

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Daniel de Vasconcelos Guimarães

O CAMPO DE REFERÊNCIA DOS *VIDEOGAMES*:
Estudo Semiótico sobre o Objeto Dinâmico do *Game*

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Comunicação e Semiótica sob a orientação da Prof.(a) Doutor.(a) Maria Lucia Santaella Braga.

SÃO PAULO

2008

Banca Examinadora

Aos meus pais e ao espírito lúdico de liberdade.

*A Orlando Garcia (1920-2006), avô, pai, amigo
(in memoriam).*

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora e amiga Lucia Santaella por todo o aprendizado, atenção e carinho dedicados à pesquisa e as minhas interrogações de pronto e indiscutivelmente. Aprendi muito com esse trabalho, e na verdade, nem teria as palavras ideais para agradecê-la. Descobri que o mais importante de tudo, é o *processo* do que se vive durante todos os momentos da pesquisa até “o tempo da colheita”... “A verdade está em processo”. Muito obrigado Lucia!

Aos meus pais, Denise Baraúna Garcia de Vasconcelos e Daniel Cavalcante Guimarães, minha vó Vitória Baraúna, meus irmãos: Thati Guimarães, Thais Vasconcelos, Felipe e Iana Borges Guimarães. E também à Kely de Oliveira Reis (por todo o amor e carinho). Amo vocês.

À Maria do Carmo (minha “vó” paulistana), Sônia Coelho, Heloisa Neves, Heloisa Prates Pereira e família, Marcelo Santos e Roberta Regalce (e a todos os jovens líderes do Programa de Parceria para o Século XXI Brasil-Japão 2008), Luís Louceiro, Susan Pearson, Maristela Sanches, Tiago Costa e Silva, Michele Bispo, Urânia Santana, Felipe Torres, Sergio Kucera Jr., Fabiano de Oliveira Rosa, Adriana Rodrigues, Athon Segantini e toda a equipe solidária da *NetExpress*. Vocês foram essenciais em tudo isso.

Aos professores e amigos desse período no Programa de Estudos Pós - Graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, onde aprendi os diversos caminhos da pesquisa, sempre renovados e em constante ebulição. São eles: Christine Greiner (obrigado por tudo Chris!), Ivo Assad Ibri, Jorge de Albuquerque Vieira, Eugênio Trivinho, Aidar Prado, Norval Baitello, Giselle Beiguelman, Rogério da Costa e Lucrecia Ferrara. E à Cida Bueno, por todo apoio durante estes dois últimos anos.

Aos grupos de estudos: C.S.*Games*, Centro Internacional de Estudos Peirceanos - CIEP, Centro de Estudos do Pragmatismo - CEP, Centro de estudos Orientais - CEO e Centro Interdisciplinar de Pesquisas em Comunicação e Cibercultura - CENCIB todos da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP. Agradeço ainda ao CNPQ pelo apoio a esta pesquisa com o fornecimento da bolsa de estudos.

A todos os meus amigos que participaram dessa jornada. Obrigado pessoal! São muitos para citar aqui nominalmente e vocês sabem quem são!

“Of thine eye I am the eyebeam”.

Charles Sanders Peirce,
The Collected Papers of Charles Sanders Peirce (CP.3.302).

O Campo de Referência dos Videogames: Estudo Semiótico sobre o Objeto Dinâmico do Game

Resumo

Na linguagem técnica da semiótica, o objeto dinâmico diz respeito ao campo de referência de um signo. Considerando-se os *games* como signos complexos, tendo, portanto, o poder de significar a partir da relação triádica entre signo-objeto-interpretante, esta pesquisa objetivou estudar o problema do objeto dinâmico do *game*, nas possibilidades que apresenta. Para isso, foram escolhidos como **corpus da pesquisa**, três *games* em três diferentes sistemas de videogame: *God of War I e II* (Playstation 2, Sony Computer Entertainment America, Santa Monica Studio, 2005, 2007), *Super Mario Galaxy* (Wii, Nintendo, 2006) e *Gears of War* (Xbox360, Microsoft Game Studios, Epic Games, 2006).

A metodologia de análise baseou-se nos conceitos da semiótica de extração peirceana que nos permitiu levar em conta o funcionamento dos *games* como signos e também como fenômenos capazes de nos revelar três modos de ser do objeto dinâmico dos *games* diretamente relacionados com as três categorias universais de primeiridade, secundidade e terceiridade.

Procurou-se, desta forma, contribuir com a atual área de pesquisas em *videogames*, sob o ponto de vista da semiótica e da comunicação, abrindo uma via independente dos estudos correntes sobre *games* que se dividem, geralmente, entre a narratologia e a ludologia *stricto sensu*. Finalmente, esse estudo visou fazer reflexões acerca do objeto dinâmico do *videogame*, intentando compreender sua constituição e forma de funcionamento como linguagem e processo comunicativo.

Palavras-chave: Videogame; semiótica; comunicação; objeto dinâmico; signo; ficção.

Abstract

The Reference Field of Videogames: Semiotic Study about the Dynamic Object of the Game

In the technical language of semiotics, the dynamic object talks about the reference field of a sign. Taking in consideration *games* as complex signs, which, hence, the power of meaning from the triadic sign-object-interpretant relation, this research aimed to study the problem of the dynamic object of the game, in the possibilities which it presents. To accomplish that, three games were selected as the **research corpus**, each one from a different videogame system: *God of War I e II* (Playstation 2, Sony Computer Entertainment America, Santa Monica Studio, 2005, 2007), *Super Mario Galaxy* (Wii, Nintendo, 2006) e *Gears of War* (Xbox360, Microsoft Game Studios, Epic Games, 2006).

The methodology of the analysis is based on the peircean semiotics concepts which allowed us, to take into consideration how games work as signs and phenomena as well. In such a way that revealed in our research, three modes of being for the game dynamic object directly related to the three peircean universal categories of firstness, secondness and thirdness.

Thus, with the present research, we looked to contribute with the current area of game studies, by the point of view of semiotics and communication areas, opening an independent way from the current studies about games which are divided generally, in narratology and ludology *stricto sensu*. Finally, this study aimed to make reflections about the dynamic object of the videogame, trying to comprehend its constitution and modes of working and being as language and communicative process.

Keywords: Videogame; semiotics; communication; dynamic object; fiction.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO I - Do Jogo ao Videogame.....	16
I. 1 - Dados iniciais e conceitos.....	17
I. 2 - O <i>game</i> e seus elementos fundamentais: O que é um <i>game</i> ?.....	30
CAPÍTULO II - Videogame: Nascimento e Evolução.....	41
II. 1 - (Um) Histórico do <i>videogame</i> : origens e contextos.....	42
CAPÍTULO III - Semiótica do Videogame.....	62
III. 1 - Videogame: jogo, cultura e semiótica.....	63
III. 2 - As três categorias universais da fenomenologia peirceana: rumo à semiótica.....	65
III. 3 - Semiótica, terceira ciência normativa: o que são signos?.....	69
III. 4 - Sobre o objeto: segundo correlato semiótico.....	72
III. 5 - Sobre o interpretante: terceiro correlato semiótico.....	73
III. 6 - Uma metodologia semiótica para o objeto <i>videogame</i>	75
CAPÍTULO IV - O Objeto Dinâmico do Game.....	79
IV. 1 - Games são signos: <i>legi</i> , <i>quali</i> , e <i>sin-signos</i> - sintaxe, forma e discurso.....	80
IV. 2 - Hipótese para o objeto dinâmico do <i>game</i> : <i>pixels</i> e semioses.....	92
IV. 3 - Os tipos de objetos dinâmicos (e imediatos) e sua natureza <i>signica</i>	97
IV. 4. - O objeto dinâmico do <i>game</i> e sua relação com a semiose.....	103
IV. 5. - A trivalência do objeto dinâmico do <i>game</i> : mediação, qualidade, relação.....	107
CAPÍTULO V - Os Games e o Objeto Dinâmico: <i>God of War</i>, <i>Super Mario Galaxy</i> e <i>Gears of War</i>.....	111
V. 1. - <i>God of War</i> e o objeto dinâmico simbólico-referencial do <i>game</i>	112
V. 2. - <i>Super Mario Galaxy</i> e o objeto dinâmico auto-referencial do <i>game</i>	121
V. 3. - <i>Gears of War</i> e o objeto dinâmico singular inter-referencial do <i>game</i>	127
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	135
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	139
VIDEOGAMEOGRAFIA.....	146
ANEXOS.....	150

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- As categorias peirceanas.....	68
Tabela 2 - Principais tricotomias sígnicas.....	70

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Consoles de <i>Videogames</i>	32
Figura 2 - <i>Joystick</i>	32
Figura 3 - <i>Tennis For Two</i> de 1958 e seu criador William Higinbotham.....	43
Figura 4 - O lendário <i>Spacewar!</i> de 1968.....	43
Figura 5 - <i>Space Invaders</i> , Taito, 1977.....	45
Figura 6 - <i>Pac-man</i> , Namco, 1980.....	46
Figura 7 - <i>Mario</i> , de <i>Super Mario Bros.</i> , Nintendo, 1985.....	46
Figura 8 - <i>Master System</i> , Sega, 1986 e <i>Nintendo Entertainment System</i> , Nintendo, 1985.....	48
Figura 9 - <i>Mega Drive</i> , Sega, 1989 e <i>Super Nintendo Entertainment System</i> , Nintendo, 1991.....	50
Figura 10 - <i>Doom</i> , id Software, 1993.....	51
Figura 11 - <i>Lara Croft</i> , de <i>Tomb Raider</i>	53
Figura 12 - <i>Playstation 2</i> , Sony, 2000.....	58
Figura 13 - O MMORPG <i>World of Warcraft</i> , Blizzard, 2004.....	58
Figura 14 - <i>Xbox360</i> , Microsoft, 2005.....	59
Figura 15 - <i>Playstation 3</i> , Sony, 2006 e <i>Wii</i> , Nintendo, 2006.....	60
Figura 16 - Signo, semiose e fundamento do signo.....	69
Figura 17 - <i>Ninja Gaiden</i> (Xbox), exemplo de jogo de Exploração/Aventura/Ação.....	77
Figura 18 - O game <i>Clive Barker's Jericho</i>	89
Figura 19 - <i>Bioshock</i> : narrativa complexa <i>in-game</i> encontra arte digital.....	91
Figura 20 - Os signos em <i>Dead Rising</i> : games e linguagens gráficas.....	101
Figura 21 - <i>No More Heroes</i> e <i>Metal Gear Solid</i>	106
Figura 22 - O objeto dinâmico do game: uma realidade lúdica se apresenta na semiose.....	108
Figura 23 - <i>God of War</i> , épico em forma de game.....	113
Figura 24 - <i>Joysticks</i> de PS2, esquema de controles em <i>God of War</i> (I e II).....	114
Figura 25 - <i>Kratos</i> enfrenta a terrível <i>Medusa</i>	118
Figura 26 - Vários momentos da saga de <i>Kratos</i> em <i>God of War</i> I e II.....	120
Figura 27 - Os irmãos <i>Mario</i> e <i>Luigi</i>	122

Figura 28 - O <i>Wii Remote</i>	123
Figura 29 - <i>Mario</i> em ação nos vários ambientes do <i>game</i>	124
Figura 30 - A velocidade gradual ajuda <i>Mario</i> a fugir de um <i>Chomp Head</i>	125
Figura 31 - <i>Mario</i> enfrenta uma <i>Giant Piranha Plant</i> na superfície de um planetóide.....	126
Figura 32 - A perspectiva “por cima do ombro” de <i>Gears of War</i>	128
Figura 33 - <i>Joystick</i> de <i>Xbox360</i> , esquema de controles de <i>Gears of War</i>	130
Figura 34 - Vários ambientes de <i>Gears of War</i> : aspecto proposital de “beleza destruída”.	131
Figura 35 - <i>Marcus</i> (à esquerda) e <i>Dom</i> enfrentam <i>locust drones</i>	132
Figura 36 - O <i>Delta Squad</i> de <i>Gears of War</i>	133



INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

Numa regressão infinita, do ponto em que se joga o *game* para trás, poder-se-ia pensar que se chegaria a um estágio de 0(s) e 1(s). Os elementos constituintes do *game* como programação digital matemática dentro dos seus *pixels* e *bits*.

Um dos conceitos principais da semiótica peirceana é o conceito de objeto dinâmico, o objeto que determina o signo e que o signo, por sua vez, representa, indica ou apresenta. Em palavras mais simples, o objeto dinâmico é o contexto, o campo de referência do signo, tudo aquilo a que o signo se aplica. Descontextualizado, no abstrato das definições, o objeto dinâmico do signo, regride ao infinito. Portanto, se levássemos a noção de objeto dinâmico à suas conseqüências mais longínquas, o objeto dinâmico de um *game* estaria mesmo nos *bits* e *pixels*. Entretanto, no caso da presente pesquisa, não é isso o que essa regressão estaria a buscar como objeto dinâmico do *videogame*. E sim, o modo como em *termos de conceito*, esse objeto dinâmico está o tempo todo se constituindo no signo mutante do *game*, como elemento indissociável de sua forma de se apresentar ao jogador dentro do *gameworld*.

Se fôssemos tentar analisar, o objeto dinâmico na realidade fora do *game*, ou o mundo em que normalmente estamos em estado de vigília, de nossas ações cotidianas, a que conclusão chegaríamos?

Que estaríamos analisando, simplesmente, o realⁱ e tudo o que o compõe. Desde a mais tenra impressão dessa realidade até o mais sofisticado e infinito conceito, desdobrável em muitos outros. Mas o *game* em si é um produto da ficção. Uma criação construída a partir de formas icônicas que também se desenvolvem em outras formas semióticas com características de índices e símbolos para poderem funcionar como *game*.

E qual é então a realidade do *game*? O que pode constituir o *game* como algo que se apresenta com características que o distingam de outras coisas que não o são? Qual é o princípio que pode dar as qualidades necessárias para que o *game* se constitua como um objeto de um mundo possível, ainda que icônico em seu desenvolvimento enquanto forma presentificada de algo que se mostra real aos olhos do jogador? Qual é o campo de referência dos *games* como entretenimento e ficção? Qual é o seu objeto dinâmico como *game*, afinal?

ⁱO real na concepção peirceana é aquilo que se opõe à nossa vontade, aquilo que se apresenta de forma independente do que possamos pensar ou dele fazer idéia. Está sob a categoria da secundidade, e tudo que recobre a categoria do Objeto.

Esses questionamentos acima são todas partes do problema que envolve a discussão sobre o objeto dinâmico do *videogame* no contexto da semiótica de Charles Sanders Peirce (1839-1914), visto que essa ciência carrega em seu bojo semióticas especiais que podem ser desenvolvidas a partir dos objetos que se pretende estudar e em diálogo semiótico constante com os mesmos, nesse caso, os *videogames*.

Assim, procuraremos investigá-los buscando uma aproximação que possa ser a mais coerente possível dentro do universo que se apresenta aberto no estudo dos *videogames*, caracterizando assim um modo possível de identificar seu objeto dinâmico.

Para que a pesquisa fosse mais completa e fidedigna procuramos analisar *games* de três plataformas de consoles diferentes. Independente do fato de pertencerem à determinada empresa ou período de lançamento atual apenas como novidade, ou mesmo aqueles em que questões sobre violência ou conteúdo adulto pudessem ser observadas; os chamados “*games* adultos ou maduros”.

Neste estudo foi considerada, como critério de seleção, a que estes *games* importância poderiam ter para a análise que se queria desenvolver em termos do que possa compor o objeto dinâmico do *game* e seu campo de referência como *game*, e não questões de juízo moral. Apesar de essas terem sua devida relevância em qualquer cenário de estudos, e de não serem menos importantes, apenas não se colocam como foco da pesquisa em questão nesse momento.

Então, isso posto, compuseram o *corpus* da pesquisa, os seguintes *games*: da plataforma Sony Playstation 2 (Sony Computer Entertainment Japan, 2000): ***God of War I e II*** (Sony Santa Monica Studio, 2005, 2007) – que aqui foram considerados um só *game*, sob o ponto de vista de abordarem a mesma saga, que fôra apenas dividida em duas partes, apesar de terem sido lançados em datas diferentes e com determinadas mudanças e adições, a direção seguida como *game* continua a mesma em termos de produção e experiência proporcionada. Do console Wii (Nintendo, 2006): ***Super Mario Galaxy*** (Nintendo, 2007). E do sistema Xbox 360 (Microsoft, 2005): ***Gears of War*** (Microsoft Game Studios, Epic Games, 2006).

Dentro da metodologia de análise buscou-se uma abordagem centralizada na semiótica de extração peirceana, utilizando-se principalmente a relação fenomenológica das três categorias universais de primeiridade, secundidade e terceiridade com os três *games* estudados e as relações emergentes na semiose dos mesmos, caracterizando assim seu objeto dinâmico e propondo três diferentes modos de ser desse nos *games*.

A bibliografia foi composta pelos conceitos peirceanos nos escritos do próprio C.S.Peirce e as obras de seus principais comentadores no Brasil, como Lucia Santaella, nossa orientadora nesse trabalho, Ivo Ibri, Jorge Vieira entre outros. Associado a isso, procurou-se construir diálogo com a área de estudos de *games* existente no Brasil, com autores que integraram esse mesmo programa de estudos recentemente, como Roger Tavares e Renata Gomes, por exemplo. Eles figuram junto a outros autores internacionais como Steven Poole, Jesper Juul, Laurie Taylor, Henri Jenkins, Barry Atkins, Paul Schuytema, Mark Rowell Wallin, James Newman, Chris Crawford, Katie Salen e Eric Zimmerman, para citar alguns, que se destacam nessa área de estudos.

No capítulo I procuramos verificar e reunir o conceito clássico de jogo através dos tempos ao de *videogame* na atualidade, com as definições de Johan Huizinga e Roger Caillois e os vários autores de *games* em atividade hoje, já citados acima. No capítulo II, apresentamos um histórico evolutivo do *videogame* com alguns fatos interessantes da indústria. No terceiro capítulo fornecemos dados biográficos sobre C.S.Peirce, os tópicos essenciais da semiótica peirceana e a explicação sobre a metodologia apoiada na ciência dos signos que foi utilizada na pesquisa. No capítulo IV construímos a proposta para o objeto dinâmico do *videogame*, bem como a hipótese para sua existência. No quinto e último capítulo exemplificamos brevemente os tipos de objeto dinâmico nos *games* supracitados, chegando-se às considerações finais em torno do estudo realizado.

Finalmente, procurou-se conciliar e equilibrar os elementos da pesquisa, para que se pudesse obter os melhores resultados advindos do problema sugerido, tentando expor breves tópicos sobre *game design* e inerentes relações dialéticas com a semiótica. Utilizou-se uma proposta alternativa de metodologia, fornecendo definições para o conceito de *game* em diálogo com os autores escolhidos e, buscando semioticamente, delimitar os elementos constituintes do objeto dinâmico do *videogame*.

É bom lembrar que os *games* ao longo dos anos vêm ocupando o lugar que o *rock* teve nos anos 50 e 60; criticado como agressivo, alienante e inútil. Críticas como esta foram feitas à outras formas de expressão que depois foram consideradas formas de arte: o cinema, as histórias em quadrinhos e o próprio *jazz* foram objetos desses discursos.

Em artigo escrito para o site *Technology Review* do MIT, intitulado de “*Art Form for the Digital Age: Video games shape our culture. It’s time to took them seriously*”ⁱⁱ (“*Forma*

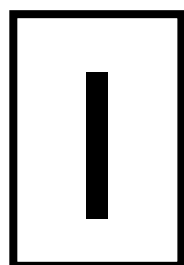
ⁱⁱ Disponível em: < <http://www.technologyreview.com/infotech/12189/>>. Acesso em: 20/06/2008.

de Arte para a Era Digital: Video games modelam nossa cultura. É hora de levá-los a sério”)

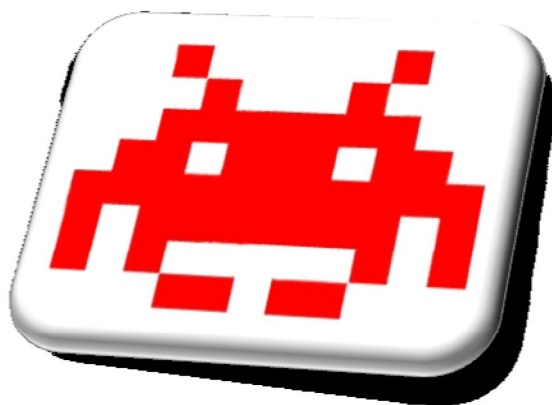
ⁱⁱⁱ Henry Jenkins (2000:01) apontou certa vez:

“[...] Games são arte - uma arte popular, uma arte emergente, uma arte largamente não-reconhecida, mas arte mesmo assim”.

ⁱⁱⁱ Tradução e adaptação nossas.



Do Jogo ao *Videogame*



Capítulo I

Do Jogo ao Videogame

Embora faber não seja uma definição do ser humano tão inadequada como sapiens, ela é, contudo, ainda menos apropriada do que esta, visto poder servir para designar grande número de animais. Mas existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos: o jogo. Creio que depois de Homo faber e talvez ao mesmo nível de Homo sapiens, a expressão Homo ludens merece um lugar em nossa nomenclatura.

