendo-se ver ao fundo um edifício deteriorado, em cujo telhado há um conjunto de formas brilhantes, cercadas por pequenos pedaços de tecido flutuante.

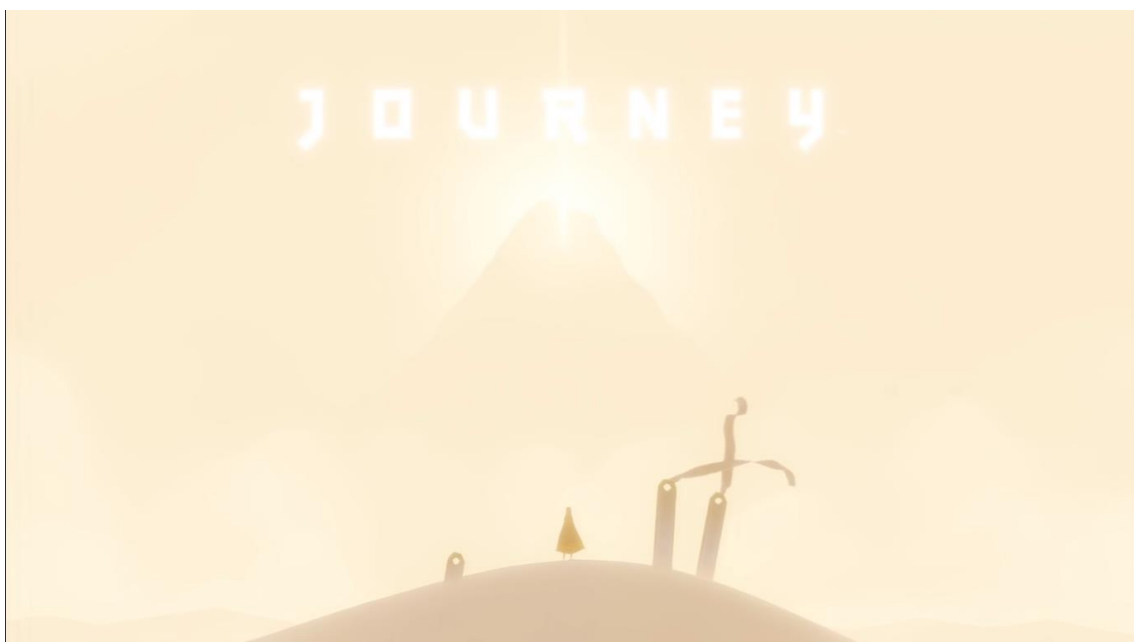


Figura 37: Journey (thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo. Fonte: arquivo próprio.

Ao descer a duna a personagem desliza pela areia de maneira agradável, permitindo um controle de seu direcionamento e produzindo profundos sulcos na duna. Ao atravessar o campo de totens se tem acesso ao prédio deteriorado. Escombros formam uma escadaria até seu topo; subindo por eles a personagem aproxima-se do objeto brilhante, provocando nele uma reação: o objeto se dissolve e seus fragmentos envolvem o avatar. Quando se condensam, criam na personagem um cachecol repleto de símbolos. Aqui é apresentado um segundo comando ao jogador: apertando o botão de ação o avatar executa um voo suave (Figura 38). Para realizar esta ação os símbolos em seu cachecol são gradualmente consumidos, desaparecendo de sua extensão. Quando eles desaparecem por completo o voo se encerra em um suave planar até o chão.

Um grande declive é apresentado pela câmera, ao movimentar-se em sua direção é perceptível em seu centro um edifício, de onde saem uma série de tecidos. Novamente é possível deslizar até a construção e subir por escombros. A relação com as ruínas, de farta presença, gera a sensação de insignificância e finitude própria a lugares marcados pela ausência de algo que ali antes habitava: como já apontado, a ideia das vanitas funciona como analogia eficiente ao sentimento gerado.



Figura 38: Journey (thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo. Fonte: arquivo próprio.