Johan Huizinga, no prefácio de sua obra “Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura.

I. 1 - Dados iniciais e conceitos

Falar de *videogames*, os jogos eletrônicos como sistemas de signos. É o que tentaremos desenvolver nessa pesquisa sobre uma das mais antigas práticas humanas, a prática de jogos. Isso constitui sem dúvida, interessante e desafiadora empresa. Visto que o espírito lúdico¹ humano se apresenta multifacetado e indomável. Não obstante, deveremos ao menos tangenciar os meandros que envolvem tal espírito, em busca do objeto dinâmico² do *videogame* procurando desvelar seus sentidos enquanto signos. Entendidos aqui como os filamentos constitutivos de toda e qualquer linguagem e processo de significação.

Tendo como solo, a perspectiva da semiótica presente no sistema filosófico de Charles Sanders Peirce (1839-1914), lógico, cientista e filósofo norte-americano. O fundador da teoria geral dos signos, ou a lógica como semiótica. Tais signos que perfazem esse espírito lúdico, desenvolvidos nas práticas do jogar, assumiram diferentes formas ao longo dos tempos: do conjecturar filosófico aos jogos coletivos na antiguidade clássica. E hoje, esses signos estão presentes nos esportes transmitidos e praticados por públicos massivos e, principalmente, nos jogos eletrônicos ou *videogames*.

Ao se buscar um conceito parte-se do pressuposto de se procurar por algo do qual a coisa a ser definida não pode prescindir; sua característica principal e o que a distingue de outras coisas, de forma singular e intransferível.

Vários foram os teóricos que cunharam um conceito para jogo. Aqui, tal conceito nos interessará apenas como ponto de partida. Nosso objeto de pesquisa e problemas se referem

¹**Lúdico:** Deriva de *ludere*, e refere-se às práticas de jogos em geral. (cf. HUIZINGA, 1938).

²**Objeto Dinâmico:** Um dos aspectos do signo que corresponde à realidade e o determina, segundo C.S.Peirce. Este termo será detalhadamente definido posteriormente.

ao funcionamento semiótico do *videogame* de uma forma geral, como mídia, produto semiótico e de comunicação. Isso o faz se estabelecer como um sistema de signos dentro de determinado campo de referência que lhe é próprio na semiose de jogá-lo. O que concerne ao seu objeto dinâmico como experiência. Nosso objetivo é estudá-los livremente em busca desses campos de referência gerais que definiriam, pela nossa proposta, o objeto dinâmico dos *games*.

Autores como J.Huizinga (1938), R.Caillois (1958), H.G.Gadamer (1991), J.C.S.Schiller (1793), L.Wittgenstein (1953) e outros, desenvolveram conceitos interessantes sobre jogo. O que todos eles têm em comum é o fato de que o jogo se constitui como um universo de regras a serem observadas para funcionar como tal. Sejam estas regras quais forem no sentido de compor o universo lúdico do jogo. No entanto, nos concentraremos nas definições dos dois primeiros autores citados acima. Por razão de apresentarem os conceitos de jogo que priorizam mais o aspecto lúdico desse. Aspecto que mais se aproxima dos *games*.

Em obra seminal para o estudo do jogo e da cultura intitulada “*Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*”, de 1938, Johan Huizinga, historiador de nacionalidade holandesa, estudou importantes elementos gerais dos jogos clássicos na antiguidade e em outros períodos históricos. No decorrer de sua pesquisa, Huizinga propôs muitos conceitos para jogo. Desse modo, entre muitas de suas outras definições, segundo o autor, jogo é:

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da <<vida quotidiana>>. (HUIZINGA, 2005, p. 33).

O jogo sempre esteve presente em todas as sociedades e grupos humanos. E ao que parece, também entre a maioria das espécies de animais em que se pôde observar tal comportamento. Parece englobar certa esfera das atividades animais que ultrapassa os aspectos do biológico, do fisiológico e do psicológico, tornando-se uma função significativa dos seres. (HUIZINGA, 2005).

Tal função significativa se encontra também além de qualquer coisa que possa ser pensada como “instinto”. Simplesmente por conter em si, pelo menos um sentido, um significado para esse ato que se apresenta em forma de jogo. O que o eleva à essa condição de não-materialidade, pelo menos como a conhecemos, em algo que parece emergir de sua essência. Algo que surge como característica fundamental de sua constituição (ibid. 2005). O significado do jogo parece estar plasmado com essa vontade de encarar as adversidades como

atividade espontânea do processo de viver, estabelecer relações com nossos semelhantes e com outras espécies. No caso de quando brincamos ou jogamos com outros animais e com o mundo que habitamos.

Pensando desse modo, o significado pode estar sempre relacionado à ludicidade no que tange ao seu modo de operar, e se fazer presente entre seus jogadores. Mesmo quando falamos de práticas não-humanas. Basta observar os leões que brincam de morder-se entre si na savana africana, afiando suas habilidades e instintos para caçar, por exemplo. Para os jovens leões, essa prática será útil num futuro que está logo ali, à beira de um horizonte ensolarado que irradia a todos com seus raios de energia e luz. O significado do jogo, implícito no espírito lúdico estará envolvido por algo que vêm ao encontro de necessidades marcadas pelo impulso de brincar. É uma ação reclamada pelo jogador, mas que parece ter seu ponto de origem na própria natureza que o concebeu com essas potencialidades. Isso também parece acenar para o fato de que nós e os outros animais não somos apenas como “máquinas em busca de autonomia”. De modo a continuar vivendo, dia após dia, apenas procurando alimento, abrigo e satisfações biofisiológicas. Mas também, outros valores igualmente especiais e necessários como atenção, respeito e, principalmente, amor.

Somos capazes de ver um sentido maior em nossas atividades diárias e compreendemos como essas atividades podem alterar o curso de nossos comportamentos em consonância com o de outros seres. Mudamos a direção de nossas ações em busca de um significado maior, que muitas vezes, nem temos consciência de que exista. Mas, mesmo assim, enfrentamos o desafio de conhecer esse significado. E o que o jogo parece fazer é mostrar uma espécie de experiência sem riscos reais, onde se pode testar capacidades cognitivas nesse contexto lúdico sem o peso da realidade. O que acaba por se realizar como algo prazeroso e ao mesmo tempo arrebatador, provocando um estado de imersão total na dimensão do jogo. Esse acontecimento para os jogadores envolvidos já é o significado do próprio jogo; a prática do jogo em si. Esse domínio da diversão livre do compromisso com a realidade. E que, ao mesmo tempo, irá completar-se como parte da mesma realidade, componente dessa, mas operando independente em seus princípios de fruição dos eventos. Um tempo-espço lúdico.

Roger Caillois, sociólogo francês autor de “*Os Jogos e os Homens*” (1958), apresentou outra obra importante para o estudo dos jogos e suas relações com e na Cultura. Tal estudo versa sobre o significado do jogo em suas muitas acepções e formas:

Em primeiro lugar, numa das suas mais correntes acepções, e também das mais próximas do seu verdadeiro significado, o termo <<jogo>> designa não somente a actividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma actividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo. (CAILLOIS, 1958, p.10).

Significado é algo que apela a uma linguagem para existir. As linguagens funcionam pelo uso de determinados códigos e regras convencionadas em acordo por grupos de seres que precisam se comunicar. Desde muito cedo a espécie humana precisou de linguagens para estabelecer comunicação. O humano demonstrou-se um ser essencialmente social. Se alimento e reprodução são vitais, a comunicação com seus semelhantes e com a natureza também.

“O homem é um ser de linguagem. A afirmação é óbvia. Sua compreensão nem tanto.” O ser humano seria portanto, esse “*Homo semiotico*”³. E o desenvolvimento da linguagem foi co-evolutivo com o próprio desenvolvimento deste humano. Proporcionalmente ao crescimento de seu cérebro, ocorre o aumento consecutivo de suas capacidades para desenvolver melhor e mais suas linguagens. (ibid. 1996). Para qualquer ação pensada com funções simbólicas, o humano desenvolveu determinado conjunto de linguagens: caçar em grupo, produzir ferramentas, trocar utensílios, mensagens, e tentar demonstrar seus sentimentos. Para tudo isso, homem e mulher precisaram e precisam da linguagem. Dessa forma, apoiamos nosso raciocínio no que nos diz a autora (Ibid. 1996, p.165):

A caça como ação combinada de um grupo, a produção de artefatos, regida por normas reconhecíveis, o processo de trabalho como atividade projetiva e disciplinada são desempenhos exclusivos do homem que pressupõe a capacidade simbólica, sem a qual nenhuma previsão seria possível.

Com relação às necessidades simbólicas de nossa espécie e as variedades assumidas pela linguagem em todo o seu percurso de formação junto aos grupos humanos, Aguiar (2004, p.25) nos diz que:

*As comunidades humanas, espalhadas no tempo e no espaço, têm estruturas de pensamento subjacentes próprias, moldadas segundo suas experiências históricas e expressas por meio de **linguagens**⁴ que lhe são significativas. Como são múltiplas as condições de vida dos núcleos sociais, os códigos inventados para a expressão e a comunicação de suas necessidades são os mais variados. Contudo, podemos dividi-los, em princípio, em dois grandes grupos: o verbal e o não-verbal. O primeiro organiza-se com base na linguagem articulada, que forma a língua, e o segundo vale-se de imagens sensórias várias, como as visuais, auditivas, cinestésicas, olfativas e gustativas.*

³Termo usado por Lucia Santaella em “*Cultura das Mídias*”, Ed. Experimento, SP. 2003 (edição revista e ampliada).

⁴ Grifo nosso.

A partir desse pressuposto, as linguagens foram crescendo e se multiplicando. Acompanharam o desenvolvimento cerebral e cognitivo humano para preencher cada vez mais espaços no cotidiano. Isso ocorre nas mais diversas atividades onde a linguagem pode ser rastreada: da arte à publicidade. “A linguagem é múltipla” (ibid. 2004, p. 39). E desse modo foi atravessando as eras humanas com potencial sempre renovado. Articulou-se em sistemas híbridos de todas as formas de mídias, sendo sempre remanejada ao gosto de seus criadores, [...] “ao utilizá-los, os sujeitos adaptam-nos [os sistemas] a seus interesses e necessidades e acabam por alterá-los, num processo comunicativo dinâmico”. (ibid. 2004, p. 40).

Isso explica como em determinado momento o jogo evolui também de acordo com seu tempo e sua época na História humana. Ele está incorporado à linguagem porque também é linguagem. Se hoje vivemos sob certo contexto cibercultural, o *game* também está neste contexto. Decorre disso também que o próprio jogo se atualiza como linguagem, acompanhando as necessidades humanas de diversão e expressão, de emoções e sociabilidade. Entendidas como suas expressões comunicantes. Tais expressões se encontram presentes nos jogos e parecem surgir do próprio espírito lúdico humano que precisa ser manifesto em alguma linguagem. E a linguagem do jogo apresenta-se como alternativa. A linguagem, então, encontra esse outro campo de mistura, o jogo. Esse estará em comunhão com muitas atividades humanas, como a quase totalidade de seu universo semântico que se apóia no uso da linguagem.

Quanto a isso, Ducrot e Todorov (1977, p. 315) discorrem sobre essa onipresença da linguagem no fazer humano e como é possível descrever linguagens a partir de sua utilização pelos sujeitos falantes, com a seguinte afirmação seguida de um interessante questionamento:

Pouca atividade humana existe que não comporte como parte integrante o emprego da linguagem. Em que medida é preciso considerar, ao se descrever uma determinada linguagem, essa utilização que os sujeitos falantes podem dela fazer?

No caso do presente estudo, esse questionamento encontra-se em acordo com a seguinte assertiva: a linguagem está no jogo e o jogo está na linguagem. O jogo cria um espaço comunicante entre jogadores e o próprio jogo. Esse espaço é mediado por regras, ou seja, códigos de conduta assentidos pelos jogadores, funcionando por determinado tempo. O tempo do jogo.

Os jogadores respondem às regras que permitem o usufruto do universo do jogo, sabendo até onde podem exercer suas habilidades em busca dos objetivos estipulados para

cada jogo. Assim, se comunicam com esse universo. Precisam saber um determinado conjunto de regras, adaptarem-se a elas e buscar caminhos para vencer.

Linguagens são sistemas de signos. Foram elaboradas com finalidades específicas para comunicar mensagens, que possam ser lidas por seus leitores a partir das regras de funcionamento dos signos presentes em cada linguagem. Podem se hibridizar, como no caso da hipermídia, ou se manter em uma única matriz verbal como na Literatura Clássica. (SANTAELLA, 2001c).

Uma similaridade em termos de propriedades se estabelece aí: as linguagens funcionam por regras assim como os jogos. As regras presentes em ambos são os elementos primordiais que permitem sua existência e funcionamento como sistemas de signos. Jogo e linguagem se perfazem mutuamente. Compartilham propriedades que lhe são próprias em cada um. Regras que precisam ser aceitas para que se desenvolvam diálogos entre os participantes dessas linguagens e seus universos semânticos.

Parece que ao criar as linguagens, e nelas inclusos os jogos, os seres humanos criam também uma forma de determinar as características das coisas que os cercam. Procuram assim, entendê-las em suas formas presentificadas na realidade e dialogar com elas. Buscam levá-las e serem levados pelas linguagens aos domínios do espírito em ritmicalidade única com a natureza. E nesse trânsito, os jogos marcam presença desde o começo. E pode residir aí também parte de sua função entre os seres que brincam e jogam. Aqui Huizinga (2005, p. 7) explica:

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar, comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, definí-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza.

O jogo parece ter como parcela de função significativa essa tendência totalizadora que o constitui como linguagem. É criado e tem vida no campo da brincadeira. É imaginado com regras e com um espaço de ocorrência que lhe confere identidade consubstanciada com a ludicidade imperiosa dos seres.

A linguagem, principalmente a humana, também tem um campo ou lugar de ocorrência que lhe confere sua identidade: a multiplicidade dos signos. Considerados no

sentido do pensamento-signo peirceano, com seus fundamentos cosmológicos inerentes que conferem sentido à comunicação humana. Signos que atualmente crescem exponencialmente, à medida mesma que se misturam às linguagens. (SANTAELLA, 2001c). O jogo então, aceito como linguagem, comporá um quadro importante de manifestação cultural nas sociedades humanas, ao longo de sua História. Promovendo bases comunicantes nessas sociedades como meios de comunicação.

Sobre isso, Marshall McLuhan (1964, p. 266) em “Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem (*understanding media*)”, estudo influente e marcante dos meios de comunicação e toda a sua relevância na cultura, nos diz que:

Como nossos idiomas vernáculos, todos os jogos são meios de comunicação interpessoal e podiam não possuir existência nem significado a não ser como extensões de nossas vidas interiores imediatas. Se tomarmos uma raquete de tênis na mão, ou 13 cartas de baralho, consentimos em ser parte de um mecanismo dinâmico numa situação deliberadamente artificial.

Essa “situação deliberadamente artificial” de que fala McLuhan é criada pela linguagem do jogo, nesse espaço estabelecido pela prática do jogo, o jogo em si e o jogador em interação com o jogo. Uma meta-realidade⁵, uma realidade lúdica. Nessa meta-realidade ou espaço do jogo irá se desenvolver efetivamente a sua prática e vários dos seus aspectos constitutivos. Incluindo-se também, o que se pode chamar de suas funções dentro da cultura. Considerando-se fundamentalmente, seus aspectos sociais e suas características enquanto jogo.

O jogo irá engendrar em si mesmo aspectos da vida cotidiana, através das competições, da sorte, do simulacro e da vertigem. Uma classificação de tipos de jogos com essas características generalizantes que correspondem respectivamente a: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Essas são as classificações fundamentais dos jogos criadas por Roger Caillois (1958, p. 31). Tais classificações também se combinam entre si, aumentando suas possibilidades nos universos dos jogos. Vejamos segundo o autor, como elas se apresentam, bem como se combinam:

1. *Agôn*: Conjuntos de jogos que surgem em forma de competição. Nessa classe, criam-se condições ditas ideais para uma disputa entre adversários que resultará na vitória de

⁵Usaremos esse termo “meta-realidade” para designar a realidade do jogo em um sentido de *simulacro e simulação* como entendidos por CAILLOIS (1958). Onde esse espaço de desenvolvimento do jogo em conjunto com os jogadores, constitui a meta-realidade, simulação ou simulacro. Essa meta-realidade, no entanto, não tem uma dimensão maior que a realidade, visto que também é parte dela, como uma continuidade dimensional fictícia, puramente sentida na sua idealidade.

um indivíduo ou grupo de jogadores. São condições incontestáveis baseadas nas regras do jogo que se jogará. É sempre uma contenda entre rivais. Tem como princípio básico, uma única característica que definirá quem é o melhor através de atributos como rapidez, agilidade, destreza, memória, engenhosidade, vigor, persistência, vivacidade, comunicabilidade, inteligência entre outros. Sagra-se campeão aquele que reunir o melhor conjunto de qualidades, ou ainda, uma única qualidade destacada sobre a dos adversários.

Futebol, boxe, tênis, concursos de tiro, atletismo, basquete, vôlei, automobilismo, iatismo, xadrez, bilhar, damas e inúmeros outros esportes e jogos são exemplos dessa classe.

O *agôn* pressupõe dedicação, esforço e vontade constante de vencer. Disciplina e capacidade de superação elegem o único ou os únicos vencedores, no caso de grupos ou times. É a manifestação do merecimento pessoal encarnada no jogador triunfante. E segundo Caillois (1958, p.35):

Abandona o campeão aos seus próprios recursos, incita-o a tirar deles o melhor proveito possível, obriga-o, finalmente, a servir-se deles com lealdade e dentro de limites fixados que, sendo iguais para todos, acabam, em contrapartida, por tornar indiscutível a superioridade do vencedor.

A idéia de *agôn* também pode ser vista em fenômenos da cultura “que obedecem ao mesmo código: o duelo, o torneio, alguns aspectos constantes e notáveis da guerra dita palaciana”. (idem).

2. *Alea*: Nessa classe de jogos o elemento reinante é o acaso. “Em latim, é o nome para um jogo de dados.” (ibid. 1958, p. 36). “A *alea* assinala e revela a benevolência do destino”. (ibid. 1985, p. 37). Nos domínios da *alea*, o jogador dependerá exclusivamente de sua sorte ou do que os deuses do Olimpo lhe concederem, como diriam os gregos antigos. Nada aqui dependerá do jogador, ele entregará sua condição enquanto participante do jogo a um lance do destino, a um desenlace de sua própria sorte. Torcendo para que essa seja mais presente e melhor que a do adversário. Os jogos de *alea* pressupõem apostas e disputas que se encerram nas condições aleatórias do acaso como única regra maior: jogos de dados, roleta, cara ou coroa, loterias, sorteios entre outros, são legítimos representantes dessa classe.

As apostas constituem o mecanismo central da *alea* enquanto prática para o início do jogo onde o jogador “(...) Limita-se a aguardar, expectante e receoso, as imposições da sorte. Arrisca uma aposta.” (ibid. 1958, p. 37). O risco é aceito em troca da possibilidade de lucros no jogo. As habilidades pessoais ficam de fora, o destino tira o mérito de cena e assume o

controle dos resultados do jogo. A justiça se manifesta em implacável precisão numérica. A *alea* segundo Caillois (idem) opõe-se ao *agôn*:

Contrariamente ao agôn, a alea nega o trabalho, a paciência, a habilidade e a qualificação; elimina o valor profissional, a regularidade, o treino. Acaba por abolir num ápice os resultados acumulados. É uma desgraça total ou então uma graça absoluta. Proporciona ao jogador com sorte muitíssimo mais do que ele poderia encontrar numa vida de trabalho, disciplina e fadiga. Surge como uma insolente e soberana zombaria do mérito. Supõe da parte do jogador uma atitude exactamente oposta àquela das provas no agôn. Neste, só conta consigo; na alea, conta com tudo, com o mais ligeiro indício, com a mínima particularidade exterior, que ele encara logo, como um sinal ou um aviso, com cada singularidade detectada, com tudo, em suma, exceto ele próprio.

3. *Mimicry*: A ilusão criada pelo jogo constitui o campo da *mimicry*. É como um verdadeiro jogo de interpretação. Assume-se um papel e acredita-se viver esse personagem, simulando seu comportamento em um mundo também imaginado. “De uma ou de outra maneira, evadimo-nos do mundo fazendo-o outro. Também pode haver evasão quando se faz de outro. É a isso que corresponde a *mimicry*”. (ibid, 1958, p. 39). No espaço criado pelos jogos de *mimicry*, tudo depende do jogador e de seu poder para imaginar meta-realidades que constituirão a realidade ou realidades do jogo. Sua imaginação, criatividade e inventividade em criar personagens e universos críveis e incríveis são elevadas à potência máxima. Ele só depende de si para jogar. Segundo o autor (idem):

Qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: in-lusio), ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e sob, alguns aspectos, imaginário.

Assim, a mímica e os disfarces são os elementos que caracterizam essa classe de jogos e fundam seus eixos de funcionamento. Ao interpretar personagens e criar situações oníricas, os jogadores estão localizados nessa dimensão de fantasia. Podem ser: reis e rainhas de uma terra distante, astronautas em uma missão suicida rumo ao Sol, caçadores de recompensa em um universo *cyberpunk*, *cowboys* e *cowgirls* em um velho oeste consumido pela corrupção, samurais vivendo no período Edo no Japão medieval ou, até mesmo, deuses e deusas responsáveis pelos seus destinos e pelos mundos que governam. As regras desses jogos são feitas pelos próprios jogadores. O que coloca os jogos de *mimicry* em oposição aos jogos de *alea* (ibid. 1958). Pois aqui não existe diretamente o acaso como operador das regras do jogo. As regras são construídas inteiramente pelos participantes do jogo.

Em relação ao *agôn* essa classe de jogos mantém certa correspondência “(...) Para aqueles que não participam, qualquer *agôn* é um espetáculo. Só que é um espetáculo que, para ser válido, exclui o simulacro.” (ibid, 1958, p. 42). Sobre isso, Caillois diz que (idem):

As grandes manifestações desportivas não deixam de ser ocasiões privilegiadas de mimicry, mesmo esquecendo que a simulação é transferida dos actores para os espectadores: não são os atletas que imitam, mas sim os assistentes. A mera identificação com o campeão constitui já uma mimicry semelhante àquela que faz com que o leitor se reconheça no herói do romance e o espectador no herói do filme. Para o admitirmos, bastará lembrar a função perfeitamente simétrica do campeão e da vedeta, que terei ocasião de retomar de forma mais explícita. Os campeões, triunfadores do agon são as vedetas dos encontros desportivos. As vedetas, ao invés, são os vencedores de uma competição difusa cuja aposta é o reconhecimento popular. Uns e outros recebem um abundante correio, dão entrevistas a uma imprensa ávida, assinam autógrafos.

Para resumir, os jogos de *mimicry* se baseiam na liberdade absoluta da imaginação humana⁶. Possuem todas as regras dos jogos, exceto aquelas regras determinadas e inflexíveis presentes nos outros tipos de jogos. Como nos diz o autor (ibid, 1958, p. 43):

Exceptuando uma, a mimicry, apresenta todas as características do jogo, a saber, liberdade, convenção, suspensão do real, e espaço e tempo delimitados. Contudo, a continuada submissão a regras imperativas e precisas é algo que não se verifica. Vimos já que a dissimulação da realidade e a simulação de uma realidade outra têm nela lugar. A mimicry é invenção incessante. A regra é uma só: para o actor consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à recusa da ilusão; para o espectador consiste em prestar-se à ilusão sem recusar a priori o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar, durante um dado tempo, como um real mais real do que o real.

4. *Ilinx*: Vertigem. Essa é a palavra que melhor define o universo dos jogos de *ilinx*. Nessa classe de jogos, o importante é sentir-se nesse estado misto de êxtase e de instabilidade perceptiva provocado por alguma ação que desequilibra os órgãos sensórios do corpo. “A perturbação provocada pela vertigem é procurada como um fim em si mesma, muito freqüentemente.” (ibid, 1958:43). As crianças naturalmente buscam esse estado de desorientação quando ficam girando sobre si mesmas até sentirem-se tontas ou desequilibradas sob seus pés. Exemplos podem ser encontrados nas práticas culturais dos devirxes dançarinos e dos voladores mexicanos. Os primeiros giram sobre seu eixo ao som dos tambores que aceleram continuamente até entrarem em hipnose da consciência por conta dos movimentos rápidos e rotatórios. Os voladores, por sua vez, alçam vôos do alto de mastros de trinta metros com falsas asas atadas aos pulsos fazendo acrobacias, antes de

⁶Sabe-se que os animais (alguns insetos) também realizam uma espécie de *mimicry*, mas que se relaciona com funções muito mais *diretamente* ligadas a sua sobrevivência do que ao jogo; o *mimetismo* constituiria-se numa delas. “(...) não é menos elaborado, complexo e surpreendente.” (ibid. 1958 p. 40) do que as práticas similares humanas, porém, não se sabe muito sobre a natureza mental de tais práticas nos insetos.

chegarem próximos ao solo. A cerimônia é realizada com pássaros mortos divinizados, e é interpretada como uma dança do pôr-do-sol. Por motivos de aumento nos acidentes foi proibida pelas autoridades do México. (ibid. 1958).

O carrossel, o *toboggan*, o balanço, rolar por uma ladeira, andar bem rápido e gritar até a exaustão, também provocam sensação similar. E há várias formas de se chegar a tal sensação através de ações físicas⁷: o vultear, projetar-se no espaço em queda livre, movimentos rápidos de rotação, aceleração, velocidade, derrapagem e outros. (ibid. 1958).

Há também a vertigem de ordem moral, o gosto ou adesão a impulsos destrutivos, caóticos ou de descarga de tensão, geralmente reprimidos pelo sujeito e reprovados pela sociedade. Acabam por se tornar casos de frustração onde esses indivíduos querem apenas se auto-afirmar quando assaltados por esse sentimento. Em crianças e adultos isso pode ser verificado. Nas crianças, em jogos como a mão-quente, passarinho e salto ao eixo. Nos adultos, em ações como arrancar flores de pradarias com bengalinas, derrubar a neve do telhado de uma vez só, despedaçar cacos de vidro em barracas de feira. (ibid. 1958).

Os jogos de *ilinx* supõem esse estado de consciência fora do normal. Um certo descontrolo das ações físicas. Geralmente, segue-se um fluxo de ação e de movimentos dominados por esse desejo de estar por segundos ou minutos fora do eixo de normalidade corporal. O corpo parece injetar ânimo dessas atividades para si próprio. Parece ficar repleto de algo novo. O que pode ser agradável ou não. Caillois (1958, p. 45) propõe seu conceito de *ilinx* nos seguintes termos:

Para abarcar as diversas variedades de uma tal exaltação, que é um atordoamento simultaneamente orgânico e psíquico, proponho o termo ilinx, nome grego para o turbilhão das águas e de que deriva precisamente, na mesma língua, o designativo de vertigem (ilingos).

Vistas então as classificações fundamentais de Caillois para o jogo, é importante saber também que elas podem se combinar em jogos que adquirem várias das características citadas acima. E aqui as transcrevemos de acordo com o que o autor propõe (ibidem, p. 93):

As posturas básicas que presidem aos jogos, isto é, a competição, a sorte, a simulação e a vertigem, nem sempre se encontram isoladamente. São freqüentes as ocasiões em que se constata exactamente uma atracção e uma tendência para a união. Aliás, há um vasto número de jogos que assenta na própria capacidade de associação desses elementos. No entanto, é necessário que esses princípios, tão

⁷Essa capacidade também não é exclusiva dos seres humanos: ratos de água rolam sobre si mesmos, cães perseguem suas caldas, antílopes e gazelas correm à exaustão por nenhum motivo ou perigo real e as aves deixam-se cair de enormes alturas, retomando o vôo quase ao chão. Existem outros exemplos espalhados pelo mundo animal, que se procurados, irão se verificar. (ibid. 1958).

vincados, se liguem de forma indiscriminada. Se as tomarmos duas a duas, essas quatro posturas fundamentais, permitem, em teoria, seis, e só seis, combinações possíveis. Cada uma delas se encontra, por seu turno, associada a uma das outras três:

Competição – sorte (agôn – alea);

Competição – simulação (agôn – mimicry);

Competição – vertigem (agôn – ilinx);

Sorte – simulação (alea – mimicry);

Sorte – vertigem (alea – ilinx);

Simulação – vertigem (mimicry – ilinx);

As combinações entre os tipos de jogos estão presentes em muitos deles. Exemplos podem ser encontrados nos tipos de jogos que envolvem ao mesmo tempo características das quatro classificações como citadas acima: o *jockey* para a combinação *agôn – alea*, os jogos de azar em determinada escala para *alea – ilinx*, dramas encenados como jogos de representação correspondem à *agôn – mimicry* e as celebrações ritualísticas de manifestações culturais diversas dão suporte à *mimicry – ilinx*, só para citar alguns (ibid. 1958).

Caillois também designa o termo *paidia*, outro elemento central em sua classificação dos jogos, como o fator de liberdade fundamental em cada jogo. O imprevisto associado à fantasia e a alegria. Algo de que o jogo, não pode, nunca, prescindir. E que se coloca amalgamada ao fator *ludus* (ludicidade, espírito lúdico no que tange a disposição para o jogo que abordamos anteriormente), como um fator de civilidade (ibidem, p. 48):

A paidia conjuga-se com o gosto pela dificuldade gratuita, a que proponho chamar de ludus, e desemboca nos variados jogos a que pode ser atribuída, sem exagero, uma intenção civilizadora. Efetivamente, eles ilustram os valores morais de uma cultura, bem como contribuem para os determinar e desenvolver.

E também (ibidem. p.54):

Sob esse aspecto, o que eu designo por ludus representa, no jogo, o elemento cujo alcance e fecundidade culturais são mais surpreendentes. Não traduz uma atitude psicológica tão distinta como o agôn, a alea, a mimicry ou o ilinx, mas, disciplinando a paidia, dedica-se indistintamente a dar às categorias fundamentais do jogo a sua pureza e a sua excelência.

Nas palavras de Huizinga (1938, p. 53) também se pode observar idéia semelhante à de Callois:

[...] A concepção que apresentamos nas páginas que seguem é que a cultura surge sob a forma de jogo, que ela é, desde seus primeiros passos, como que "jogada". Mesmo as atividades que visam à satisfação imediata das necessidades vitais, como por exemplo a caça, tende a assumir nas sociedades primitivas uma forma lúdica. A

vida social reveste-se de formas suprabiológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo.

Desde muito pequenos, ao tomarmos consciência parcial de nós mesmos como participantes da realidade, o senso do jogo, ao que tudo indica, parece nos mostrar caminhos para certas ações que buscamos como formas de interagir com o que se mostra fenomênicamente aos nossos sentidos. Brincamos para testar reações de nossos pais, de brinquedos e objetos em geral. É interessante notar como esses atributos parecem estar em nossos genes e como brotam de pronto “dos arcanos do psiquismo humano” (SANTAELLA, 2007, p. 406). Sem que, contudo, nem precisemos falar qualquer palavra, antes disso já brincamos ou jogamos com o mundo entorno. Os seres humanos possuem dentro de si tal característica. Talvez seja isso que nos diferencia de qualquer tipo de existência rudimentar. Que é apenas capaz de nascer, cumprir seu período entre os vivos, alimentar-se, reproduzir-se quando possível, e, afinal, perecer. Inventamos e reinventamos sentidos em nossas diversões, como forma de existir. E não apenas isso, mas como modo de nos preparar para o que a experiência de viver em comunidade pode trazer: os descompassos entre desejos e frustrações.

A diversão do jogo parece ser um artifício da natureza. Além de nos preparar para essas adversidades, nos recompensa de tudo o que pode ascender como vontade. Aquilo que almejamos conseguir, mas que pode tardar a acontecer. É preciso lidar com isso, ou buscar caminhos para tal. O jogo pode oferecer isso como dispêndio de energia acumulada em gratificante dose de ludicidade, como nos mostra Huizinga (2005, p. 5):

O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo.

O jogo cria dentro de si uma ordem. De modo que ele próprio se torna ordem em um mundo de complexidade emergente e incessante, o mundo real, sendo ainda parte desse, mas como uma dimensão paralela. Torna-se uma espécie de janela lúdica, que é ordem: o jogador segue suas regras, e assim já está sendo recompensado. Sair da realidade e entrar na dimensão lúdica do jogo, algumas vezes, e por instantes, é um bom remédio, ainda que temporário. Ao seguir as regras do jogo e entrar nesse mundo de ordem criado por ele, o jogador desfruta dessa dimensão com a condição expressa de atentar para suas normas. Sem esse senso de ordem, o valor do jogo se torna inócuo.

Segundo Huizinga, essa natureza do jogo, de total e determinada ordem, é elemento de perfeição que se insere na imperfeição do mundo (2005, p. 13):

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estraga o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor.

A natureza do jogo é sem dúvida algo complexo e crescente, na medida mesma em que se apresenta nas ações humanas por tempos imemoriais. Instalou-se na cultura de todos os povos que mantinham e que mantém relações sociais entre si e com outros ao longo dos tempos. Tal natureza do jogo irá também perdurar além de no interior da cultura, nas relações que se estabelecem na linguagem e nas competições como funções culturais.

Tomamos esses autores apenas como referências iniciais para conceitos diferentes de jogo de uma forma mais ampla e geral, visto que ele está dentro de um movimento que se integra à cultura humana ampla e variadamente, para por fim, chegarmos ao *videogame*, ou simplesmente *game*, como costumamos chamar os jogos eletrônicos de computador ou consoles dedicados.

A seguir, um diálogo sobre a definição de *game* e os principais elementos que o compõem.

I. 2 - O *game* e seus elementos fundamentais: O que é um *game*?

Depois de tudo que foi dito, uma questão fundamental surge à mente:

- *Afinal, o que é um game?*

Gostaríamos de responder essa pergunta dialogando com vários autores responsáveis por importantes estudos sobre *games* durante os últimos anos. Atualmente, os jogos eletrônicos podem ser considerados novas mídias no cenário que se abre para as pesquisas em Comunicação de uma forma geral, apesar de já estarem por aí há pelo menos 35 anos.

Poderíamos definir um *game* como uma experiência sensorial e sinestésica que afeta diretamente os sentidos, os sentimentos e o raciocínio através de uma programação eletrônica e ou digital interativa. Que reúne regras específicas como todo jogo e que também, como todo jogo, causa divertimento e alegria. Ou seja, um *game* precisa ser entretenimento.

Dentro dessa proposta, um *game* tem diversos elementos que o formam. E são esses elementos que o fazem efetivamente, algo diferenciado de um filme ou um livro, uma peça de teatro, um programa de televisão ou uma história em quadrinhos. Mesmo que o *game* compartilhe muitos desses elementos com as mídias supracitadas, ele tem algo que o diferencia fundamentalmente: a interação do jogador como ação direta e causal no fluxo do *game*. Interatividade é um conceito discutível, e talvez, o mais correto seria falar de graus de liberdade proporcionados pela razão entre regras e possibilidades dentro de um *game*. Onde tudo precisa fazer sentido com o fluxo e a ação do jogador.

Dessa forma, uma jogabilidade ou *gameplay* precisa existir durante toda essa experiência do jogo. O modo como o jogador pode interagir com a programação e o discurso proposto no *game*, que está diretamente relacionada à resposta dada às ações do jogador, interfaceadas pelos dispositivos de controle. Um padrão de comandos e eventos interligados, que envolvam o que o jogador aprende e experimenta durante o jogo. Assim, se o *game* em questão for *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), as ações do personagem *Mario* na tela responderão aos controles para as quais essas ações foram de antemão programadas: *botão “A”* = ação de pular, por exemplo. Os comandos somados ao que pode ser feito pelo jogador ao longo das partidas determinarão a jogabilidade do *game*. Esse é o seu elemento primordial. É o que faz a experiência de jogo ser boa ou ruim e o que mantém o interesse dos jogadores em determinado *game*. Além disso, os equipamentos necessários para jogar um *game* são:

a) *Hardware*: console de *videogame* e controles (*joysticks* ou *joypads*). Qualquer variedade de controle cibernético que seja compatível com o *game* utilizado no momento: guitarras, tapetes, pistolas, teclados, *mouse*, etc.;

b) O *game software*: o programa do *game* contido em alguma unidade de armazenamento. Que pode ser um *CD-ROM*, um *DVD-ROM*, um cartucho específico de *game*, um disco específico projetado para determinada plataforma de *videogame* (*GD-ROM*, *Mini-disc*, etc), um disco de *BLU-RAY* (*Playstation 3*), etc. Ou ainda, um *software* fornecido pelo site da produtora por acesso *online* direto ou distribuição digital por *download*. O que nesse caso, requer conexão por *Internet* do tipo banda larga. E, em alguns casos, o *gamer* deve possuir um cadastro ou assinatura paga ou grátis desse serviço;

c) Um aparelho de televisão ou monitor de computador conectado ao console dedicado ou ao computador pessoal (*PC*).



Figura 1: Consoles de Videogames.

A interface de usuário (*user interface*) dos *games*: os *joysticks* ou *joypads*, por exemplo, como integrantes da jogabilidade correspondem à parte relacionada às respostas físicas ao *game*. Precisam estar ajustadas ao que o *game* pode produzir em termos de ação permitida ao jogador, de um modo simplificado e agradável. A parte primordial da experiência de qualquer *game* depende disso.



Figura 2: Joystick.

A relação entre os ajustes nos controles e as respostas programadas no *game* é fundamental para um bom nível de jogabilidade. O jogador precisa gostar e se habituar aos controles do *game*. A jogabilidade é a peça-chave também do *game design*, ou seja, o processo criativo e profissional de elaborar um *game*, desde seu conceito fundamental até o produto acabado, passando por todos os estágios pertinentes na confecção de um *game*.

Em outro estudo intitulado: “Semiótica e *VideoGame*: Signo e *Game Design* - Uma Introdução” (GUIMARÃES, 2008)⁸ propusemos uma reflexão de como a semiótica poderia ser um método criativo para a produção em *game design*. Nessa ocasião, nos apoiamos em grande parte, além dos estudos em semiótica peirceana, nos ensinamentos do livro “*Beginning of Game Level Design*”⁹ dos autores John Harold Feil e Marc Scattergood. Seleccionamos os passos básicos essenciais que um *game designer* precisa entender para desenvolver um *game*. Esses procedimentos foram colocados pelos autores em forma de dicas ou conselhos para futuros *game designers* e ajudam bastante a entender o que é um *game*. A partir deles, podemos traçar futuros paralelos com questões semióticas como a do objeto dinâmico de um *game*, tema de reflexão dessa dissertação. Inserimos aqui a passagem (ibid. 2008, p. 6, 7)¹⁰:

- 1) O núcleo de um *game* sempre girará em torno do fator diversão; *games* existem como formas lúdicas, são feitos para divertir pessoas;
- 2) Estudar três elementos fundamentais para amarrar as idéias: seu potencial público, outros *games* do mesmo gênero no qual seu projeto está alocado e suas próprias preferências em *games*;
- 3) Os *games* devem dar poder ao jogador em termos de possibilidade e graus de liberdade;
- 4) A jogabilidade é determinada pela relação entre desafio e *level design* (*design* de fases);
- 5) Desafios devem ser modulados de forma básica e progressiva, permitindo misturas e variedades;
- 6) Dar ritmo ao jogo é fundamental: pausas entre desafios ajudam o jogador a manter-se focado no seu *game*;
- 7) Os primeiros dez minutos do seu *game* são os mais importantes;
- 8) Crescimento e consistência são dois conceitos-chave que mantêm seu *game* interessante e jogável;

⁸Texto apresentado no **III Ciclo de Estudos em Design - Mídias Múltiplas: Plug ou Unplug, Play** – Uniara – Centro Universitário de Araraquara, em 19/06/2008.

⁹ FEIL, Harold John & SCATTERGOOD, Marc. ***Beginning of Game Level Design***. Boston, MA, United States: Premier Press Game Development. Course Technology Press. 2005.

¹⁰Tradução e adaptação nossas.

- 9) Ao fim do seu *game* dê ao jogador um bom senso de fechamento. E, também, congratule e recompense o jogador que finaliza seu *game*;
- 10) Respeite seu jogador;
- 11) Não caia no esquema: “Farei algo tão genial, porque eu sou o máximo e não darei ouvidos à equipe, nem a ninguém, não preciso disto”. O esquema “eu *versus* todos”.
- 12) Dê ao seu *game*, o melhor tratamento possível e divirta-se fazendo-o, mas não se prive de sua família e amigos no processo.

Vemos que esses passos servem como uma espécie de pequeno guia para entender alguns aspectos da produção de um *game* levados em consideração. Achamos importante ressaltá-los, pois quando falamos do objeto dinâmico de um *game*, estamos falando da possibilidade da criação de signos em forma de *game*. Signos que partem de determinados conceitos e se atualizam na experiência do jogador no ato de jogar o *game*. Há um objeto em contínuo devir pela mediação realizada nesse espaço criado entre *gamer* e *game*. O que realmente conta em um *game* é esse momento lúdico e imaginativo, projetado por *designers* como produto, mas não confinado a essa esfera. Pois a experiência de um *game* diz respeito a como cada *gamer* percebe o *game* e o joga a sua maneira, em seu ritmo. Apesar de já haver algo pré-determinado, esse algo nunca sobrepuja o que um jogador traz consigo em termos de percepção e habilidades: ao mediar um *game*, o *gamer* transforma-o. *Games* são mundos onde o jogador estimulado pelo que vê e sente, projeta seu próprio repertório sógnico através de semioses contínuas enquanto joga. Veremos como esses conceitos se desenvolverão ao longo dessa pesquisa que busca descrever possibilidades para o objeto dinâmico do *game*.

Apresentaremos, nesse momento, algumas definições de *game* além da nossa exposta anteriormente, por alguns autores que estudam *videogames* e seus desdobramentos sociais, científicos, culturais e também de *game design*. Então, vejamos como Jesper Jull define um *game* em dois momentos distintos em Jull (1998, p. 4): ¹¹

Nessa tese eu irei construir o argumento de que o jogo de computador (computer game, game) deve ser visto como uma combinação de um nível formalmente definido, o programa, e um nível baseado em signos (sign-based level), o material. Num game simples como o mencionado antes Space Invaders, os gráficos (espaçonaves & alienígenas) e a narrativa em frames (o planeta Terra sendo atacado) pode facilmente ser modificado com outros gráficos e outra estória - o programa continua o mesmo. O material obviamente diz muito respeito à

¹¹Tradução e adaptação nossas.