No topo do edifício é apresentado um novo comando, que ao ser executado gera um breve símbolo luminoso. De maneira conjunta, a personagem emite um curto som e uma espécie de onda de choque. Ao tocar os tecidos a onda de choque os dissolve (figura 39), liberando uma série de tecidos menores saídos de alçapões presentes no teto da edificação. Ao executar novamente o som os novos tecidos se aproximam do avatar e repõem a energia do cachecol, permitindo-o voar até um novo segmento de construções. Toda a execução desta cena transmite uma comunicação entre os tecidos, que reagem como seres vivos às ações do avatar.



Figura 39: Journey (Thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo. Fonte: arquivo próprio.

Ao pousar no segundo edifício são apresentados uma série de totens que se iluminam perante a presença do avatar. Essa luz cria um círculo no chão para onde se deve ir. Já dentro do círculo a personagem se senta e uma cinemática se inicia: observa-se uma personagem semelhante ao avatar, envolta em névoa (Figura 40); ela emite um som e tem sua forma dissolvida lentamente, surgindo em seu lugar o início de uma narrativa contada por figuras dispostas em murais. Ao fim da cinemática, novamente se assume o controle do avatar, podendo-se ir em direção a um portão recém-aberto atrás deste altar.



Figura 40: Journey (thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo. Fonte: arquivo próprio.

3.6.2 Ato 1 – pontes sobre o deserto

A primeira série de desafios é apresentada após a saída ao lado oposto. A personagem aqui se depara com uma ponte em ruínas e abaixo dela um grande deserto repleto de tecidos soprados pelo vento (Figura 41), sendo possível planar até um conjunto de tecidos próximos. A trilha sonora aqui quase não é perceptível; o ruído do vento torna tangível a sensação de vazio.



Figura 41: *Journey* (thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo. Fonte: Arquivo próprio.

Ao interagir com o primeiro conjunto de tecidos uma cinemática é ativada: alçapões na estrutura são abertos e diversos tecidos se juntam criando uma conexão entre dois segmentos das ruínas da ponte. A transformação provocada pela ação impõe o entendimento de reação, o que antes estava estático agora se move e se mostra vivo e o inacessível agora pode ser alcançado. Evidenciam-se, em todas essas interações com os tecidos, significados corporificados: a reação provocada corporifica a ideia de uma comunicação, incipiente e experimental, entre seres de natureza extremamente diversa – um tema explorado de modo não interativo em filmes como *A Chegada* e *Solaris*.

Uma vez formada a ponte, a câmera retorna ao avatar. Ao fundo é possível observar a aproximação de uma silhueta semelhante a ele; ela se move e executa um som seguido de símbolo luminoso, ao repetir a mesma ação o jogador consegue chamar-lhe a atenção. Juntas, ambas as personagens se dirigem ao terceiro segmento de tecidos, e ao ativá-lo completam-se as pontes, havendo durante essa etapa uma rápida tentativa de comunicação por meio desses

sons e símbolos (Figura 42). Fugaz, A intervenção do outro jogador potencializa essa experiência, na medida em que faz da comunicação uma descoberta compartilhada.



Figura 42: *Journey* (thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo. Fonte: arquivo próprio.

A ponte, agora completa por meio dos tecidos, permite o acesso ao lado oposto do mapa. A ida até o segundo local é fluida. A experiência de transitar por cima destas conexões demonstra um aspecto de leveza; ambas as personagens flutuam enquanto as formas geométricas presentes nos cachecóis e no tecido se acendem. As ruínas, antes concebidas por sua memória e decadência, são ressignificadas, emanando energia em sua nova mescla com os novos objetos que as compõem (Figura 43). No destino, novamente é ativada uma série de totens, formando um círculo no chão onde as duas personagens se sentam. Como no momento anterior, um vulto em meio à névoa evoca uma narrativa demonstrada por murais. Ao seu fim um portão é aberto.



Figura 43: Journey (Thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo. Fonte: Arquivo próprio.

3.6.3 Ato 2 – Dunas

Ao emergir no lado oposto ambas as personagens são apresentadas a um grande deserto em tons rosados. Ao fundo, sob o céu esmeralda, é possível ver a presença da montanha e seu feixe luminoso (Figura 44). Além destes elementos não há nada a não ser, ao fundo, o som de acordes de violino e do vento.

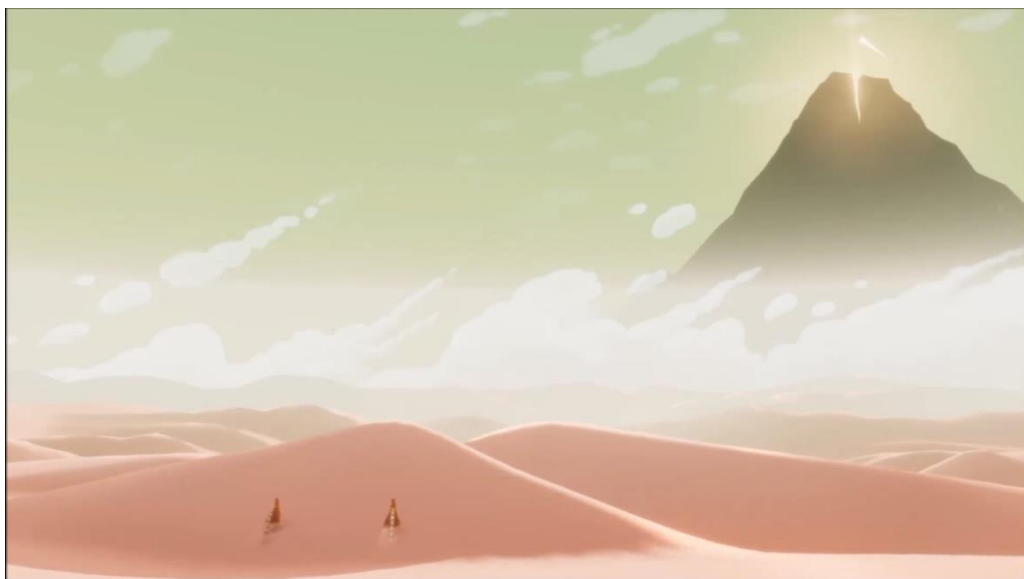


Figura 44: Journey (thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo. Fonte: arquivo próprio.

Ao seguir adiante ambas as personagens se deparam com escombros emergindo da areia, aos quais está preso um tecido. O avatar emite sons que consomem o tecido, abrindo um alçapão e libertando outro tecido, ou criatura, que se movimenta alegremente em torno dos jogadores (Figura 45). Ambas as personagens emitem sons e seguem o ser que se movimenta em direção ao deserto.



Figura 45: Journey (thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo. Fonte: arquivo próprio.

A criatura em questão leva as personagens a outras ruínas. Em cada uma dessas localidades há tecidos a serem consumidos pela ação do avatar, também liberando outros seres, semelhantes ao primeiro. A ação e comunicabilidade desses seres contrasta com a deterioração das ruínas de onde elas saem (Figura 46). Aqui, o entendimento de finitude é refreado em favor da comunhão e ajuda mútua que o jogo propõe enquanto experiência multijogador, novamente corroborando a ideia de Danto a respeito de relação entre os significados e a corporificação. Ao propor a temática das relações colaborativas o jogo insere ferramentas de jogabilidade que reforçam essa ideia. Nesse percurso é interessante notar como as cores quentes do cenário evocam uma sensação constante de calor e urgência no movimento, e, também, como cada uma das personagens emite sons para, possivelmente, evitar perderem-se uma da outra: a comunicação estabelece um código rudimentar: dois sons rápidos são entendidos como “siga-me”, um som sem continuação representa “espere”.



Figura 46: Journey (thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo. Fonte: arquivo próprio.

Após longo período de trânsito pelo deserto o jogador se depara com um profundo declive. Em sua base há uma estrutura envolta em névoa densa e escura. Sons de batidas podem ser ouvidos junto à música ainda suave presente no deserto. As personagens deslizam em direção a essa estrutura (Figura 47), agora sempre se comunicando por sons. A arquitetura do lugar evoca uma grande fábrica, impressão reforçada pelo som constante de engrenagens se chocando. Aqui a visão é limitada pela névoa e as constâncias rítmicas das batidas geram ansiedade e apreensão pelo desconhecimento de sua origem. As criaturas são encontradas em grande quantidade; quando o jogador as ajuda elas retribuem levando a avatar de maneira mais rápida ao topo do prédio: o tema da ajuda mútua ganha mais uma faceta.