*experiência do jogador*¹², mas é o programa que o jogador deve dominar. Examinar um jogo de computador específico é uma tarefa que pode ser melhor realizada observando a relação entre programa e material. Por exemplo, ver se o material pede por (possibilidades de interação) que não foram implementadas no programa.

E em (Jull, 2003, p. 5)¹³:

Um game é um sistema formal baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados são estipulados por diferentes valores, o jogador exerce esforços com objetivo de influenciar o resultado, o jogador sente-se ligado ao resultado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis.

Observamos conceito similar de *game* em (SALEN; ZIMMERMAN 2004),¹⁴ quando afirmam que um *game* é um sistema onde é possível para o jogador se envolver num conflito artificial que se mostra por regras e que os resultados são obtidos em produtos quantificáveis. Nota-se que nessas definições, o jogador tem papel fundamental no *game*. Simplesmente por estar sempre presente e ser o foco central de como o *game* irá se desenvolver em termos das possibilidades do que acontecerá na tela. A ação em um *game* só existe por causa dos jogadores. Eles tornam essa experiência do *game*, real.

O “material” de que fala Jull é baseado em signos (*sign based level*), e está ligado muito mais, novamente, a experiência do jogador. É um conceito, uma espécie de protonarrativa. Que no caso analisado pelo autor, é a do *game Space Invaders*. A protonarrativa é a seguinte: “*invasores alienígenas hostis chegam à Terra e a esperança da humanidade repousa na última linha de defesa dos humanos: o jogador*”. Essas linhas gerais de enredo são dadas, mas a forma como o jogador interpreta esse conceito macro é produto da mediação particular dele a partir de uma forma, aspecto, idéia geral atualizada semioticamente. O objeto dinâmico do *game Space Invaders*.

Detalharemos essa situação melhor adiante. Continuemos, portanto, com as definições de *game*, pois acreditamos que ajudarão na compreensão de nossos objetivos. Então vejamos o que diz Chris Crawford no livro intitulado “*The Art of Computer Game Design*” (1982, 1997, p. 7)¹⁵: “um *game* é um sistema formal fechado que representa um subarranjo (*subset*) da realidade.”

¹²Grifo nosso.

¹³JUUL, Jesper. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. In: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45, 2003. Disponível em : <<http://www.jesperjull.net/text/gameplayerworld/>> . Acesso em: 20/06/2008.

¹⁴SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.

¹⁵CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Vancouver, Canada: 1982. Washington State University Vancouver (*electronic version*), 1997.

Fechado em termos de como foi produzido, porém, aberto à mediação do jogador, que une a experiência do *game* com todas as outras que tem ou teve, em cada momento distinto em que joga. Se o jogador em questão viveu outras experiências de satisfação, ele pode livremente associá-las aquela sensação de jogar determinado *game*. O que origina frases conhecidas como: “Esse *game* se parece com aquele filme de terror dos anos 80!” ou “Essa sensação de montanha-russa que dá jogar *Super Mario*, é interessante... é como um passeio no parque de diversões!”.

Isso posto, recorremos a Schuytema (2007, p. 7)¹⁶ para uma definição coesa de *game*:

Um game é uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do game são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programa digital. As regras e o universo do game existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para as ações de um jogador. As regras também existem para criar situações interessantes com o objetivo de desafiar e se contrapor ao jogador. As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada, tudo isso compõe a “alma do game”. A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão da jornada de um jogador, e não simplesmente a obtenção da condição final, é que determinam o sucesso do game.

Embora muito do que foi dito até agora tenha relação com a diversão que as pessoas obtêm com um *game*, existe uma variação muito grande do que as pessoas em geral, consideram ou não, algo divertido. Mesmo assim, um *game* sempre abrirá essa possibilidade *sui generis* de fuga do cotidiano, propondo a “janela lúdica” que mencionamos antes. Assim a tal janela lúdica já pressupõe diversão de alguma forma. A diversão é o vetor que deve apontar sempre para uma direção crescente. Deve tirar o jogador da “normalidade” e colocá-lo imerso completamente nos domínios do *game*. Essa “janela lúdica” só é possível porque um *game* é projetado para ser “lido” assim, de uma forma completamente diferente. Uma forma que envolve ação direta do leitor-jogador no fluxo da “narrativa”, dos eventos ocorridos dentro do *gameworld*.

O *gameworld* é outro elemento fundamental de um *game*, é o local onde a ação se desenrola e o jogador pode viver aquela situação proposta. Pode ser qualquer ambientação, dentro de qualquer temática imaginada. É um conjunto de formas desenhadas pela programação com o intuito de apresentar ao jogador o mundo, ou as características gerais do local onde ele irá jogar, bem como, as regras do jogo. Desenvolve-se pelos temas pensados

¹⁶SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: Uma Abordagem Prática**. Tradução de Cláudia Mello Belhassof; revisão técnica de Paulo Marcos Figueiredo de Andrade. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

para o *game*. Um *game* de futebol terá um *gameworld* com os elementos pertinentes a esse universo: os estádios, a torcida, o juiz, os jogadores, etc.

Vejamos o que Rollings e Adams (2003, p. 55)¹⁷ dizem sobre *gameworld*:

Um gameworld é um universo artificial, um lugar imaginário cuja criação começa com as (geralmente não ditas) palavras "Vamos fingir que..." "Todo jogo, não importa quão pequeno, acontece em um mundo. A maioria tem uma manifestação física, ou ao menos visível desse mundo: um set de cartas, um tabuleiro, ou uma imagem numa tela de computador. Até mesmo o jogo da velha (tic-tac-toe), um dos mais simples jogos imaginados, tem um mundo- um pequeno diagrama governado por regras e uma condição de vitória. As fronteiras do diagrama são as fronteiras do mundo. Qualquer marca que você faça fora dessas fronteiras não faz parte do game.

Um *game* acontece além de num lugar artificial, em um plano da realidade, a mente do jogador. Uma ação que acontece na mente é uma ação real. Se levarmos em conta a perspectiva da semiótica peirceana, essas questões ficam muito mais claras: o que aparece aos sentidos fenomenologicamente é real, é aquilo que posso apreender de um aspecto, dos muitos outros aspectos da realidade. Trataremos disto com mais propriedade em capítulos posteriores (especialmente os capítulos 3 e 4). Mas aquilo que estamos dizendo ser o lugar real do *game* é o *gamespace*. Esse é mais um de seus elementos tomados em conta na pesquisa. O *gamespace*, para muitos estudiosos dos *games*, é apenas um sinônimo para *gameworld*.

Na abordagem que utilizamos, *gamespace* é o lugar e o momento em que o jogador experiencia as sensações proporcionadas por um *game*, em todas as possibilidades mediadas. Algo que semioticamente, e dentro de nossa proposta é o *ground* para o conceito de objeto dinâmico do *game*, um contínuo processo de mediação do *game* com base no universo sugerido em seu *design* que é somado à experiência do *gamer*. O *gamespace* proporcionaria todas essas mediações, através das tematizações vistas no *gameworld* e o elemento imaginário, estratégico e repertorial do jogador. Essa abordagem é a que utiliza Taylor (2003, p. 1)¹⁸:

Pode ser observado o tratamento que game designers e críticos de games tem dado ao gamespace e suas perspectivas e pontos de vista em relação a isso: video game spaces são entendidos como sendo produtos advindos de processos geometricamente articulados por um código de programa e a física das game engines. Mas video game spaces são mais do que a simples soma de seus códigos – são espaços experimentais gerados através de códigos e da interação do jogador com a execução através da tela como meio. Dado esse componente experimental

¹⁷ROLLINGS, Andrew & ADAMS, Ernest. **On Game Design**. New Riders Publishing. Indianapolis: Indiana: 2003. Tradução e adaptação nossas.

¹⁸TAYLOR, Laurie. **When Seams Fall Apart: Video Game Space and The Player**. In: Game Studies, The International Journal of Computer Game Research. Volume 3, issue 2, December, 2003. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0302/taylor>> Acesso em: 13/07/2008.

*multifacetado dos games, uma concepção não-crítica de fenomenologia espacial e uma perspectiva linear de verossimilitude é falha em explicar como video games operam. Teoria crítica, teoria que explique como o jogador opera em ambos, tanto no game space quanto dentro do game space, é necessária. [...] Por interagirem com video games como objetos midiáticos, os jogadores ocupam um lugar ou função dentro do espaço do **objeto**¹⁹ dessa mídia [os new media de Manovich, 2001] enquanto continuam ocupando seus espaços físicos próprios.²⁰*

Taylor trabalha um conceito de *gamespace* que se apóia em fenomenologia e psicanálise. A semelhança de seu conceito de *gamespace* e o da presente pesquisa terminam por aí. Estamos abordando semioticamente o *game* em busca de uma definição para seu objeto dinâmico, considerando o *game* como mídia e experiência. A definição de Taylor para *gamespace* é bastante coerente e interessante. E diz muito sobre como deveríamos procurar fazer considerações sobre a experiência do *game* no *gamespace*, por suas possibilidades, riqueza e multiplicidade. Tal linha de pensamento ao juntar-se de forma interdisciplinar com as de autores como James Newman e Barry Atkins, encontra solo fértil para novas observações. Então vejamos.

James Newman (2004, p. 20, 21)²¹ explora a experiência proporcionada pelos *games* em vários conceitos diferentes. Ele adiciona que a força-motriz da atividade de jogar o *game* viria de uma soma entre *paidia* e *ludus* (de Callois), ou seja, o prazer do jogo associado ao seu conjunto de regras que definem ganhar ou perder; o desafio colocado ao jogador. Entretanto, o autor salienta que o jogador pode subverter as regras propostas pelo *design* do *game* em algum nível. Isso se dá pelo simples fato de poder explorá-lo de forma criativa em uma partida livre (“*free play*”) onde não necessariamente siga as regras impostas. Assim, ele estaria “criando” suas próprias regras dentro do que é possível fazer no *gameworld*. O que chamamos anteriormente de graus de liberdade do *game*. E desse modo, o *gamer* pode extrair os elementos pessoais de *paidia* e *ludus*, como se estivesse em “parques de diversão sem objetivos definidos” (*non-goal-oriented playgrounds*). Newman ainda acrescenta que uma partida de *videogame* pode ser entendida como exploratória, aberta e livre tanto quanto pode ser orientada por regras e quebra-cabeças. É importante compreender, no entanto que o foco está no jogador e como ele recria o *game* como experiência (*embodied experience*) e o que o *game* geralmente pode proporcionar a esse jogador. (ibid, 2004, 28). Segundo o autor (ibidem, p. 108)²²:

¹⁹Grifo nosso.

²⁰Tradução e adaptação nossas.

²¹Newman, James. **Videogames**. Routledge, London, 2004.

²²Tradução e adaptação nossas.

Tipicamente, videogames criam “mundos”, “terras” ou “ambientes” para que os jogadores possam explorar, atravessar, conquistar, e até dinamicamente manipular e transformar em alguns casos (a série Sim City é notável, e sem dúvida única por essa característica).[...] Nesse sentido, a jogabilidade (gameplay), não deve ser vista apenas ligada ou atrelada a um espaço, mas também como uma jornada através dele.

Barry Atkins em sua obra *“More than a game”* (*“Mais do que um jogo”*) (2003)²³ faz um estudo sobre *games* como formas ficcionais tão ricas quanto o cinema, a literatura e as outras mídias de entretenimento e arte. Seu argumento é o de que nos *games*, a forma de “leitura” é diferente do que nas outras mídias. E que há a participação direta do leitor-jogador no curso da narrativa-*game*. Por um viés semiótico, a leitura dessa mídia é feita através de uma decodificação do *game* como uma multiplicidade de *signos* mediada pelo jogador.

A visão de *games* como *signos* também é clara para Steven Poole em *“Trigger Happy: videogames and the entertainment revolution”* (*“Feliz ao Gatilho: videogames e a revolução do entretenimento”*) (2000), onde o autor diz que os *games* como qualquer outra coisa podem ser lidos de diversas formas porque “conversam” com os jogadores por meio de seus *signos*:

*Essa é uma das fascinações dos videogames como forma, que de fato, constitui um caleidoscópio, prestíssimo exercício em semiótica, que é a mudança contínua na interação dos signos. Mais do que anunciar na Internet, videogames, em sua imensa velocidade e complexidade, tem se tornado os mais sofisticados sistemas de comunicação de sentido que a cultura já viu. Agora isso pode soar exagerado, mas a ação do videogame não enfatiza ou prioriza necessariamente o “sentido” do modo como o romance ou o filme fazem; sua ação é intraduzível, como música. Nosso escrutínio deve estar focado na movimentação rápida e significados pequenos que nos permitem entender o sistema do videogame. (POOLE, 2000, p. 177).*²⁴

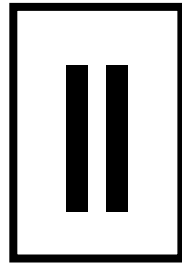
Nesse ponto, parte do objeto dinâmico do *game* se expõe através das mediações de *signos* feitas pelo jogador no *gameworld*. Cria-se um tempo-espaço onde o *gameworld* entra num domínio mais amplo, que é o que consideramos o *gamespace*. Neste a experiência do jogo torna-se real. A essa parte, a expansão do *gameworld* em *gamespace*, atribuímos o sentido de realidade do objeto dinâmico do *game*. Que é a convergência de seus elementos ficcionais em produto feito para ser experienciado como realidade lúdica. O objeto dessa mídia é múltiplo. Em parte disso reside a essência do objeto dinâmico do *game*. O espaço criado pelo jogador dentro da proposta do mesmo: Ali, semioticamente, a mediação cria espaços de interação diferenciados em que o jogador experimenta algo que está além do

²³Idem.

²⁴Tradução e adaptação nossas.

game, mas que vem de seu conceito em continuidade, justamente a proposta que se apresenta à discussão nesta pesquisa.

Voltaremos a esse ponto a partir do capítulo 3 em diante, tão prontamente tenhamos concluído alguns aspectos históricos de como o *videogame* surgiu, seu contexto de época e evolução no tempo. É isso o que veremos no próximo capítulo.



Videogame: Nascimento e Evolução



Capítulo II

Videogame: Nascimento e Evolução

A América estava repleta de arcades. De acordo com um estudo da Play Meter Magazine existiam aproximadamente 24.000 “full arcades” e 400.000 “street locations”. Em todos estes estabelecimentos, de acordo com o estudo de 1982, mais de 1,5 milhões de máquinas de arcades estavam em operação nos Estados Unidos.²⁵

Steven L. Kent, em “The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond - The Story Behind the Craze that touched our Lives and Changed the World.

II. 1 - (Um) Histórico do videogame: origens e contextos

Os *games* surgiram em um contexto de pós Segunda Guerra Mundial. Mais precisamente, nos anos da Guerra Fria entre Estados Unidos e da União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS). Seu nascimento ocorreu de forma criativa e inusitada. Os 3 primeiros exemplares “pré-históricos” de *games* vieram basicamente da Academia e de laboratórios vinculados a Inteligência, Pesquisa e Serviços Militares: ***OXO***, ***Tennis for Two*** e ***Spacewar!*** .

OXO surgiu quando uma versão eletrônica do “jogo da velha” (*tic-tac-toe*) feita em computador EDSAC (*Electronic Delay Storage Automatic Calculator*) havia sido desenvolvida por Alexander Sandy Douglas para ilustrar sua tese defendida na Universidade de *Cambridge* em 1952. *OXO* é hoje considerado o primeiro desenvolvimento eletrônico interativo em forma de jogo para ser utilizado no computador.

O segundo e mais conhecido exemplo é ***Tennis for Two*** (“*Tênis para Dois*”). Criação de William Higinbotham, pesquisador e engenheiro no laboratório americano para pesquisas em tecnologia nuclear, o *Brookhaven National Laboratory*, NY. Sua intenção era divertir os turistas que visitavam o local. O “*game*” resumia-se a uma bolinha movendo-se em um osciloscópio com os jogadores controlando “barrinhas” como raquetes. O fato data de 1958.

²⁵Tradução e adaptação nossas.

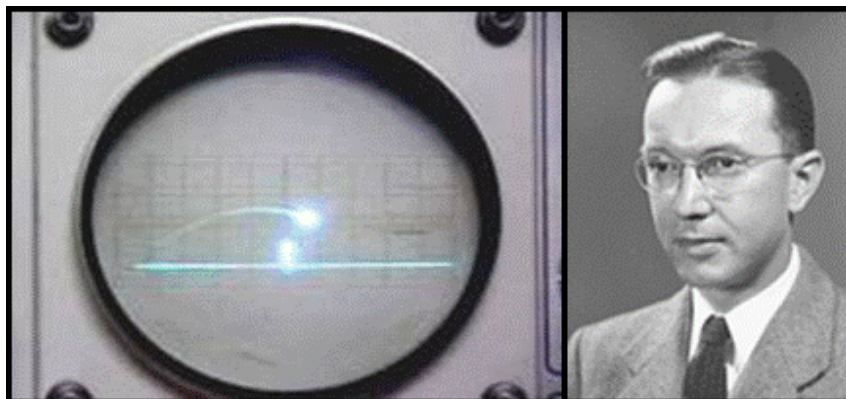


Figura 3: *Tennis For Two* de 1958 e seu criador William Higinbotham.

Em seguida, Steve “Slug” Russel e seus colegas do MIT, leitores assíduos de ficção científica “*pulp*”²⁶ conceberam *Spacewar!* em 1962, reconhecido como o primeiro *game* da História, pelo menos, no formato como os conhecemos hoje, mesmo assim, sem fins comerciais na época. O *game* era um *shooter* espacial que funcionava em um computador PDP-1-20070512, onde duas naves batalhavam entre si atirando mísseis enquanto sofriam a ação da gravidade de uma estrela próxima. *Spacewar!* foi emblemático e inspirou legiões de *game designers*. Além disso, Russel e seus colegas são considerados os pioneiros em práticas *hacker*.



Figura 4: O lendário *Spacewar!* de 1968.

Computer Space, uma versão de *Spacewar!* com melhores gráficos e que funcionava em um dispositivo em que era possível jogar somente aquele *game* foi desenvolvido por

²⁶**Ficção Científica “Pulp”:** Nome dado às revistas produzidas com papel de baixa qualidade (“*pulp*” é “polpa” em inglês) durante o começo da década de 1920. Os temas abordados eram fantasia, ficção científica, ou histórias com temáticas absurdas. Isaac Asimov, Dashiell Hammett, Raymond Chandler entre outros eram autores de “*pulps*” e tornaram-se autores *cult* anos depois.

Nolan Bushnell e seu colega Ted Dabney em 1970. O *game* foi o precursor dos *arcades* modernos e foi vendido para a *Nutting Associates* que ajudou Bushnell a produzi-lo em 1971. Contudo, *Computer Space* foi um fracasso de mercado, vendendo apenas entre 500 e 1500 unidades devido ao elevado preço. Bushnell e Dabney deixam a *Nutting Associates* e fundam a empresa *Syzygy* em 1972. Como já existia uma empresa com este nome, eles a rebatizam **Atari**. A primeira empresa de *videogames* do mundo.

A *Atari* desenvolveu o primeiro *game* comercial que efetivamente viu a luz do dia fora de laboratórios: **Pong** de 1972. Bushnell fez a “encomenda” do *game* para Al Alcorn, engenheiro da *Atari*. *Pong* era baseado livremente em um jogo de *ping pong* ou tênis de mesa. No entanto, no espaço virtual de *Pong* era possível utilizar as “paredes” ou “laterais do campo de jogo” para criar jogadas diferentes, rebatendo a bolinha nestes espaços, construindo trajetórias em ângulos retos. O *game* foi um sucesso arrebatador e importante marco na História dos *games*.

Ainda no prolífico ano de 1972, Ralph Baer pensando em como poderia fazer uma televisão interativa, idéia que tinha há muitos anos, desenvolveu o **Odyssey**, para a **Magnavox**. O primeiro console de *videogame* para ser conectado em uma TV.

Em 1973, as empresas **Taito**, **Williams** e **Midway** começaram a produzir *games* ampliando a indústria. A **Namco** também estreou sua empresa no Japão em 1975. Esse foi o período em que a *Midway Games*, importou da também japonesa *Taito*, o *game* **Gunfight**, o primeiro a fazer uso de um microprocessador. Ainda em 75, a *Atari* cria uma unidade protótipo de *Home Pong* e vende a idéia para as lojas de Sears Roebuck. Bushnell pediu ajuda financeira para Don Valentine, um conhecido investidor de negócios de risco, para continuar sua empresa. Essa versão de *Home Pong* vendeu cento 150.000 unidades. A indústria dos *games* estava consolidada.