Figura 47: Journey (thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo. Fonte: arquivo próprio.

Ao alcançar o topo da estrutura, há acesso a um altar e a totens. Novamente um vulto conta o trecho da narrativa por meio de murais. Quando se retoma o controle do avatar, a tela treme e um grande alçapão se abre no chão, enquanto múltiplas criaturas como as do deserto emergem. Ambas as personagens se aproximam dessas criaturas e por elas são carregadas em direção ao horizonte (Figura 48).



Figura 48: Journey (thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo. Fonte: arquivo próprio.

3.6.4 Ato 3 – Deixar-se Deslizar

As criaturas por fim despejam as personagens em um longo e inclinado declive, retomando-se então o controle do avatar. Dá-se início a um suave e estético processo de descida, durante o qual é possível controlar a direção que a personagem toma. Pode-se saltar e planar por algum tempo; todos os movimentos são acompanhados pelo segundo jogador e pelas criaturas. A sensação é de estar surfando em um mar paradisíaco (Figura 49), ou executando uma dança. Os tons estão entre o laranja e o roxo, frutos de um sol poente; a música é regida por uma flauta rápida e animada. A jogabilidade se afasta de proposta de desafios e foca no fator expressivo dos movimentos do avatar. Ao desvincular esses movimentos de vantagens quantificáveis, como munição ou energia, e de punições, o jogo amalgama a participação e a fruição estética.



Figura 49: Journey (thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo. Fonte: arquivo próprio.

A descida tem continuidade e se afunila para um corredor; a câmera troca a posição e não mais se observa o avatar por suas costas, mas sim lateralmente. Ao fundo enormes aberturas permitem uma visão da montanha e do pôr do sol, absoluto em sua presença (Figura 50). A relação entre ambos os jogadores é perceptível somente pelos movimentos entrecruzados. A flauta dá lugar a notas de violino baixas e contínuas.



Figura 50: Journey (thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo. Fonte: arquivo próprio.

Por fim ambas as personagens param à beira de outro declive, este mais acentuado. Observam por um breve período a paisagem de uma cidade em ruínas (Figura 51). Esse momento atua em sintonia com a narrativa embutida. O próximo segmento de cinemática aborda a decadência da civilização que habitava esse local. Ter a visão dessas ruínas sob a luz de um crepúsculo reforça, metaforicamente, as múltiplas narrativas que se desenvolvem: a queda física do jogador, a derrocada de uma sociedade exposta por meio das ruínas, e o pôr do sol que impõe o fim a um período de luz e dá início a outro sombrio. Depois do que parece ser um comum acordo em favor de alguns segundos de contemplação, as personagens voltam a deslizar, desta vez em direção a uma cratera cujo fundo não é visível. A angústia da situação é perceptível, o jogador repetidamente clica no botão de ação para tentar planar de volta ao aclave, porém o entendimento é de que a queda é inevitável.



Figura 51: *Journey* (thatgamecompany, 2012) – Tela de jogo. Fonte: arquivo próprio.

3.7 Resultado

Para dar continuidade ao desenvolvimento da narrativa, se fez necessário interagir e comunicar-se com os tecidos e o outro jogador, reforçando o caráter de mútua ajuda e conexão proposta pelos desenvolvedores.

A necessidade comunicativa também ganha em muito com a interatividade. Filmes como *A Chegada*⁷⁶, cujo enredo se baseia na relação entre uma linguista e uma raça alienígena recém-chegada na terra, abordam de modo instigante o tema de construção comunicativa; mas há sempre, nesses filmes, uma barreira entre espectador e figuras comunicantes. Ao executar a ação de comunicar no jogo digital, o jogador assume o papel ativo de ter que propor meios de comunicar a mensagem com as ferramentas disponíveis. De modo análogo, o ato de dançar ou surfar no declive de areia transfigura uma cena assistida em uma experiência vivenciada. A decisão dos desenvolvedores de correlacionar a história de decadência da civilização já em ruínas à parte final desse momento de jogabilidade, no qual o deleite e a alegria do deslizar dão lugar à melancolia da queda em um abismo, corporifica o tema abordado, que ganha uma camada metafórica extra com o crepúsculo visto durante a descida.

⁷⁶ A CHEGADA. Denis Villeneuve, EUA: Sony Pictures, 2016. DVD (116 min.)

O entendimento de jogos digitais como objeto artístico alinha-se, assim, com os parâmetros de Arthur Danto: significado (*aboutness*) e corporificação. A interatividade e as regras, pressupostos básicos desta mídia, são usadas em *Journey* em convergência com temas abordados pelo jogo: conexão, jornada, *vanitas*, queda. Em primeira instância, a mecânica de inserir somente um som e signo visual junto à presença de um segundo jogador torna necessária a ambos a criação de um entendimento para o funcionamento harmonioso do jogo. A jornada, tema e função mecânica geral do título conecta momentos de jogabilidade, narrativa embutida e narrativa emergente de maneira inteligente.

Journey aponta para a possibilidade de entender os jogos digitais em seus resultados finais como objetos artísticos, assim como torna viável a análise de mérito individual de suas ferramentas – som, gráfico, jogador e jogabilidade – e da atuação destas para compor o conjunto que se entende por jogo digital.

Considerações finais

Ao início desta pesquisa considera-se a necessidade do processo de artificação, visando principalmente a criação de salvaguardas jurídicas ao meio de desenvolvimento de jogos digitais. Como apontado anteriormente, há ainda casos nos quais títulos sofrem censuras e necessitam recorrer ao âmbito jurídico para permitir acesso dessas produções ao público. Neste caso, o engajamento em produção teórica, considerando o aumento da mesma a partir no início de século XXI, proporciona arcabouços para retórica de defesa em tribunal. Além disso, há a possibilidade desta mesma produção servir como base para requisições financeiras a fundos de mecenato para produções artísticas, como é o caso da inserção de jogos digitais na Lei de Incentivo à Cultura.

Para o ensejo de aprofundamento em temas específicos, foi necessária a realização de uma pesquisa bibliográfica sobre historiografia e escrita teórica a respeito da relação entre a arte e os jogos digitais. O levantamento da historiografia demonstrou-se simples na medida em que há diversos livros que descrevem o percurso historiográfico da construção do mercado de jogos digitais, por ser um fenômeno recente suas origens foram bem catalogadas, assim como seus pontos de principal importância. Vale ressaltar que, em grande parte, esses relatos são elaborados por agentes internos ao próprio mercado de jogos digitais. A catalogação de material teórico, por outro lado, esbarra no curto espaço de tempo que compreende o início do desenvolvimento de jogos digitais ao período onde esta pesquisa é executada. Grande parte da produção acadêmica se restringe aos últimos 20 anos, motivada principalmente pelo ensejo de validar jogos digitais independentes como produções artísticas. O meio, incipiente, se ancora em muito da produção teórica elaborada para áreas como cinema e quadrinhos e por entendimentos mais recentes sobre o que pode se considerar produto artístico. Arthur Danto cabe bem nesse segmento da pesquisa, pela variedade de formas de expressão abarcadas por seus parâmetros.

A análise baseada no papel do jogador como co-criador ancora-se em pesquisa de textos que discutam o processo de identificação. Sigmund Freud trata dessa temática em sua pesquisa sobre constituição de personalidade⁷⁷. Esses escritos são posteriormente utilizados na

⁷⁷ FREUD, S. **Vol. VIII**: Além do Princípio do Prazer, Psicologia de grupo e outros trabalhos. Rio de Janeiro: Imago, 1996. 76 p

elaboração de teorias que tratam sobre o processo de identificação entre espectador e personagem cinematográfico. Dada a similaridade, pôde-se aplicar o conceito de identificação também à correlação para jogador e avatar. O segundo processo, de imersão, é amplamente estudado com enfoque em jogos digitais, sendo esse um tema de grande importância para melhor engajamento por parte do jogador.

Por fim cabe expor o excelente exemplo que o jogo digital independente *Journey* vem a ser, justamente por conseguir aplicar de maneira inteligente aspectos apontados por essas teorias. Há uma intrincada relação entre as ações experimentadas pelo jogador e as propostas temáticas e narrativas do jogo, permitindo que em alguns momentos uma mesma ação trabalhe a narrativa embutida no jogo, a narrativa emergente construída pelo jogador e os aspectos formais da composição mecânica e gráfica.