No ano de 1976, a **Coleco** (*Connecticut Leather Company*) lançou **Telstar**, um *game* de tênis para televisão. E a empresa **Fairchild Camera & Instrument** lançou **Channel F**, o primeiro console programável a usar cartuchos. Bushnell e Dabney venderam a *Atari* para a **Warner Communications** por 28 milhões de dólares. Em 1977, a ex-empresa de Bushnell abriu o **Pizza Time Theatre** e lançou o console *Video Computer System*, o *Atari 2600*. O aparelho tornou-se um dos mais poderosos símbolos da companhia, da década de 80 e dos *games* em geral. No mesmo ano, a *Taito* lançou **Space Invaders**, do *game designer* Tomohiro Nishikado para os *arcades*. Sucesso absoluto no Japão e no mundo, que foi lançado também

um ano depois pela *Midway*. O *game* saiu para o *Atari 2600* em 1980, o que iniciou a prática de conversão dos *arcade games* para os consoles domésticos.

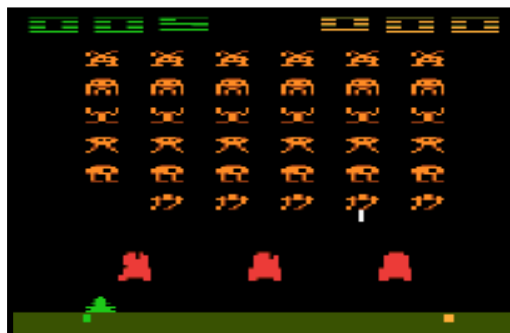


Figura 5: *Space Invaders*, Taito, 1977.

Em 1978, a **Nintendo**, empresa japonesa que distribuiu o *Magnavox Odyssey* no Japão, desenvolveu seu primeiro *arcade game*: **Othello**. Estabelecida anteriormente por **Fusashiro Yamauchi** com o nome **Marafuku Company**, iniciou suas atividades em 1889, produzindo o tradicional jogo de cartas japonês, o **Hanafuda**. E, ao longo dos anos seguintes fabricou uma grande variedade de jogos e brinquedos até chegar aos *games*. **Nintendo** é uma expressão que significa “*Deixe a Sorte para o Céu*”. **Football** da *Atari* foi lançado no mesmo ano de 78, bem como o novo console **Magnavox Odyssey2**.

Em 1979, chegaram ao mercado, produzidos pela *Atari*, os *games*: **Lunar Lander** o primeiro com gráficos vetoriais, seguido por **Asteroids**, o maior *blockbuster* da companhia. **Adventure** veio depois e introduziu os “*Easter Eggs*”²⁷ nos *games*. O *designer* do *game*, Warren Robinett, inseriu o próprio nome em uma “sala secreta” do *game*. Nesse ano também a produtora **Capcom**, famosa por franquias como **Megaman (1987)**, **Street Fighter (1987)** e **Resident Evil (1996)** é fundada no Japão. A **Mattel Electronics** introduziu seu console no mercado, o **Intellivision**. E a **Milton Bradley**, produziu o **Microvision**, primeiro console portátil programável.

O ano de 1980 chega, e junto com ele, a primeira produtora *third-party* de *games*: a **Activision**. Formada por programadores renegados que saíram da *Atari*. A empresa produz e comercializa seus próprios *games* e é respeitada no mercado pela qualidade das produções. A **Namco** escreve seu nome na história quando o *game designer* Toru Iwatani, cria **Pac-Man**, o mais conhecido e popular *arcade game* de todos com 300.000 máquinas vendidas mundo

²⁷**Easter eggs** (“*Ovos de Páscoa*”): Qualquer informação adicionada secretamente como “brinde”, “bônus” ou “extra” em produtos de mídia como *DVD's* ou *games*. A diversão é encontrá-los ou habilitá-los no produto.

afora. A *Nintendo of America* se instala nos Estados Unidos, chefiada por Minoru Arakawa. E a Williams lança seu grande sucesso: *Defender*.



Figura 6: *Pac-man*, *Namco*, 1980.

1981 marca a chegada do “grande embaixador cultural dos *games*”, ainda sob a alcunha de *Jumpman*. Estamos falando de *Mario*, talvez o mais popular herói dos *videogames* e símbolo da *Nintendo*, que surge no *arcade game* *Donkey Kong*. Desenvolvido como o primeiro projeto de um *game designer* que se tornaria lenda, Shigeru Miyamoto, no *cast* da empresa desde 1977, mas que apenas havia feito ilustrações e pequenas participações em outros trabalhos.



Figura 7: *Mario*, de *Super Mario Bros.*, *Nintendo*, 1985.

O *game* reaproveitou gabinetes, circuitos e placas lógicas utilizados na produção de um grande fiasco chamado *Radarscope*. *Donkey Kong* apresentaria ao mundo o gênero *platform side-scrolling game*, ou *game* de plataforma sob perspectiva lateral, ratificado pela própria franquia que surgiria depois: *Super Mario Bros.*²⁸.

²⁸Antes no *game* de 1983, apenas *Mario Bros.*

Pela primeira vez um personagem “reconhecidamente humano” ou o mais próximo disto, surgiu em um *game*. *Mario* usava boné, tinha olhos, um grande nariz e o indefectível bigode que marcou para sempre sua persona nos *games*. No “plot”, *Mario* tinha que subir plataformas saltando (daí seu nome ser *Jumpman nesse período*) sobre obstáculos atirados contra ele por um gorila que mantinha como refém, sua namorada, *Pauline*. Ao chegar ao topo, *Mario* derrotava o gorila e salvava a garota. Uma clara alusão ao filme *King Kong* (1933) de Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, reforçada pelos desenhos na lateral da máquina e no material promocional do *game*. Enquanto isso, a *Atari* lança a versão do *Atari 2600 de Pac-man* e mais um *hit*: *Tempest*. Enquanto Arnie Katz, Bill Kunkel e Joyce Worley publicam *Electronic Games*, a primeira revista sobre *videogames*, ainda em 1981.

Pitfall é lançado para o *Atari 2600* pela *Activision* em 1982 e se junta ao *hall* de clássicos dos *games*. *E.T.*, o *game*, baseado no filme homônimo de Steven Spielberg é lançado às pressas pela *Atari* e se torna seu maior fracasso: a empresa descartaria os cartuchos remanescentes sob a falsa desculpa de apresentarem defeito. O fato abalou firmemente as finanças da empresa. Novos consoles foram lançados neste ano: *Colecovision* (Coleco), *Vectrex* (General Consumer Electronics) e o *5200* (Atari).

A *Sega Enterprises* (sigla para *Service Games*) lança seu primeiro console em 1983 no Japão, o *SG-1000* e também no mesmo ano é lançado o primeiro *game* a utilizar tecnologia de *laser disc*, o arcade *Dragon's Lair* da *Cinematronics*.

Em 84, a *Nintendo* também lança seu primeiro console o *Family Computer* (*Famicom*) em território japonês. E em 85, o console chega aos EUA primeiramente em teste de mercado na cidade de Nova Iorque, como *Nintendo Entertainment System* (NES).

1985 foi o ano em que o matemático russo Alexei Pajitinov desenvolveu *Tetris*. Um *game* que envolve principalmente raciocínio lógico em quebra-cabeças com peças móveis e coloridas. Sucesso adaptado e readaptado por diversas empresas até hoje.

O *Master System* chega às lojas em 1986 como o novo console da *Sega* e a *Atari* lança o *7800*. *The Legend Of Zelda*²⁹, *game multi scrolling*³⁰ misto de aventura e ação com

²⁹Em *The Legend of Zelda*, *Link*, um heróico *Hyllian*, uma raça de seres mágicos do reino de *Hyrule*, deve lutar contra *Ganon*, o príncipe das trevas e salvar a princesa *Zelda* que dá nome ao *game*, restaurando a paz no reino. Sucesso absoluto até hoje da *Nintendo*. Último *game* lançado: *The Legend of Zelda: Twilight Princess* para *Game Cube* e *Wii* em 2006.

³⁰*Game multi scrolling*: *Game* em que há a possibilidade do jogador mover-se em múltiplas direções com seu personagem ou avatar. Geralmente, 8 direções possíveis.

elementos de *RPG (Role Playing Game)* ³¹ é lançado pela *Nintendo* em 1987. Se tornaria sucesso e clássico absoluto. O *game* era outra criação de Shigeru Miyamoto. A empresa agora havia distribuído seu *NES* com sucesso por todos os EUA.



**Figura 8: Master System, Sega, 1986
e Nintendo Entertainment System, Nintendo, 1985.**

Em 87, a *Nintendo* também lançou outro bem-sucedido *game*, *Metroid*³², um *side scrolling sci-fi adventure game* desta vez sob a batuta de Gumpei Yokoi. A *Sega* anunciou estar produzindo um console de 16-bits chamado *Mega Drive*, que chegaria aos EUA em 89 com o nome *Genesis*. A também produtora nipônica *SquareSoft* (hoje *SquareEnix*) lançou um ano depois *Final Fantasy*, seu carro-chefe. O *game* que se tornaria sinônimo do gênero *RPG* e fora idealizado por Hironobu Sakaguchi.

A *Konami*, outra *software house* japonesa, despontava com seguidos sucessos para *NES*: *Castlevania* (1986), um *game side scrolling* de aventura e ação, onde um caçador de vampiros precisava percorrer os cenários lotados de zumbis, lobisomens e outros monstros para eliminar o próprio Drácula, “O Rei dos Vampiros” em seu castelo; *Metal Gear* (1987)³³ um *game* de ação diferente, rotulado de *stealth game*, no qual a maioria das vezes, a melhor

³¹*Role Playing Game*: literalmente, jogo de interpretação, onde os jogadores vivem o papel de algum personagem criado por eles seguindo determinadas regras e parâmetros. Surgiu em jogos do tipo “tabuleiro e dados” - com a empresa *TSR* encabeçando os principais títulos (leia-se *Dungeons and Dragons*) e depois a idéia estendeu-se para *livros-jogos* e, finalmente, os *games*.

³²*Metroid* é um dos outros grandes sucessos de propriedade exclusiva da *Nintendo*. No *game*, o jogador é um caçador de recompensas de nome *Samus Aran* que combate piratas espaciais e a ameaça alienígena *Mother Brain*. No final do *game*, uma surpresa: descobre-se que *Samus* é uma bela mulher por debaixo do pesado traje espacial. Atualmente, a franquia deu origem a *Metroid Prime 3: Corruption* de 2007, lançado para *Wii*. P.S: No Japão, o *game* foi lançado em 1986.

³³O original saiu primeiro para *MSX2*, computador popular no Japão e pouco consumido nos EUA na época. Uma pseudo sequência saiu para *NES*, mas não tinha a assinatura de seu criador Hideo Kojima, desenvolvida pela *Ultra Games/Konami*. Fora produzida para o mercado americano especificamente. E a sequência verdadeira, *Metal Gear 2: Solid Snake* (1990), essa sim a sequência canônica de Kojima, saiu apenas para *MSX2*, celulares e recentemente acompanhando a versão especial de *Metal Gear Solid 3: Subsistence* (2006), que finalmente fôra lançada no ocidente.

opção para o jogador é passar despercebido pelos inimigos em vez de enfrentá-los para atingir pontos-chave do *game*. *Metal Gear* faz o jogador “entrar na pele” na pele de um agente especial altamente treinado que começa o jogo apenas com um maço de cigarros e *Contra*³⁴, que por sua vez, é um alucinante *side scrolling shooter* para até dois “*commandos*” simultâneos jogarem em modo cooperativo, lançado pela empresa em 1988. O objetivo é expulsar a ameaça alienígena liderada por “*Red Falcon*”, que invadiu e dominou o planeta. O *game* já havia sido febre nos *arcades* um ano antes.

A essa altura dos acontecimentos, duas empresas claramente destacaram-se como rivais na briga pela preferência dos *gamers*: *Nintendo* e *Sega*. A primeira conquistava jogadores com o portátil *Game Boy* de 1989. E a segunda colhia ótimos resultados de vendas com seu *Mega Drive/Genesis*.

A também japonesa *Nec*, tendo lançado o *PC-Engine*, console híbrido de 8 e 16-bits em terras nipônicas em 1987, tentou a sorte com os *gamers yankees* ao lançar o mesmo console no país do *Tio Sam* dois anos depois, sob o nome *TurboGrafx*.

Super Mario Bros. 3 apareceu nas lojas em 1990 como um sucesso arrebatador. Nunca um cartucho de *videogame* que não tivesse sido lançado acompanhando seu respectivo console havia vendido tanto. A *Nintendo* tomou a dianteira da “*guerra dos games*”. E mais uma japonesa entrou na briga: a *SNK*, que trouxe para os EUA no mesmo ano, o *NeoGeo*, seu console de 24-bits, o mais potente da época.

Em 91, foi vez de a *Nintendo* aumentar seu “poder de fogo” com o *Super Nintendo Entertainment System (Super NES)*, console de 16-bits. A *Sega* tenta mudar de imagem perante os *gamers*, procurando uma postura menos infantil. Assim, criou o título que representaria a empresa pelos anos vindouros: *Sonic, The Hedgehog*, um veloz porco-espinho azul para competir com *Mario*, em um *game* que também era um *platform side scrolling*.

³⁴*Probotector* na Europa. Foi Lançado com este título diferente, depois que a *Konami* foi forçada a substituir os inimigos humanos por robôs. *Probotector* é um *portmanteau das palavras em inglês protector e robot*.



**Figura 9: Mega Drive, Sega, 1989 e
Super Nintendo Entertainment System, Nintendo, 1991.**

A estratégia funcionou e a empresa conseguiu bons resultados e vendas, além de popularizar sua nova mascote-símbolo naquele momento. Nos *arcades*, o domínio era da *Capcom*³⁵. Seu mega hit, ***Street Fighter II: The World Warrior*** ajudou a firmar toda uma geração de *games* de luta, sendo considerado o mais importante *game* do gênero. *Street Fighter II* renovou o interesse pelos arcades e deu fôlego ao segmento no mundo todo.

A *Sega* vendeu mais consoles do que a *Nintendo* em 1992 e dominou boa fatia do mercado nos EUA. A empresa então lançou o ***Sega CD***, um periférico que permitia que o *Mega Drive/Genesis* “rodasse” *games* produzidos em *CD-ROM*’s³⁶. Em 93, é lançado o primeiro videogame de 32-bits, o ***3DO***, pela ***Panasonic***, estreando no mercado de *games*.

Doom chegou também no mesmo ano estabelecendo o gênero *3D first person shooter* (*FPS*) nos *pc*’s com gráficos e qualidade ímpares. Mesmo tendo sido antecedido em um ano por ***Wolfenstein 3D***, *game* similar, a *engine*³⁷ de *Doom* apresentava muitos avanços em relação à *Wolfenstein 3D*. Os dois *games* foram produzidos pela *id Software*, empresa americana formada por John Romero, John Carmack, Adrian Carmack e Tom Hall.

³⁵Outros *games de arcade* de sucesso da *Capcom*, que depois tiveram conversões para consoles: ***Final Fight***, ***Captain Commando***, ***Strider***, ***Ghouls n’Ghosts***, etc.

³⁶***CD-ROM***: Sigla para *Compact Disc Read Only Memory*, ou seja, “disco compacto de armazenamento de memória somente para leitura”. Nele é apenas possível executar a programação gravada, sem que se possa alterar ou regravar conteúdos.

³⁷***Engine ou game engine***: O “motor do jogo”, a programação ou conjunto de programações onde o *game* é produzido. Tem por base renderização de gráficos. Algumas também incluem elementos de física de um *game* como: colisões e cálculos de trajetórias. Outras também incorporam adição de sons. Algumas até processam (I.A.) Inteligência Artificial. Apesar de geralmente física e I.A. serem programados em ferramentas diferentes.



Figura 10: *Doom*, id Software, 1993.

Enquanto *Wolfenstein 3D*, colocava os jogadores para combater nazistas, *Doom* mandava-os literalmente ao inferno (nas luas de Marte, *Phobos* e *Deimos*) para enfrentar demônios e monstros sedentos por sangue. Os cenários apresentavam variações de níveis topográficos e diversos *puzzles* e existiam também variadas opções em armamentos, que iam do soco inglês, passando por uma serra-elétrica, um lança-mísseis e outros. Tudo isso embalado por efeitos de som melhorados e trilha sonora empolgante. Teclados e *mouses* estavam agora em êxtase. *Doom* definiu ainda as bases do **multiplayer**³⁸ em rede, sendo o pioneiro nesta tecnologia usada principalmente para os “*death matches*”³⁹, uma de suas opções mais divertidas, além de provar que a distribuição de cópias de *softwares sharewares* poderia ser viável para demonstrar versões *alpha* e mesmo versões *beta*⁴⁰ como eficiente método de *marketing*.

Ainda em 93, a produtora **Broderbund** lançou *Myst* para os computadores **Macintosh**. Um ano depois, o *game* aparecia também nos **PC's** padrão **IBM**. Este era um *adventure* com ótimos quebra-cabeças e ambientação imersiva, que mesmo sem a costumeira ação de outros *games*, tornou-se uma referência constante e respeitada no gênero. Outro *game* que seguiu

³⁸**Multiplayer:** Tipo de Modalidade de *game* em que vários jogadores jogam no mesmo ambiente do *game* ao mesmo tempo, cooperativamente ou não. Pode ser via Internet, **LAN** (*Local Area Network*) ou pelo próprio console via *hardware* ou *system link* (dispositivo de rede interna para interconexão de consoles).

³⁹**Death match:** Tipo de Modalidade de *game* em que o objetivo é eliminar o maior número de inimigos possíveis sendo eliminado o menor número de vezes possível também. Pode ter várias regras internas como: limites de tempo e condições para a vitória. Pode ser jogado em times variados com objetivos diferenciados, entre os jogadores todos contra todos e todos contra times controlados pela Inteligência Artificial (I.A.) do *game*. O termo é atribuído a John Romero, desenvolvedor da *id Software*, produtora de *Doom* (1993), onde a modalidade surgiu pela primeira vez.

⁴⁰**Alphas e Betas:** *Alpha* é a primeira versão do *software* que está sendo produzido, que passa dos engenheiros de *software* para os *software testers*, os profissionais que irão testar este *software*. *Beta* é uma versão praticamente acabada do *software* em questão, que pode conter pequenos defeitos ou *bugs*. Esta versão do *software* vai para os testes internos, os **closed beta**, apenas para desenvolvedores e pode ir também para os **open beta**, abertos ao público.

esta linha foi *The 7th Guest*, da **Virgin Interactive Entertainment**, mas com um maior apelo visual e menos enigmas que *Myst*.

Em 1994, foi criada a *Associação do Software Digital Interativo*⁴¹ (*The Interactive Digital Software Association*) em resposta aos debates sobre violência nos *games*. Esses debates foram realizados pelos senadores norte-americanos Joseph Lieberman e Herb Kohl em fins de 93. *Doom* era sempre citado em tais debates, além de outros *games*, como *Mortal Kombat* (Mydway, 1992).

Donkey Kong Country surgiu também em 94 devolvendo a liderança de mercado nos EUA para a “*Big N*”, apelido pelo qual também é conhecida a *Nintendo*. Desenvolvido pela *Rare*, *software house* de base inglesa, o *game* foi um sucesso e trazia inovações incríveis para a época: gráficos em modelagens tridimensionais com texturas variadas que davam um belo efeito visual nos personagens e cenários conferindo movimentos suaves aos *sprites*⁴² e cores vibrantes e diversificadas.

A *Sega* lançou o periférico 32X, justamente para aumentar a capacidade de processamento gráfico do *Mega Drive/Genesis*. Não satisfeita, a empresa lançou o **Saturn** console de 32-bits no Japão. Console que competiria diretamente também com recém-lançado **Playstation** da *Sony*. A plataforma fora lançada naquele ano na terra do sol nascente e ganhava mais popularidade a cada dia. O aparelho foi fruto de uma dissidência entre *Sony* e *Nintendo* e chegou aos EUA em 1995. Tudo aconteceu, porque depois de desenvolver um projeto para *drive* de *CD-ROM* para o *Super Nintendo*, as empresas se desentenderam e a *Nintendo* cancelou o projeto.

A *Sony*, para não perder investimento em pesquisa e tecnologia, resolveu lançar seu próprio console, o *Playstation*. Esse fato mudou definitivamente o público dos *games*, ampliando-o. Gamers crescem e os *games* também. A *Sony* aproveitou isso à risca, desenvolvendo (até hoje) *games* mais maduros para seus *videogames*, ao contrário de sua principal rival, a *Nintendo*.

Várias empresas *third-parties*, apoiaram a nova plataforma de *games* lançando várias franquias de sucesso e *games* excepcionais tais como: **Ace Combat** (Namco, 1995); **Dino Crisis** (Capcom, 1999); **Resident Evil** (Capcom, 1996); **Ridge Racer** (Namco, 1994); **Tomb**

⁴¹Tradução livre nossa.

⁴²**Sprite:** É uma imagem bi ou tridimensional integrada a um contexto maior de programação visual em um *software*. Foram inventadas para que se pudessem compor várias imagens juntas no mesmo “ambiente” ao mesmo tempo, principalmente no desenvolvimento de *games*, utilizando *hardware* específico.