A hipótese da inserção do jogador no processo de co-criação do jogo digital apontava para uma possível linha teórica argumentativa no processo de artificação. Autores como Henry Lowood e Rod Humble a exploram na medida em que o desenvolvedor cria o ambiente virtual e o avatar de identificação e o jogador criam sua narrativa expressiva se relacionando com essas predeterminações. Há, sim, a necessidade de um terceiro agente, manifestado aqui pelo espectador, mas soluções engenhosas de jogabilidade permitem que esse espectador também assuma a posição de jogador, algo não muito recorrente, mas ainda assim possível. *Journey* o faz ao introduzir o modo online para dois jogadores e *Tales of Two Brothers* permite ao jogador assumir o controle de dois avatares simultaneamente e assim ocupar ambas as posições.

Por fim, é importante apontar que, apesar da motivação institucional do processo de artificação dos jogos digitais, muito do seu ensejo parte de uma ligação direta entre o proponente deste trabalho e o objeto. A necessidade de justificar a associação com a arte também diz respeito a uma validação deste tema como digno de pesquisa, validação esta que, muitas vezes, incorre em comparações infrutíferas com formas de arte já pré-estabelecidas, indicando principalmente a relação muito próxima entre a defesa teórica de jogos digitais e a do cinema. A comparação acaba por expor as principais fraquezas teóricas dessa aproximação, como bem aponta Ebert: “Se jogos digitais podem fazer as mesmas coisas que filmes podem fazer, filmes as fazem melhor”⁷⁸. Autores como Rod Humble propõem analisar a mídia justamente por suas especificidades: “um jogo não precisa de nada mais além de suas regras

⁷⁸ EBERT, R. Video Games Can Never be Art. **Roger Ebert.com**, 16 Abril 2010. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>>.

para ter sucesso como uma obra de arte”⁷⁹, O entendimento de co-criação do jogador por meio da criação expressiva, denominador amplamente criticado como limitador provocado pela interatividade, porta-se aqui como uma possível linha de defesa teórica no processo de artificação.

⁷⁹ HUMBLE, R. Game Rules as Art. **The Escapist**, 18 Abril 2006. Disponível em: <https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_41/247-Game-Rules-as-Art>.

BIBLIOGRAFIA

- AITA, V. H. A. Arthur Danto: narratividade histórica "sub specie aeternitatis" ou a arte sob o olhar do filósofo. **ARS (São Paulo)**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 145-159, 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202003000100012&lng=en&nrm=iso>.
- ANTONELLI, P. Inside/Out. **MoMa Org**, Novembro 2012. Disponível em: <https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/>.
- ART Direction Bootcamp: How Being Different Makes All The Difference. Produção: Alessandro Taini. [S.l.]: GDC. 2015.
- BAKER, M. The Guru of Gaming: An interview With Jenova Chen. **Interview With An Artist**, 2016. Disponível em: <<http://www.interviewwithanartist.net/jenovachen/>>.
- BRUNS, C. V. Immersion, Transformation, and the Literature Class. **The Journal of the Assembly for Expanded Perspectives on Learning**, v. 17, p. 1-6, 2012.
- CALHEIROS, L. ENTRADAS PARA UM DICIONÁRIO DE ESTÉTICA: VANITAS VANITAS ET VANITATEM - Vanitas Vanitatum - Vanitas Vanitatis et Omnia Vanitas. **Revista Millenium**, v. 13, p. 1-27, Janeiro 1999. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10400.19/852>>. Acesso em: 27 novembro 2020.
- CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces**. 1º. ed. São Paulo: Editora Pensamento, 1989.
- CASTRONOVA, E. Theory of the Avatar. **CESifo Working Paper**, Indiana, Fevereiro 2003.
- CHRISTENSSON, P. Graphics Definition. **Tech Terms**, 1 abril 2009. Disponível em: <<https://techterms.com/definition/graphics>>.
- CHRISTENSSON, P. Pixel Definition. **Tech Terms**, 2009. Disponível em: <<https://techterms.com/definition/pixel>>.
- CHRISTENSSON, P. Sprite Definition. **Tech Terms**, 10 Fevereiro 2012. Disponível em: <<https://techterms.com/definition/sprite>>.
- CHRISTENSSON, P. Rendering Definition. **Tech Terms**, 03 Junho 2016. Disponível em: <<https://techterms.com/definition/rendering>>.
- CHRISTENSSON, P. RGB (Red Green Blue) Definition. **Tech Terms**, 17 Maio 2019. Disponível em: <<https://techterms.com/definition/rgb>>.
- CHRISTENSSON, P. Frame Definition. **Tech Terms**. Disponível em: <<https://techterms.com/definition/frame>>.
- CLARKE, A.; MITCHELL, G. **Videogames and Art**. Bristol: Intellect Ltd, 2007. 283 p.
- COHEN, J. Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters. **Mass Communication & Society**, Santa Barbára, v. 4, n. nº 3 , p. 245-264, 2001.

DANTO, A. C. **A transfiguração do lugar-comum**. Tradução de Vera Pereira. São Paulo: Cosacnaify, 2005.

DONOVAN, T. **Replay: The History of Video Games**. Illustrated Edição. ed. East Sussex: Yellow Ant Media Ltd., 2010. 501 p.

EBERT, R. Video Games Can Never be Art. **Roger Ebert.com**, 16 Abril 2010. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>>.

EBERT, R. Games vs. Art: Ebert vs. Barker. **Roger Ebert.com**, 21 de julho de 2007. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/roger-ebert/games-vs-art-ebert-vs-barker>>. Acesso em: 28 de dezembro de 2020.

FRASCA, Gonzalo. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. *DiGRA conference*. 2003: 2.

FREUD, S. **Vol. VIII: Além do Princípio do Prazer, Psicologia de grupo e outros trabalhos**. Rio de Janeiro: Imago, 1996. 76 p.

FUCHS, Angelica. *The Player's Journey: Ludology and Narratology in Modern Gaming*. Virginia Commonwealth University. Richmond, Virginia. 2018.

FUNK, J. **The Escapist**, 06 Maio 2011. Disponível em: <<https://v1.escapistmagazine.com/news/view/109835-Games-Now-Legally-Considered-an-Art-Form-in-the-USA>>. Acesso em: 19 Novembro 2020.

GIVING a Game a Good Score. **BBC News Technology**, 25 Setembro 2004. Disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3687590.stm>>.

GOGONI, R. O que é hardware. **Tecnoblog**. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/311761/o-que-e-hardware/>>. Acesso em: 28 Novembro 2020.

GOLVIN, J.-C. Assassin's Creed Origins. **Jean-Claude Golvin**. Disponível em: <<https://jeanclaudegolvin.com/en/assassins-creed-origins/>>.

HUMBLE, R. Game Rules as Art. **The Escapist**, 18 Abril 2006. Disponível em: <https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_41/247-Game-Rules-as-Art>.

JANKOWKI, F. Political and Social Issues in French Digital Games, 1982–1993. **Transmissions: The Journal of Film and Media Studies**, 2, n. N° 2, 2017. 162-176. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/341026747_Political_and_Social_Issues_in_French_Digital_Games_1982-1993>.

JENKINS, H. Games, the new lively art. In: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J. **Handbook For Video Game Studies**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

JOURNEY Stories. **Tumblr**, 2012. Disponível em: <<https://journeystories.tumblr.com/tagged/journey%20fanart>>. Acesso em: 27 novembro de 2020.

KEO, M. Graphical Style in Video Games, Riihimäki, 2017. 70.

KOKONIS, Michalis. "Intermediality between Games and Fiction: The “Ludology vs. Narratology””. Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca.". Acta Universitatis Sapientiae: Film and Media Studies. V. 9. 177 – 188, 2014.

KUCHERA, Ben. Roger Ebert vs. Clive Barker: the eternal games as art question. **Ars Technica**, 2007. Disponível em: < <https://arstechnica.com/gaming/2007/07/roger-ebert-vs-clive-barker-the-eternal-games-as-art-question/>>. Acesso em: 28 de dezembro de 2020.