Raider (Eidos Interactive, Core Design, 1996); **Crash Bandicoot** (SCEA - Sony Computer Entertainment America, Naughty Dog, 1996); **Winning Eleven** (Konami, 1994) e muitos outros. Além de revitalizar também franquias antigas notoriamente clássicas e reinventá-las para o novo console. Esses são os casos de **Metal Gear Solid** (Konami, 1987, 1998) e **Final Fantasy VII** (Squaresoft 1988, 1997) [título originalmente programado para ser lançado no Nintendo 64].



Figura 11: Lara Croft, de Tomb Raider.

Em 95, a *Sega* também lançou o *Saturn* nos EUA. A *Nintendo* oscilou em dois momentos distintos: o lançamento do mal-sucedido **Virtual Boy**, console “portátil” com óculos que processava imagens em 3D (que teve a produção descontinuada no ano seguinte) e revela seu próximo console, o **Nintendo 64** (N64), no Japão. Feito em parceria com a *Silicon Graphics* para apresentar gráficos de altíssima *performance*. O console realmente possuía um excelente *hardware* de 64-bits, em termos, mais poderoso do que os de 32-bits das companhias concorrentes, mas pecava por utilizar o cartucho como mídia ou unidade de armazenamento. O que afugentou muitas empresas parceiras na produção de jogos. O cartucho, apesar de reduzir bastante o tempo de carregamento dos *games* (*load time*) e de ser difícil de reproduzir sem autorização (cópia “pirata”), era demasiado caro de se produzir e era da mesma forma, bastante limitado na quantidade de *megabytes*. No máximo, um cartucho poderia chegar, no início, a 32mbytes(apesar disso *Resident Evil 2* da *Capcom*, chegou aos 512mbytes em 1999).

O *Nintendo 64* revelou ao mundo o retorno de *Mario* em ***Super Mario 64*** no ano de 1996, juntamente com o lançamento norte-americano do *videogame*. Esse foi o primeiro *game* a fazer com eficiência, a conversão de um mundo bidimensional *2D* para um mundo *3D*. Com muitos detalhes e com os mesmos elementos conceituais consagrados dos *games* anteriores da série.

Só que agora, o *gamer* se aventurava por este mundo tridimensional de forma não linear, podendo escolher a ordem dos objetivos que se espalhavam pelos cenários coloridos do *game*. Novas habilidades e lugares para explorar também surgiam no caminho até o salvamento da Princesa *Peach*.

Mais uma vez, Miyamoto criava uma obra-prima. O *game* é considerado um clássico e um reconhecido exemplo máximo de *game design*. *Super Mario 64* deu início a primeira geração de *games* do *N64* e encarou novos desafios como ***Crash Bandicoot*** (SCEA, *Naughty Dog*, 1996) da oponente *Sony* e seu *Playstation*.

A grande “guerra” pela preferência dos jogadores se intensificava. E, junto com ela, os *games* alcançavam o *mainstream*, apesar de ainda serem considerados como “coisa de criança”, de “*nerds*”, “*geeks*”, “*otakus*”, “desocupados ou alienados”.

O ano de 1997 marcou o lançamento de *Final Fantasy VII* da *SquareSoft* engrossando as fileiras dos bons lançamentos pelos lados do *Sony Playstation*. O *RPG* revalidava todos os elementos vistos anteriormente e inovava com gráficos em *3D*. Os personagens eram *SD*⁴³estilo animê e com excelentes texturas e cores. Os *gamers* exploravam cenários fantasiosos coletando itens que poderiam ser usados como magias ou para personalizar o *status* do personagem, reuniam companheiros de grupo e tinham a ajuda de seres mitológicos variados para as batalhas.

Além disso, o *game* apresentava um estilo novo de *cut-scenes*: animações computadorizadas que ajudavam a contar o enredo. Um elemento que se tornaria praticamente obrigatório nesse tipo de jogo, e em muitos outros, desde então.

O *game* consagrou-se como o mais popular e conhecido da franquia (que atualmente conta com XII títulos e com o XIII, vindo em duas aventuras diferentes prometidos para o

⁴³**SD**: Sigla para *super deformed*, personagens com cabeça grande e desproporcional em relação ao corpo, geralmente utilizados para situações cômicas ou para representar personagens em *games*. É uma invenção tipicamente japonesa, advinda principalmente de *mangás* e *animês*. É também, mas não necessariamente, relacionada à subcultura *Kawaii* (subcultura dos elementos “inocentes e bonitinhos” consumidos e cultuados em grande parte pelas adolescentes e crianças do sexo feminino no Japão).

final de 2008) e deu origem a muitos produtos: miniaturas, bonecos, mangás, animês, filmes em animação computadorizada e toda a sorte de outros itens. Os personagens são reconhecidos em quase todos os lugares pelos *gamers* e isso se deveu em boa parte, ao grande carisma desses personagens, pensados em seu desenvolvimento em concordância com o elaborado enredo e música do *game*. Cortesia de Tetsuya Nomura, Hinorobu Sakaguchi, Nobuo Uematsu, Kasushige Nojima e Yoshinori Kitase, um grande time de profissionais da *Square Soft*.

A *Nintendo* também lançou um hit em 1997: *Goldeneye 007* (*Nintendo, Rare, 1997*) aventura do espião mais famoso do mundo: *Bond, James, Bond*. O *game*, um *FPS* frenético, fez enorme fama pelos gráficos, jogabilidade e também pelo modo *death mach multiplayer* para até 4 jogadores em arenas com muitas armas e esconderijos. Mais uma vez a parceria *Nintendo-Rare* deu bons resultados. Parceria essa que gerou outros títulos de qualidade como: *Killer Instinct Gold* (1996), *Blast Corps* (1997), *Banjo-Kazooie* (1998), *Jet Force Gemini* (1999), *Perfect Dark* (2000), *Banjo-Tooie* (2000), *Donkey Kong 64* (1999), *Diddy Kong Racing* (1997) e *Conquer's Bad Fur Day* (2001). Todos se tornaram sucessos de público e crítica especializada.

Nesse mesmo ano, a *Sega* encerrou a produção do *Saturn*. A *Bandai* lançou *Tamagotchi* e a *Tiger* o portátil *game.com*. Enquanto isso, a *Sega* se juntou a *DreamWorks* e a *Universal* para produzir uma nova linha de arcades chamada de *GameWorks*. A *Sega* pensava em novas estratégias e um novo console, e logo, voltaria à cena com grandes novidades.

Em 1998, a *Nintendo* lançou o *game* que fora considerado por muitos anos como o mais aclamado de todos os tempos⁴⁴: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. O *game* completamente em 3D como *Super Mario 64*, mantinha e superava a qualidade dos títulos anteriores. Até mesmo a aclamada versão de *Super Nintendo: The Legend of Zelda: A Link to the Past* de 1992 foi superada. O *RPG* de ação exclusivo da *Nintendo* trazia as novas aventuras do *hylian Link* contra seu nêmesis, *Ganon*, sempre tentando dominar o reino de *Hyrule* da princesa *Zelda* do título, com suas hordas malignas. O *game* vendeu até hoje mais de 7,6 milhões de cópias e recebeu as notas máximas das publicações especializadas que o analisaram. Mais de três anos em produção e uma vez mais ponto para Miyamoto!

⁴⁴As principais publicações de *games* do mundo deram notas máximas para *Ocarina of Time*. A *Weekly Famitsu* (*Shūkan Famitsu*), a principal publicação de *games* no Japão, deu ao *game* a primeira nota máxima de sua história em mais de 20 anos. Os sites *Metacritics* e *Game Rankings* também deram as maiores notas para a aventura de *Link* no *Nintendo 64*.

Nesse ano também chegou aos EUA a mania que já havia dominado o Japão: *Pokémon*, um misto de jogo de aventura com leves elementos de *RPG* para o *Game Boy*. Nesse *game*, criaturas eram treinadas por seus donos e se enfrentavam em arenas. O objetivo do *game* além de sobrepujar os oponentes, era colecionar as tais criaturas vencidas em combate e depois poder usá-las nos próximos *games* ou trocá-las com amigos. *Pokémon* continua sendo importante título da *Nintendo*, tendo migrado do *Game Boy* para todos os outros consoles subseqüentes, portáteis ou não.

Em 1999 nos EUA (e em 1998 no Japão), a *Sega* lançou seu último console de videogame: o *Dreamcast*. O primeiro console com *modem* embutido que trouxe entre outros bons *games*, o inovador *Shenmue*⁴⁵, que além de mostrar um belo roteiro trouxe novidades com os *quick time events (QTE'S)*. Os *quick time events* eram *mini games* em que era preciso obedecer a uma seqüência de comandos em um determinado momento acompanhando as informações na tela. A *SNK* trazia o *NeoGeo Pocket Color* para os EUA, videogame portátil para competir principalmente com o *Game Boy*.

Em 2000, a *Sega* começou o serviço *SegaNet* exclusivo para *Dreamcast*, com *Phantasy Star Online*, um *RPG* que deu início (nos consoles) aos *MMORPG'S (Massive Multiplayer Online Role Playing Games)*⁴⁶. O *game* misturou elementos fantasiosos e de ficção científica criando comunidades de *gamers* pelo mundo todo que podiam reunir-se em times de até 4 jogadores em um mesmo grupo. *Phantasy Star Online* foi o principal *game* do serviço.

A *Microsoft* revela os planos para seu console, o *Xbox* na *Game Developers Conference*⁴⁷ daquele ano. Um novo jogador entrava no jogo e com boas chances de competir para ganhar. A *SNK*, por sua vez, ao contrário da *Microsoft*, descontinua a produção de seu *NeoGeo Pocket Color* nos EUA.

E consagrando o avassalador sucesso do primeiro *Playstation*, a *Sony* lança o *Playstation 2(PS2)*: compatível com a imensa biblioteca de títulos de seu predecessor,

⁴⁵16 episódios estavam previstos para o *game* que teve apenas, por enquanto, mais um: *Shenmue II* para o primeiro *Xbox*.

⁴⁶Um *Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)* é um *game* que pode ser jogado em grupos (guildas) *online* com serviços fornecidos pela produtora. Não existem apenas *Rpg's*, outros *MMOG's – Massive Multiplayer Online Games*, também estão disponíveis, como o próprio *Counter Strike*, *Valve*, 1999.

⁴⁷*Game Developers Conference (GDC)*: A maior conferência anual de desenvolvedores de *games* do mundo com foco em idéias, aprendizagem, divulgação. Reunindo profissionais, apresentando projetos e distribuindo prêmios dentro do segmento.

utilizando o *DVD-ROM*⁴⁸ como mídia e apresentando o *Emotion Engine*⁴⁹ como unidade principal de processamento em seu *hardware*. O lançamento, como de costume, ocorreu primeiro no Japão, depois nos EUA com incrível recepção do público.

Combatalida pelos pesados investimentos sem o retorno esperado em seus consoles anteriores, a *Sega* se vê obrigada a desistir do *Dreamcast* em 2001, suspendendo terminantemente sua linha de produção e se tornando uma produtora de *arcades* e outros *games (software)* multiplataforma. A *Nintendo* volta à cena com o portátil *Game Boy Advance* (no Japão em Março e nos EUA em junho) e seu próximo carro-chefe em termos de “console de mesa”: o *GameCube*. Que decretou em 2002, a “morte” oficial do *N64*. O “cubo” da *Nintendo* era superior tecnologicamente ao *PS2*. Mas, não contava com a retrocompatibilidade que o segundo *Playstation* mantinha com os *games* do seu “irmão mais velho”, o *Psx* ou *PsOne*⁵⁰.

Grand Theft Auto III-GTAVIII (Rockstar Games, 2001), a exemplo dos antecessores da série, fazia sucesso no *PS2*, com o tipo de *game* chamado de *sandbox*, um “mundo aberto” e com possibilidades não-lineares de eventos, missões e estágios que podiam ser jogados com maior grau de liberdade. Os *games* ganharam um *upgrade* e mudariam bastante depois de *GTA*.

A *Microsoft* finalmente lançou seu *Xbox*, conseguindo relativo sucesso. Principalmente, por lançar em 2002, a *Xbox live*. Um serviço *online* que reuniu distribuição de *games* via *download*, partidas *multiplayer* com comunicabilidade por voz e a possibilidade de criar uma identidade *gamer* para campeonatos mundiais: a *gamertag*. Com grande variedade de opções para os jogadores, estabilidade técnica e novidades, forma-se uma comunidade *gamer* que agora estaria *online* com mais frequência jogando *games* em seus consoles pela *Internet* na *Xbox Live*.

No entanto, apesar dos esforços de *Nintendo* e *Microsoft*, com seus novos consoles e serviços exclusivos, este *round* da briga estava ganho. Enquanto a *Nintendo* tentou impulsionar o *GameCube* e a *Microsoft* buscou parcerias para desenvolver novos *games* para

⁴⁸**DVD-ROM:** Sigla para *Digital Versatile* (ou *Video* no caso de filmes) *Disc Read Only Memory* ou Disco Versátil de Armazenamento Digital Somente para Leitura. O que possibilita apenas a “leitura” da programação armazenada, sem que haja possibilidades de novos armazenamentos ou gravações.

⁴⁹**Emotion Engine:** A Unidade Central de Processamento (CPU - *Central Processor Unit*) do *Playstation 2*, desenvolvida em conjunto por *Sony* e *Toshiba* e com produção em massa a partir de 1999. Consistia em 8 unidades de processamento integradas pelo mesmo núcleo, porém executando tarefas diferentes.

⁵⁰Esses são os nomes pelos quais o primeiro *Playstation* ficou conhecido. O segundo nome, *PsOne*, foi especificamente o nome da versão compacta lançada após o modelo original.

o *Xbox*, a *Sony*, lucrou absurdamente com o *PS2*. O mundo era da *Sony*. Ou pelo menos o mundo dos *games*, naquele momento.



Figura 12: *Playstation 2*, *Sony*, 2000.

Em 2003, a *Sony* lançou a câmera *EyeToy*, que capta os movimentos básicos humanos sem precisar de aparelhos auxiliares. No ano de 2004, surgem dois fenômenos dos *games* online: *Halo 2* (*Microsoft Game Studios*, *Bungie*, 2001, 2004) e *World of Warcraft*⁵¹ (*Blizzard*, 2004) eram lançados para *PC's* (*Halo* também chegou ao *Xbox*). O primeiro alcançou em dois anos mais de meio bilhão de partidas online.⁵²



Figura 13: O MMORPG *World of Warcraft*, *Blizzard*, 2004.

⁵¹Um *Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)* é um *game* que pode ser jogado em grupos (guildas) online com serviços fornecidos pela produtora. Não existem apenas *Rpg's*, outros *MMOG's* – *Massive Multiplayer Online Games*, também estão disponíveis, como o próprio *Counter Strike*, *Valve*, 1999.

⁵² Segundo a *EGM - Electronic Game Monthly*, publicação americana de *games*, edição de maio de 2007.

No ano de 2004, outro acontecimento importante: o portátil *Nintendo DS (Dual Screen)- (NDS)* foi lançado. O aparelho apresentou uma inovadora tela sensível ao toque. Tornou-se sucesso de vendas no mundo todo e fortaleceu a *Nintendo* como empresa imbatível nos portáteis. Várias parcerias com produtoras *third-parties* foram formadas, muitos *games* de sucesso desenvolvidos e dois anos depois, a *Nintendo* lançou uma versão mais compacta do *DS*, o *DS Lite*,

Em 2005 a *Microsoft* lançou o *Xbox360*, mantendo-se firme na “batalha dos consoles”. A máquina da *Microsoft* era até então, a mais poderosa de todas: 3 núcleos centrais simétricos multi-processados, processador gráfico com memória superior para taxa de frames constantes, gráficos com texturas inéditas, belas e quase livres de “serrilhados” e por fim, som *Dolby Digital* 5.1 de altíssima qualidade.



Figura 14: Xbox360, Microsoft, 2005.

No entanto, a plataforma teve um início apenas regular, principalmente no Japão, onde até hoje, não alcançou popularidade suficiente. Talvez por competir com o *PS2* que contava com muitos títulos de qualidade. Entre eles: *Resident Evil 4*(*Capcom, 2005*) e *God Of War* (*Sony Computer Entertainment America – SCEA, Sony Santa Monica Studios, 2005*), por exemplo. Além disso, o *PS2* tinha (e ainda tem) uma imensa base de *gamers*, assim como o outro concorrente, o *Nintendo GameCube* e seus novos *games* de *Zelda*, *Mario* e cia e outros, como o próprio *Resident Evil 4*. Completa-se o quadro de lançamentos de 2005, com o lançamento do *Sony Playstation Portable (PSP)*. Outro console portátil como o *Nintendo DS*, mas sem a tela de toque e com diferenças visíveis em potência de *hardware*. O portátil da *Sony* utiliza a mídia *UMD (universal media disc)*.

Em 2006, *Wii* e *Playstation 3(PS3)* são lançados por *Nintendo* e *Sony*, respectivamente. O primeiro tem como proposta maior, a inovação: utiliza um novo tipo de *joystick* que parece um controle remoto chamado de *Wii Remote*. O aparelho capta os

movimentos do jogador através de um sensor, “traduzindo-os dentro do *game*”, além de funcionar como “*pointer*” sendo diretamente apontado para a tela. Em compensação, em matéria de processamento gráfico, o console da *Nintendo* está menos equipado que a máquina da *Sony*, munida do superprocessador de nome *Cell*, desenvolvido em parceria com a *Toshiba*.



Figura 15: Playstation 3, Sony, 2006e Wii, Nintendo, 2006.

Enquanto *Sony* e *Microsoft* priorizaram potência gráfica, a *Nintendo* optou por uma nova forma de jogar e desenvolver *games*: agora, o jogador se movimentaria mais e usaria o corpo de forma mais ativa enquanto estivesse jogando. Essa mudança no modo de fazer *games* refletiu-se em toda a indústria, captando novos jogadores por causa do tipo de jogabilidade simplificada e inovadora. Para a *Nintendo*, todos são *gamers*.

Esse fato renovou uma “velha terminologia”: o jogador casual, que é aquele que joga de vez em quando e “sem compromisso”, opondo-se ao jogador *hardcore*, aquele que tem horas “reservadas” para jogar. Assim, dedica-se com um “compromisso” e envolvimento maior ao *game*.

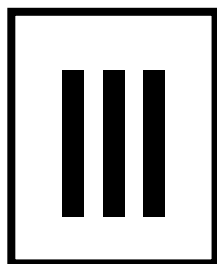
No momento, a *Nintendo* acertou na estratégia e mantém-se na liderança com mais de 25 milhões de *Wii*'s vendidos pelo mundo⁵³. A *Microsoft* segue atrás, mas sem muita diferença entre as vendas de seu console, o *Xbox360* e o da *Sony*, o *PS3*.

Games são produtos culturais de alta aderência junto ao seu público-alvo. O *gamer* acompanha todos os acontecimentos em torno do seu mundo de diversão do *game*. Além disso, *games* são signos, representações de realidades que compõem a realidade. Dito isso, uma abordagem que leve em conta toda a multiplicidade dos *games* se faz importante e

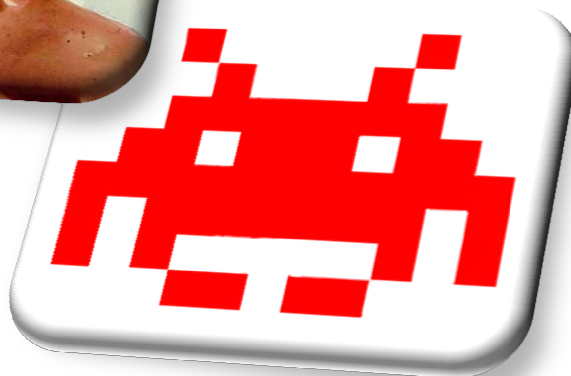
⁵³ Dados colhidos em: www.vgchartz.com em junho de 2008.

necessária. Acreditamos que a semiótica de extração peirceana pode fornecer as ferramentas teóricas necessárias para tal abordagem.

Assim sendo, no próximo capítulo apresentaremos alguns aspectos fundamentais da semiótica geral, lógica ou teoria geral dos signos, ciência desenvolvida por Charles Sanders Peirce (1839-1914), o matemático, filósofo e cientista que mudaria para sempre a forma como podemos ler a realidade.



Semiótica do *Videogame*



Capítulo III

Semiótica do Videogame

Pois saiba, que, no dia em que com a idade de 12 ou 13 anos, eu peguei, no quarto de meu irmão mais velho, uma cópia da Lógica, de Whateley, e perguntei a ele o que era a Lógica, ao receber uma resposta simples, atirei-me no assoalho e me enterrei no livro, desde então nunca estive em meus poderes estudar qualquer coisa – matemática, ética, metafísica, gravitação, termodinâmica, ótica, química, anatomia comparativa, astronomia, psicologia, fonética, economia, a história da ciência, jogo de cartas, homens e mulheres, vinho, metrologia – exceto com um estudo de semeiotica.