LANTZ, F.; ZIMMERMAN, E. Rules, Play, and Culture: Checkmate! **Merge Magazine**, p. 41-43, 1999.

LE GOFF, J. Le désert-forêt dans l’Occident médiéval. In: LE GOFF, J. **Le désert-forêt dans L’imaginaire médiéval**. Paris: Gallimard, 1991. p. 59-75.

LEO, J. Religion, friendship, and emotion: A Journey post-mortem. **GameSpot Asia**, 2012. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/religion-friendship-and-emotion-a-journey-post-mortem/1100-6367138/>>. Acesso em: 27 novembro 2020.

MACCOBY, E. E.; WILSON, W. C. Identification and Observational Learning Fro Filmes. **Journal Abnormal Psychology**, p. 76-87, 1957. Disponível em: <<https://crisisofinnocence.library.ryerson.ca/files/original/d060bdb172812cb2ef7ace9bbac24ed5.pdf>>.

NOVITZ, D. Disputes about Art. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, 54, n. Nº 2, 1996. 153-163.

NOVITZ, D. Game Designer Kellee Santiago Responds to Roger Ebert’s “Video Games Are. **Fast Company**, 2010. Disponível em: < <https://www.fastcompany.com/1621426/game-designer-kellee-santiago-responds-roger-eberts-video-games-are-not-art-rant>>. Acesso em: 28 de dezembro de 2020

PARKER, F. Roger Ebert and the Games-as-Art Debate. **Cinema Journal**, Austin, 57, n. Nº 3, 2018. 77-100.

PEARCE , C. Games AS art: The Aesthetics of Play. **Visible Language**, v. 40, n. 1, p. 66-89, 2006.

PLAYERS are artists too. Direção: Henry Lowood. Intérpretes: Henry Lowood. [S.l.]: Symposium, Art History of Games. 2010.

PRÉSENTATION de l'exposition Game Story. Une histoire du jeu vidéo. **Grand Palais**. Disponível em: <<https://www.grandpalais.fr/fr/presentation-de-lexposition-game-story-une-histoire-du-jeu-vidéo>>.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004.

SELDES, G. **The Seven Lively Art**. [S.l.]: Harper & brothers, 1924. 396 p.

SHAPIRO, R.; HEINICH, N. Quando há Artificação? **Sociedade e Estado**, p. 14-28, Janeiro/Abril 2013.

SHARPAX. O que é HUD, UI e GUI? Entenda! **SHARPAX**. Disponível em: <<https://www.sharpax.com.br/o-que-e-hud-ui-e-gui-entenda/>>.

SMUTS, A. Are Video Games Art? **Contemporary Aesthetics (Journal Archive)**, v. 3, 02 Novembro 2005. Disponível em: <<https://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299&searchstr=smuts.>>.

THE Making of Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty. Direção: Hideo Kojima e Yoji Shinkawa. [S.l.]: Konami. 2013.

THOMSEN, Mike. Dad is Dead: Rebutting Roger Ebert. IGN, 14 de julho de 2012 . Disponível em: < <https://www.ign.com/articles/2010/04/20/dad-is-dead-rebutting-roger-ebert>>. Acesso em: 28 de dezembro 2020.

TIN, C. **Baba Yetu**. [S.l.]: [s.n.], 2005.

Video Game Market Size, Share & Trends Analysis Report By Device (Console, Mobile, Computer), By Type (Online, Offline), By Region, And Segment Forecasts, 2020-2027. [S.l.]. 2020.

VINHA, F. **Tech Tudo**, 20 Fevereiro 2017. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2017/02/lista-reune-sete-jogos-polemicos-que-foram-proibidos-no-brasil.html>>. Acesso em: 19 Novembro 2020.

WALTON, K. L. **Mimesis as Make-Believe – On the Foundations of the Representational**. Revised Edition. ed. Cambridge: Harvard University Press, 1993.

WASSON, H. **Museum Movies: The Museum of Modern Art and the Birth of Art Cinema**. 1ª Edição. ed. California: University of California Press, 2005. 327 p.

ZIMMERMAN; BERND; SUCK, M. Ein Cocktail, der es in sich hat! **Aktueller Software Markt**, 1988. 55-57.