*Charles Sanders Peirce, em correspondência trocada com Lady Welby em 23.12.1908 (SS 1977:85)⁵⁴. Publicada em PEIRCE, Charles Sanders. *Semiotic and Significs: The Correspondence between Charles S. Peirce and Victoria Lady Welby*. Organização de C.S. Hardwick. Bloomington, Indiana University Press. 1977.*

III. 1 - Videogame: jogo, cultura e semiótica

Em tempos de cibercultura e mesmo antes dela como cultura dominante através das redes de computadores, a corporificação do jogo e do espírito lúdico da atualidade encontram seus legítimos representantes nos *videogames*. É claro que as práticas desportivas nunca podem e nunca devem desaparecer, por uma questão de extrema importância que exercem na própria estrutura biológica e social humana ao lado dos *games*, esses mensageiros da ludicidade, do prazer, da competição saudável e da alegria entre os povos. Isso se explica por tudo que vimos até agora no percurso desse trabalho, mas fica mais claro nas palavras de Santaella (2007, p. 406):

As formas que o jogo adquiriu ao longo da cultura humana são múltiplas, exibindo desde os extremos de crueldade e violência do circo romano até a leveza inofensiva do dominó. Hoje, convivendo com uma grande diversidade de jogos tradicionais e de jogos que atraem multidões tanto para os estádios quanto para as telas de transmissão, como o futebol por exemplo, o que caracteriza o nosso tempo são os jogos eletrônicos, os games.

Os *games* em geral combinam elementos configurados em seus gêneros e misturas de gêneros ao longo de mais de quarenta anos de existência. Anos em que a diversão pode ser levada para esse mundo de fantasia, de ordem ou desordem, de telas coloridas ou “borradas” pela velocidade, cheios de brilho intenso, monstros, lutadores, princesas, heróis, vilões e um

⁵⁴Cf. SANTAELLA, Lucia. *A Assinatura das Coisas: Peirce e a Literatura*. Rio de Janeiro: Imago Ed. Biblioteca Pierre Menard. 1992.1ªed.

encanador italiano bigodudo⁵⁵. Anos em que o sujeito moderno, pós-moderno, cibercultural, pós-apocalíptico, pós-cyberpunk, pós-humano, pôde viver as realidades múltiplas dos *games*. Esses jogos que embalaram e embalam sonhos por muito tempo, conferindo-lhes momentos de alegria e também de socialização entre vários grupos de *gamers* e não-*gamers*, ou os jogadores *casuais* e os *hardcore* em um grande grupo social. Muito do fascínio dos *games* está em se poder mostrar façanhas aos amigos, contar-lhes detalhes das fases dos jogos ou publicar dicas em *blogs*, *sites*, *zines*, *e-zines* e até enviar cartas para publicações especializadas com seus feitos nos *games*.

O jogador vive a intensidade do *game* como parte de seu cotidiano, nos momentos em que aproveita para praticar uma forma de lazer e cultura que lhe confere sentido e significados próprios de sua época no mundo. O lúdico diário⁵⁶ é esse campo aberto às manifestações do jogo, que se expande no espírito lúdico humano e encontra nos *games*, diversas formas de aparecer e se multiplicar. O *game* é signo na cultura e na comunicação, atualizada hoje também no ciberespaço das redes telemáticas como possibilidades ampliadas de atuação deste “*homo ludens semioticus*”⁵⁷.

Sobre isso, vejamos o que Tavares (2006, p. 188, 189) pode nos dizer:

Uma das realidades que deve aparecer neste processo, é a linguagem que este novo meio tecnológico vem nos proporcionar. E não apenas as suas possibilidades gráficas e narrativas, mas todo o seu potencial, e isso inclui o sujeito que se vê como parte atuante de seu processo comunicacional.

Esse sujeito que pratica o jogo está, inserido no jogo diário da vida, na cultura das mídias⁵⁸. Vive como em um jogo ou um filme ou um filme-jogo, mas sabe que será cobrado pela realidade, então se multiplica em si mesmo e interage com o mundo... e joga *videogame*. Como Tavares (2006, p. 189) nos explica:

Diferente de alguns jogos, talvez futuros filmes ou filmes futuros, que nos tentam mostrar como a sua fantasia é mais estimulante que a nossa vida cotidiana, The Sims nos mostra como a nossa vida pode ser vista como um filme, ou um filme possa ser visto como a nossa vida, por mais banal que às vezes achamos que esta seja.

Sujeito-interator, sujeito-usuário, sujeito-plural, sujeito-múltiplo, sujeito-conectado, sujeito-filosófico, sujeito-perene, sujeito-agente, sujeito-sujeito.

⁵⁵Referência clara ao personagem de *games* de ação/aventura de nome Mario. (Nintendo, 1981, 1983, 1985).

⁵⁶Referência à expressão utilizada por Roger Tavares no trabalho intitulado *Videogames: Brinquedos do Pós-Humano*, 2006. Tese de doutorado em Comunicação e Semiótica.

⁵⁷Termo adaptado (cf. Huizinga, 1938) e (cf. Santatella, 2003).

⁵⁸Cf. Santatella, (2003).

Sujeito-avator⁵⁹, este que vive as aventuras nos cibermundos dos *videogames*, através de avatares. Então, se considerarmos esse fato como semioses⁶⁰ contínuas de como esse sujeito vive as realidades onde pratica o jogo, veremos que ele dá vazão às suas vontades, valores referenciais e impedimentos “filtrados” pelo avatar e pelas regras do *game*. O que delimita o grau de liberdade no ciber mundo, na relação jogador- jogo? Tavares (2006, p. 245) nos traz pistas elucidativas sobre isso:

Desse modo podemos observar que não apenas os avatares nos representam, quer em aparência ou em vontades, mas também nos impõem em parte a sua vontade, suas habilidades e limitações. Ao nos re-corporificarmos na aparência, habilidades e limitações da personagem que escolhemos, tornamo-nos então apenas um. Ou como na semiótica de C.S.Peirce, uma semiose, uma cooperação entre três partes, o signo, seu objeto e o seu interpretante, essa influência tri-referente, que não é de maneira alguma resolvível entre ações de pares (CP. 484). Dessa maneira a relação jogador-avator, como um processo semiótico, nos permite observar uma consciência unificada, a própria semiose, da forma que os signos se influenciam mutuamente.

Assim, a concepção de espírito lúdico humano adquire formas manifestas nos *games* como espécies lúdicas, combinadas com o brincar e o jogar naturais e a rede dos microprocessadores e circuitos integrados que aí está movida pela lógica digital e as redes sociais.

O signo é em si mesmo linguagem cuja malha constitui a realidade, segundo o paradigma peirceano. A semiótica, a teoria geral dos signos, ajuda-nos a compreender vários aspectos dessa malha. Vejamos a seguir algumas das ferramentas teóricas e metodológicas que podem nos ajudar a explicar a realidade do *game*, mais especialmente seu objeto dinâmico, tema desta pesquisa.

III. 2 - As três categorias universais da fenomenologia peirceana: rumo à semiótica

Em 30 de janeiro de 1867, Peirce era eleito para a *Academy of Arts and Sciences*. Esse foi o ano em que ele publicou “Sobre uma nova lista de categorias” (CP. 1.545-59; ou W2, p.49-59; ou Peirce, 1992, p.1-10), um estudo inicial proposto com poucas páginas e que viria

⁵⁹**Avatar:** Representação do *gamer*, internauta ou usuário de algum sistema eletrônico, hipermediático ou informacional de natureza digital. Onde esta representação conhecida como avatar, responde aos comandos dentro do programa controlado por esse usuário/interator do programa. Nos *games* “de antigamente” esse nome “avatar” correspondia a um termo mais usual e conhecido: “personagem”. Apesar de haver diferenças claras entre avatar e personagem, a mais clara é que o avatar não tem necessariamente um *background*, sendo personalizável pelo usuário.

⁶⁰A ação de um signo de evoluir em outro signo ou signos em cadeias gerativas de outros signos. (cf. Peirce, 1958).

a ser a base para a fundação de sua arquitetura filosófica futura. Tal estudo reivindicava uma nova postura crítica perante as categorias filosóficas clássicas, principalmente as de Aristóteles, Kant e Hegel.⁶¹ Nesse trabalho, Peirce chegou a três e não mais que três elementos gerais e não passíveis de divisão presentes em tudo o que pode ser percebido como *faneron*, ou fenômeno, são eles: qualidade, relação e representação, mais tarde chamados de primeiridade, secundidade e terceiridade.

O primeiro elemento, a qualidade do fenômeno que, como manifestação psíquica, traduz-se em qualidade de sentimento, é extremamente fugidio aos sentidos. É algo imediato, fugaz, uma impressão irrepetível de um momento, livre, sem padrões que o ligam a determinada classe estabelecida de coisas, sem nenhum vínculo que o preceda. É tênue, é indivisível; qualidade imediata de um sentimento *in totum* (SANTAELLA, 1983). É o sentimento geral da vida em um não-tempo; algo impossível de descrição que não seja o sentimento em si, pois, quando se tenta descrever o momento, esse já passou. É o elemento que integra a categoria da primeiridade. Como nos ensina Santaella (1983, p. 46):

Qualidade de sentir é o modo mais imediato, mas já imperceptivelmente medializado de nosso estar no mundo. Sentimento é, pois, um quase-signo do mundo: nossa primeira forma rudimentar, vaga, imprecisa e indeterminada de predicação das coisas.

Nas palavras de Peirce temos:

A idéia de Primeiro predomina nas idéias de novidade, vida, liberdade. Livre é o que não tem outro atrás de si determinando suas ações; mas assim aparece a idéia de outro, pela negação da alteridade; ela está presente para que se possa falar que a Primeiridade é predominante. A Liberdade só se manifesta na multiplicidade e na variedade incontrolada; e assim o primeiro torna-se predominante nas idéias de variedade sem medida e multiplicidade. É a idéia condutora da “multiplicidade sensível” de Kant. Mas na unidade sintética de Kant a idéia de Terceiridade predomina. (...) Não é no ser-separado de qualidades que a Primeiridade predomina, mas por ser algo peculiar e idiossincrático. O primeiro predomina na sensação, distinto da percepção objetiva, vontade e pensamento. (CP.2.302).⁶²

A relação é o segundo elemento geral, onde surgem atributos como conflito, resistência, reação, oposição. Um ego reagindo a um não ego, alteridade (IBRI, 1992). A idéia de alteridade vem desse atrito entre o não ser e o ser. A existência se opõe à não existência, reage às situações ao seu redor, insiste, persiste, vive. É um momento em que o primeiro, o efêmero, se foi, dando espaço ao segundo, dualidade, a bipolaridade da sensação.

⁶¹SANTAELLA, Lucia. *O método anticitésiano de C.S.Peirce*. São Paulo: Unesp, 2004b.

⁶²PEIRCE, Charles Sanders. Escritos Coligidos, selecionados e traduzidos por Armando Mora D'Oliveira e Sérgio Pomerangblum. São Paulo: Abril Cultural, vol. XXXVI 1974. Escritos extraídos do Collected Papers of Charles Sanders Peirce, 8 volumes, 1931-1958.

É a insistência do real atuando sobre nós independente de nossa vontade, é a ruptura de nossas expectativas. Esse é o momento da secundidade. “Agir, reagir, interagir e fazer são modos marcantes, concretos e materiais de dizer o mundo, interação dialógica, ao nível da ação, do homem com sua historicidade” (Santaella, 1983, p. 50). Em Peirce temos:

A idéia de segundo predomina nas idéias do causar e da força estática. Causa e efeito são dois; e as forças estáticas ocorrem sempre entre pares. Coação é uma Secundidade. No fluxo temporal da consciência o passado aparece agindo diretamente no futuro, efeito chamado memória; enquanto o futuro atua sobre o presente somente através de um terceiro. Fenômenos desta espécie no mundo externo serão considerados a seguir. No sentir e no querer, há reações da Secundidade entre Ego e não-ego (que pode ser um objeto da consciência direta). Na vontade os eventos que levam à ação são interiores e dizemos que somos mais agentes que pacientes, No sentir, os eventos antecedentes não estão dentro de nós, e o objeto que nos proporciona a percepção permanece infetado. Conseqüentemente, dizemos que somos pacientes, não agentes. A realidade é aquilo que insiste, nos força a reconhecer um outro diferente do espírito, e nela a Secundidade é predominante. (Recorde-se que antes a palavra francesa second fosse introduzida no inglês, other era apenas o ordinal correspondente a dois.) (...). (CP. 2.325).

O terceiro elemento, representação, está centrado na cognição. Uma simples idéia, que transmite a elaboração intelectual sobre qualquer coisa. Um pensamento, não mais como o quase nada da primeiridade, ou apenas a reação da secundidade, mas algo que se apresenta como signo efetivamente, ou seja, mediação, perfazendo-se na interpretação.

Qualquer coisa que possa funcionar como signo, como agente da comunicação entre entes e sistemas de qualquer natureza é um signo, categoria da terceiridade. “Perceber não é senão traduzir um objeto de percepção em um julgamento de percepção, ou melhor, é interpor uma camada interpretativa entre a consciência e o que é percebido”. (ibidem, p. 51). Nisto reside a terceiridade. Como Peirce assentiria:

Por terceiro entendo o medium, ou o vínculo ligando o primeiro absoluto e o último. O começo é primeiro, o fim segundo, o meio terceiro. O fio da vida é um terceiro, o destino que o corta, um segundo. A confluência de dois caminhos numa estrada é terceiro, pois supõe três caminhos; uma estrada reta, considerada meramente como conexão entre dois lugares é segundo, mas na medida em que implica passagem por lugares intermediários é terceiro. Posição é primeiro, velocidade ou relação de duas posições sucessivas segundo, aceleração ou relação envolve um terceiro. A continuidade representa a Terceiridade na perfeição. Qualquer processo cai nessa categoria. (...) Simpatia, carne, sangue, aquilo que me faz sentir os meus companheiros é terceiro. (CP. 2.337).

A fenomenologia, primeira disciplina da Filosofia, faz um inventário das formas de aparecer dos fenômenos da realidade percebida pelos seres, abordando fatos reais ou não. Para exercê-la, são necessárias três faculdades essenciais: ver, atentar para e generalizar, que

se relacionam diretamente com as três categorias universais do pensamento e da natureza. Como pode ser visto na tabela que segue:

	Primeiridade	Secundidade	Terceiridade
Ciências normativas	<i>Estética</i>	<i>Ética</i>	<i>Lógica ou Semiótica</i>
Método	<i>Ver</i>	<i>Atentar para</i>	<i>Generalizar</i>
.Elementos Gerais	<i>Qualidade</i>	<i>Relação</i>	<i>Representação</i>

Tabela 1: As categorias peirceanas.

O ver fenomenológico é o ver com os “olhos do espírito”, ver de forma a perceber o mais indiferenciável sentimento, liberto e fora do domínio da oposição e do conceito. Como o artista e o poeta (Ibid. 1995) que vêem qualidades primeiras, presentificadas nas coisas. É o estado de contemplação, observação pura e destituída de interpretação ou qualquer juízo de valor. “(...) Esta é a faculdade do artista que vê, por exemplo, as cores aparentes da natureza como elas se apresentam” (...). (Peirce: CP. 5.42). O atentar para, está no escrutínio dos fatos sem que nada passe despercebido à percepção. É o acompanhamento total de um fato em toda a sua extensão e momentos distintos, a atenção máxima aplicada à observação de um fenômeno. A capacidade de se fixar em um determinado acontecimento do ponto de vista da percepção *paripassu*, sem que “nada seja perdido” no processo da observação. “(...) a segunda faculdade com que devemos armar-nos é uma discriminação resoluta que se pendura como um *bulldog* daquela característica que estamos estudando (...)” (Peirce: CP. 5.42).

O generalizar da fenomenologia peirceana encontra-se no poder generalizador do matemático que produz a fórmula abstrata e que compreende a essência mesma da característica sob exame, purificada de todos os acessórios estranhos e irrelevantes”. (CP. 5.42).

Com essas categorias, estava aberto o terreno para a constituição e estabelecimento das ciências normativas, a terceira delas sendo a lógica ou semiótica, a ciência formal dos signos

III. 3 - Semiótica, terceira ciência normativa: o que são signos?

Signos ou *representamens* são o que normalmente chamamos de idéias. Uma formulação mental é a forma mais simples de terceiridade. Representa necessariamente seu objeto, tornando possível a mediação entre mentes e a transmissão do pensamento.

Entre várias definições de signo formuladas por Peirce, selecionamos uma que é bem esclarecedora e didática (CP. 8.343): ⁶³

Defino um Signo como qualquer coisa que de um lado, é assim determinada por um Objeto e, de outro, assim determina uma idéia na mente de uma pessoa, esta última determinação, que denomino Interpretante do signo, é desse modo mediatamente determinada por aquele Objeto. Um signo, assim, tem uma relação triádica com seu Objeto e com seu Interpretante.

Para esclarecer melhor a definição de signo, reproduzimos abaixo o gráfico criado por Lucia Santaella em “O que é Semiótica” (1983, p. 59), pelo fato de ser a melhor “solução gráfica” encontrada em nossa opinião para representar um signo e seu funcionamento, a semiose. Então vejamos abaixo:

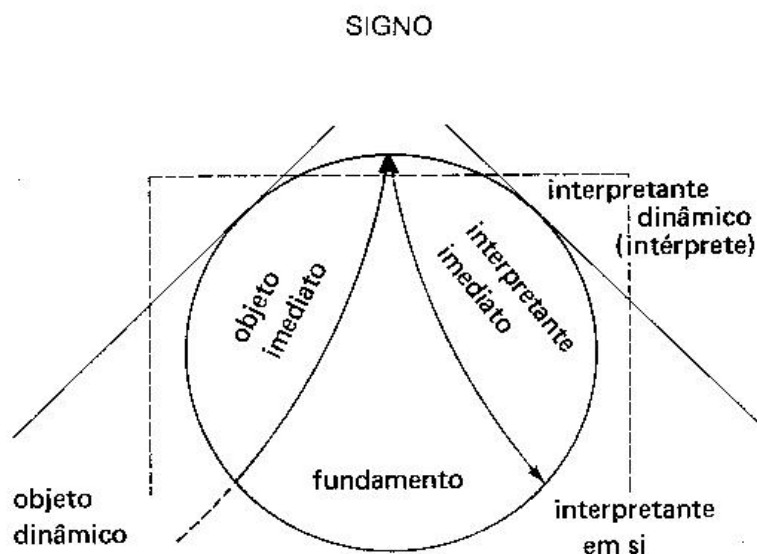


Figura 16: Signo, semiose e fundamento do signo.

Observa-se que o signo em si, já é uma relação, que no desenho está representada pelo movimento das setas convergindo para um ponto comum (“signo”). As setas partem do “objeto dinâmico” (que está fora do signo, mas que o determina). Entretanto, o signo é um primeiro, que representa o objeto dinâmico pela mediação do objeto imediato. Este é o objeto

⁶³Cf. Santaella, 1995.

dinâmico tal como o signo o apresenta, indica ou representa. Por isso mesmo, o signo está apto a determinar um interpretante. No seu aspecto de mera interpretabilidade, o interpretante é chamado de imediato. Quando produz um efeito interpretativo na mente de um intérprete é o interpretante dinâmico que, na medida em que for se desenrolando ao longo do tempo, caminha para o interpretante final, um ponto ideal de interpretação que nunca se pode dizer que está terminado. É importante observar que o fundamento do signo que está no centro do círculo, é o que habilita o signo a funcionar como tal, de acordo com os princípios fenomenológicos de: qualidade, existência e lei envolvidos pelas categorias. O que determinará também seus interpretantes em continuidade.

Assim, falar de signo, já é incorrer na relação triádica signo-objeto-interpretante, já que o signo faz a mediação entre seu objeto e conseqüentes interpretantes, e só é signo porque está nessa condição de representar seu objeto. O signo é sempre um primeiro determinado por um segundo, seu objeto, que dá origem a um terceiro, seu interpretante. Esse tem sempre a natureza de um signo, por mais simples que seja, assim como o objeto pode também ter a natureza de um signo, sendo esse um signo-interpretante produzido pelo signo anterior, o signo-objeto.

Os *games* se encaixam nesse perfil; o de signos produzidos pela imaginação, pensados como idéias cujos objetos são ficcionais e se tornam ficções interativas, apreciadas pelo jogador dentro da semiose. Os objetos dinâmicos, ou seja, aquilo a que os signos-*games* se referem, determinam os signos-*games* e, embora estejam fora dos *games*, como campo de referência dos *games*, na verdade, estão dentro de sua semiose, e crescem tanto quanto o signo ao longo do processo semiótico. Mas isso ficará mais claro quando passarmos à principal tríade de signos estabelecida por Peirce.

São 3 divisões triádicas que combinadas resultaram em 10 classes de signos. Estas são mais conhecidas, onde o signo relaciona-se consigo mesmo, com seu objeto e com seu interpretante segundo a tabela abaixo:

<i>O signo em si mesmo 1º</i>	<i>O signo com seu objeto 2º</i>	<i>O signo com seu interpretante 3º</i>
1º Quali-signo	Ícone	Rema
2º Sin-signo	Índice	Dicente
3º Legi-signo	Símbolo	Argumento

Tabela 2: Principais tricotomias sógnicas.

Nota-se que os números que aparecem na tabela são referências que correspondem às três categorias peirceanas e indicam a característica de cada signo: o primeiro signo em relação a ele mesmo no seu modo de ser é uma qualidade, um quali-signo, o segundo é um existente singular, um sin-signo e o terceiro um legi-signo, que funciona como regra ou lei. Na relação com o objeto, o quali-signo é um ícone, por exemplo, um borrão azul em uma parede sugerindo uma forma qualquer: uma nuvem, um pedaço de algodão, um nariz, pois o ícone deixa o campo aberto para as criações imaginárias, pelo seu alto poder sugestivo, relaciona-se diretamente com os processos criativos e abduativos da mente.

Um sin-signo, que é um índice na relação com seu objeto, funciona pela conexão existencial com este último. O que valida sua condição de singular, real e concreto. “Isto porque qualquer existente concreto e real é infinitamente determinado como parte do universo a que pertence” (Santaella, 1983, p. 66). O índice é parte de um universo, é parte de alguma coisa, seu objeto. Funciona justamente por indicar outra coisa a qual se liga por conexão dinâmica. É qualquer coisa que existe em uma dualidade relacional com outra coisa. Marcas, vestígios, pegadas são índices de alguma existência ou processo. Pinturas rupestres nas paredes de cavernas indicam comunicação inteligente de seres humanos que as habitaram num passado longínquo. São índices dessas existências remotas.

O símbolo é necessariamente uma lei ou regra expressa no signo na relação com seu objeto. É uma convenção representada pelo signo, sendo, desse modo, de caráter geral e não individual. Palavras são exemplos de signos que são símbolos, com suas variadas regras. São idéias abstratas, internalizadas em nossas funções cognitivas com o poder generalizador e criador do símbolo. A palavra “fêmea” significa o gênero feminino de qualquer espécie animal existente em qualquer época do tempo dentro da gramática da língua portuguesa, um conjunto de regras amplamente aceito para comunicação inter-pessoal entre aos povos que conhecem e falam esse idioma. “Fêmea” neste caso funciona simbolicamente. Por serem gerais, os símbolos ocorrem por meio de réplicas singulares que, contudo, mantêm seus traços de lei geral. Determinam certo tipo de coisa, certa classe de coisas que mantêm propriedades similares entre si. No mesmo exemplo, da palavra “fêmea”, pode-se dizer esta ou aquela “fêmea” tentando singularizar uma existência em particular, pois assim indica-se de qual “fêmea” se está fazendo menção.

Por último, com seu interpretante os signos em primeiridade, apresentam-se como rema, uma suposição, hipótese, conjectura, mera possibilidade interpretativa. Em secundidade, o signo para seu interpretante é um dicente, é a comprovação de uma relação

que ocorre de fato entre existências, afirmando que são reais. E dentro da terceiridade, o signo para seu interpretante é um argumento, que representa o poder de uma premissa em forma de regra em generalidade denotada pelo signo nas suas réplicas singulares. Essas tricotomias como se viu, são as mais importantes. Por isso, não nos alongaremos nas classes restantes de signos.

Em suma, signos são operações triádicas que funcionam sempre em concordância lógica com seu objeto, representando-o e dando-lhe possibilidades de aparecimento numa camada materialmente cognitiva, abrindo área fértil para o surgimento dos interpretantes, também logicamente instituídos por essa relação tri-referente. Resta ao objeto o poder de determinar o signo. Mesmo que, em alguns casos, o objeto seja inteiramente eidético, ou um vasto campo de referências intertextuais e intermediáticas, como em um *game*.

III. 4 - Sobre o objeto: segundo correlato semiótico

A partir de “Semiótica Aplicada” (SANTAELLA, 2002), faremos sucinta apresentação do objeto, o segundo correlato da cadeia sígnica na semiótica de C.S. Peirce. Apesar de segundo, o objeto determina o primeiro correlato, o signo. Sendo o signo, a representação do mesmo. O objeto divide-se em dinâmico e imediato, como vimos na figura 18.

Por objeto dinâmico entende-se tudo aquilo a que o signo se aplica. O objeto imediato é a forma como o objeto dinâmico aparece no signo para a percepção do objeto dinâmico. Um exemplo, em última instância, o objeto dinâmico desta pesquisa são as idéias contidas nessas páginas sobre o campo de referência dos *games*, o seu objeto dinâmico. O objeto imediato da pesquisa é o modo como disponho meus argumentos tentando transmitir as idéias que defendo. Faço isso através de signos verbais disponibilizados pela linguagem escrita, e me expresso através desses signos.

Outro exemplo: o objeto de uma carta de amor. É o conjunto dos sentimentos expressos pelo autor em relação à sua amada. O objeto dinâmico, o que ao autor sente, está figurado no objeto imediato, as letras na carta, que são os signos que os representam. A carta é um signo desse amor. Assim também livros, filmes e quadrinhos são signos que representam seus objetos: uma tese, uma teoria, um romance, um *thriller* psicológico, um *road movie*, etc. A idéia-objeto está representada na idéia-signo, que, por sua vez, está registrada em cada mídia específica. O mesmo acontece em fotos e palavras, a “coisa” representada estará no

signo, como representação de seu objeto. Realidade e ficção se fazem possíveis através dos signos. Nos *games* isso também se mostra verdadeiro. Com a diferença de que, nos *games*, o objeto está no conceito a que um *game* se refere em termos de experiência aliada a um senso de agenciamento (Gomes, 2003) que se presta à jogabilidade. (Veremos isso em detalhes no próximo capítulo). E assim, nas leituras semióticas do objeto chega-se ao(s) interpretante(s) do signo.

III. 5 - Sobre o interpretante: terceiro correlato semiótico

No contínuo processo de semiose, o interpretante, o terceiro correlato do signo, corresponde a um efeito interpretativo possível, é um novo signo derivado da percepção dos signos que representam determinado objeto. É a via por onde o signo confere significado às coisas e também por onde cresce e evolui. É no interpretante que o signo traz a variedade e a incompletude da significação.

Dessa forma, os interpretantes se apresentam como imediato, dinâmico e final. No interpretante imediato, temos a possibilidade interpretativa ou efeito provável de algum signo em determinado intérprete. Como exemplo, poderíamos falar de uma composição musical de um artista na prateleira de uma loja: ali estão contidos signos que serão apresentados pela audição da música. O intérprete sabe que se trata de determinado tipo de música, mas ainda não conhece o efeito de fato da música em seu aparelho sensorio. Este efeito de fato, quando conhecido e em continuidade, é o interpretante dinâmico daquele signo. E irá desencadear diversos sentimentos, reações e possibilidades lógicas na mente desse intérprete. É exatamente por isso, que o interpretante dinâmico também se subdivide em três: emocional, energético e lógico.

O interpretante emocional está presente em tudo o percebemos ou não, sem nos darmos conta disso. Mais uma vez trata-se das qualidades de sentimento provocadas por fenômenos de natureza icônica. Podemos exemplificar esse tipo de interpretante se pensarmos na leitura de signos como as qualidades que se associam a emoções. Percebemos (e muitas vezes nem sabemos se percebemos ao certo, apenas sentimos) esses signos em certos tipos de poemas, músicas, filmes, quadrinhos e livros (e também *games*!). Essas mídias possuem uma camada emocional composta por signos. Depois, sentimos o efeito do interpretante energético. Uma reação corporal provocada pelo signo indicando certo sentido para onde

devemos mover “nossa retina mental” (Santaella, 2002, p. 25) na direção do objeto indicado por ele.

Então, sentimos o terceiro efeito, o do interpretante lógico, presente quando decodificamos uma regra interpretativa. Tal regra conecta os sentidos contidos nos símbolos relacionados ao seu objeto para poder funcionar como signos. Peirce ressalta que o símbolo é o único signo triádico por excelência. Pois a lei que o faz funcionar deve estar pré-entendida na mente dos intérpretes para que haja significado. O símbolo do amor como um coração vermelho só funciona assim porque essa regra interpretativa já existe no imaginário popular de forma massiva. Há também dentro do interpretante lógico, a noção de interpretante lógico último. Esse corresponde às mudanças de hábito, o que introduz evolução, criação e transformação. Está fora das regras já conhecidas e habituais.

No interpretante final, o terceiro nível do interpretante, as divisões explicadas acima, no item 3.4, de rema (um ícone, qualidades) dicente (um índice, existentes) e argumento (uma lei, regra gerais associativas), mostram que esses interpretantes além da camada lógica, reúnem em si características emotivas, reativas e sensórias. O interpretante final é um agrupamento de habilidades perceptivas e mentais aptas a formar um conjunto integrado e funcional. Peirce batizou-o de final, mas esse não é o fim da cadeia semiótica, visto que esse interpretante é apenas imaginável, mas impossível de ser atingido. Pois coincidiria com o limite último do interpretante dinâmico. Assim, Peirce descreveu seus conceitos para os interpretantes. Sem eles, é impossível ler analiticamente os objetos dentro de uma abordagem semiótica.

Vejamos como ficam então delineados, os componentes dentro da semiose, reproduzindo mais ou menos o modelo apresentado em “A assinatura das coisas: Peirce e a Literatura” de Santaella (1992, p. 190, 191) no diagrama que segue:

1. SIGNO

1.1. *Quali*

1.2. *Sin*

1.3. *Legi*

2.1. **OBJETO IMEDIATO:** o modo como o objeto dinâmico está representado dentro do signo.

2.2. **OBJETO DINÂMICO:** aquilo que está fora do signo determinando-o.

3.1. **INTERPRETANTE IMEDIATO:** interpretabilidade do signo; aquilo que o signo está apto a produzir como efeito numa mente real ou potencial.

3.2. **INTERPRETANTE DINÂMICO:** efeito efetivamente produzido pelo signo numa mente interpretadora.

3.2.1. **Emocional:** efeito do signo realizado como uma qualidade de sentimento.

3.2.2. **Energético:** efeito do signo realizado por meio de esforço ou ação física ou psicológica.

3.2.3. **Lógico:** efeito do signo que opera como uma regra de interpretação.⁶⁴

3.3. **INTERPRETANTE FINAL:** efeito que o signo produziria em qualquer mente, caso a semiose fosse levada até o seu limite. Corresponde a verdade.

Desse modo, ficam aqui configurados, os principais tópicos introdutórios dentro da filosofia e semiótica peirceanas, bem como seu inovador conceito de signo, todos fundamentais para nosso estudo, desde que consideremos *videogames* como signos por essa perspectiva semiótica.

III. 6 - Uma metodologia semiótica para o objeto *videogame*

Dentro de nossa pesquisa circunscrevemos o objeto de estudos escolhido, o *videogame*. Mais precisamente, temos o intuito de refletir sobre seu campo de referência, seu conceito e modo de ser como *game*. Entendemos que isso concerne ao seu objeto dinâmico dentro dos domínios da semiótica de extração peirceana, razão pela qual decidimos optar pela elaboração de uma metodologia de caráter semiótico.

Tal metodologia não se prestaria apenas ao exercício analítico de observar as características fundamentais do que vem a ser um *game*, mas como ele opera dentro dos meandros da semiose na mediação do jogador, que é sugerida pela proposta do que o *game* em si mostra na multiplicidade de signos que aciona, ou seja, como esses signos poderiam ser classificados de acordo com o campo de referência a que se aplicam? E de acordo com que critérios?

Essas classificações precisariam ser as mais generalizantes possíveis, para atender a premissa de responder ao objeto dinâmico do *game*, e não simplesmente aos gêneros arbitrários a que os *games* respondem hoje por uma questão de mercado. (Santaella, 2007, p. 409). Como sabemos essas classificações geralmente são nove de acordo com Poole (2000, p. 21-44):

1) **Shooters** : *games* de tiro, em primeira ou terceira pessoas;⁶⁵

⁶⁴Cf. Santaella. (2001c, p. 47).

2) **Corrida**: usam o conceito jogabilidade de “simulação de direção de veículos” com em terceira ou primeira pessoa onde se vê o carro na tela ou apenas os seus elementos internos (a visão do pára-brisa, volante, painel, etc.), respectivamente;⁶⁵

3) **Exploração/Aventura/Ação**: reúnem um tipo de jogabilidade onde os jogadores podem, pelos menos minimamente, explorar os cenários do *gameworld*, navegando-os em busca de itens, combatendo inimigos, resolvendo *puzzles*, etc. Tem objetivos bem definidos concentrados nos elementos de ação, dependendo da temática que define também parte da jogabilidade. Geralmente, a temática envolve os elementos narrativos mínimos dentro do *gameworld* para manter o fluxo da jogabilidade sempre interessante. Com uma mecânica que usualmente funciona através da evolução do jogador por estágios ou fases do *game* até o fechamento ou último estágio. Exemplos: A série *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1981, 1983, 1985) (que também se localiza como um *game* de plataforma/ação), *God of War* (SCEA, 2005), *Crackdown* (Microsoft Game Studios, Real Time Worlds, 2007), *Ninja Gaiden* (Tecmo, 1989, 2004). É todo *game* onde a ação se processa diretamente e ao mesmo tempo (tempo real de jogo) pelos comandos realizados pelo jogador, que combinem uma nuance narrativa com elementos exploratórios de algum modo. Apesar dessa descrição ser bem geral, são esses elementos que determinam um *game* de exploração/aventura/ação;

⁶⁵**FPS**: *first person shooters*, ou *third-person shooters*. No primeiro tipo (*Fps*) a perspectiva é a da câmera subjetiva, onde se vê e atua “como o personagem”; a visão do personagem fornece ao jogador todo o espaço interativo momentâneo do *gameworld*. Exemplos: *Doom* (id software, 1993), *Black* (Electronic Arts/Criterion, 2006) e *Crysis* (Electronic Arts/Crytek, 2007). Nos de terceira pessoa, vê-se o personagem ou veículo (naves, tanques, carros etc.) por completo na tela inserido no *gameworld*; como um boneco eletrônico/digital de “marionete” controlado pelo jogador. O que muda é apenas a perspectiva em duas ou três dimensões e a forma como essas dimensões são apresentadas (isometricamente, de perfil, por visão aérea etc.). Exemplos: *Jackal* (Konami, 1988), *1942* (Capcom, 1984) e *Super Smash TV* (Acclaim, 1991). Ultimamente, esse tipo de *game*, é raramente produzido. A não ser *remakes* mais elaborados que preservam parte dos conceitos originais como *Bionic Commando* uma nova versão do *game* (Capcom, previsto para 2009) que empresta o nome e alguns elementos-chave do *Bionic Commando* original de 1987. E o também lendário *1942* (Capcom, 1984) ressurgindo como *1942: Joint Strike*, previsto para o final de 2008.

⁶⁶Exemplos: *Ridge Racer* (Namco, 1994), *Burnout* (Criterion, 2001) e *Project: Gotham Racing* (Microsoft Game Studios, Bizarre Creations, 2001).



Figura 17: *Ninja Gaiden* (Xbox), exemplo de jogo de Exploração/Aventura/Ação.

4) **Esportes:** Games cuja jogabilidade e tema são os mais variados esportes. Destaque para as séries oficiais de futebol da *FIFA*, produzidas pela *Electronic Arts* e *Winning Eleven* da *Konami* (1994) e games como *Wii Sports* (*Nintendo*, 2006) que reúne várias modalidades como tênis e boxe;

5) **Luta:** Conhecidos como *beat-'em-up* ou *hack'n'slash*. Neles os gamers lutam com vários inimigos ao mesmo tempo ou em arenas um-contra-um. Exemplos: *Streets of Rage* (*Sega*, 1991), *Double Dragon* (*Technos Corp. Japan*, 1987) e *Street Fighter* (*Capcom*, 1987);

6) **God games:** Games onde o jogador atua como um deus responsável pela prosperidade ou desgraça dos personagens nas cidades ou lugares do *gameworld*, de forma ativa e soberana sobre todos os eventos do *game*, mas com resultados que podem variar em muitos casos, sem a interferência direta do jogador. Exemplos: *The Sims* (*Electronic Arts, Maxis*, 2000), *Black and White* (*Electronic Arts, Lionhead Studios*, 2001), *Spore* (*Electronic Arts, Maxis*, 2008);

7) **Estratégia:** (*Real Time Strategy games-RTS games*). Aqui o jogador pode criar e posicionar equipes, facções e exércitos de todas as ordens e tipos para empreender batalhas contra a inteligência artificial (I.A) que representa o inimigo ou outros jogadores. Mas, diferentes dos games em que a ação se dá por turnos, aqui enquanto se modifica um aspecto do *game* outro acontece ao mesmo tempo. Ou seja, ao arrumar “as peças do jogo” para a batalha, seus soldados continuam em ação no *game*. Assim o *gamer* pode manipular seus exércitos ou avatares no *game*, ao mesmo tempo em que este desempenha um comando ou

série de comandos. Exemplos: *Command and Conquer* (Westwood Studios, 1995), *Starcraft* (Blizzard, 1998), *Total Annihilation* (GT Interactive, Cavedog Entertainment, 1997);

8) **De quebra-cabeça:** Basicamente são *games* onde é possível resolver *puzzles* de variadas formas e com diversas regras diferentes. Exemplo: *Tetris* (Alexey Pajitnov, Várias, 1985), *Klax* (Atari games, 1989), *Lumines* (Bandai, Ubisoft, Q Entertainment, 2004);

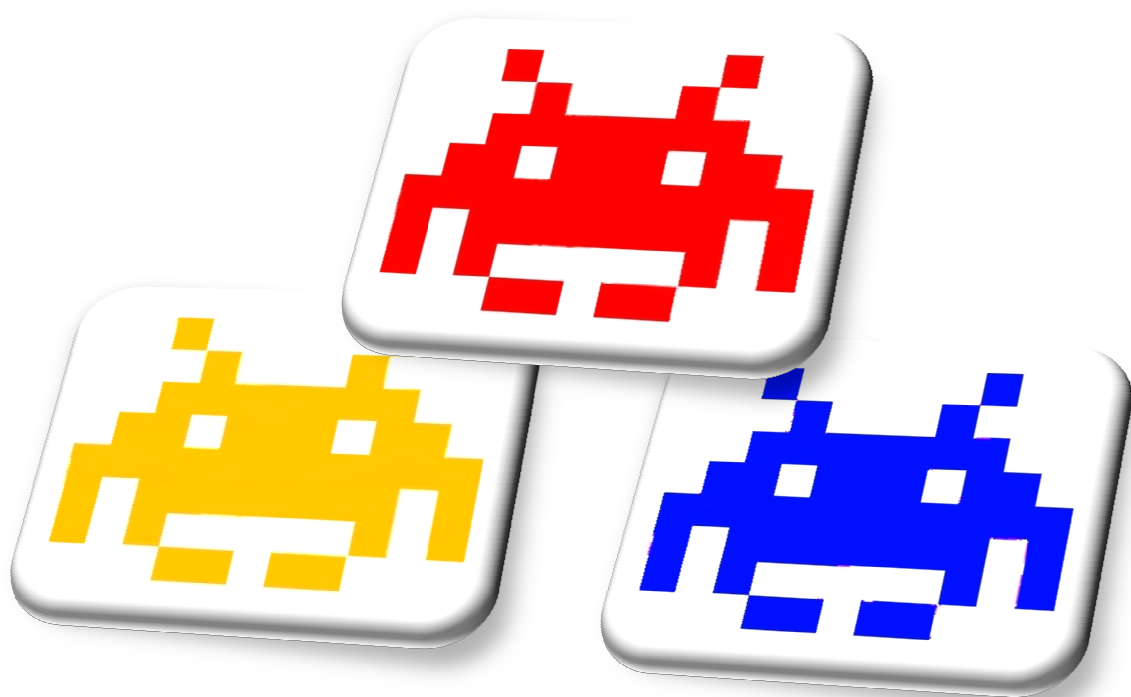
9) **RPG:** *Games* que envolvem “papéis interpretados” pelos jogadores através de seu avatares. Incluem a evolução contínua desses avatares com novas habilidades, poderes, armas, instrumentos e até aparência através das *game*-narrativas. Exemplos: a série *Final Fantasy* (Squaresoft, 1987), *Dragon Quest* (Enix, 1986), *Breath of Fire* (Capcom, 1993), *The Elders Scrolls: Arena* (Bethesda Softworks, 1994).

Esses gêneros são completamente arbitrários e, como dito antes, funcionam muito mais como “exigências” classificatórias de mercado. Também não são categorias fixas, apenas e de certo modo, ‘ilustram’ determinado tipo de jogabilidade facilitando os “rótulos” culturais aos quais estamos tão acostumados. Gomes (2003) ressalta ainda a existência de mais dois gêneros: a) simuladores de voo e outros veículos (além dos aviões, o *gamer* controlaria naves, tanques de guerra, estações variadas de combate, ou até mesmo animais. O que diferenciaria este gênero de “corrida”, por centrar-se mais na simulação da direção do veículo em questão, do que propriamente em temas de velocidade. E b) jogos voltados para o público infantil, muitas vezes com objetivos didáticos e educativos. Uma outra possível categoria emergente seria também a dos *advergames*, voltadas para práticas de *marketing* e anúncio de produtos, que são jogados de forma gratuita na *internet*.

Nessa pesquisa, neste ponto de sua construção, será sugerir modos de ser do objeto dinâmico do *videogame*, relacionando-os diretamente às três categorias peirceanas, buscando o que pode ser considerado como certas características gerais apresentadas nos campos de referência mostrados pelos *games*. Isso considerando a experiência do jogador, que irá somar-se aos conceitos analisados. Temos a intenção de buscar essas possibilidades observando na semiótica um ponto de partida e desenvolvimento para esses argumentos. De forma que possam ser eficientes na explicação do objeto dinâmico do *game*, como veremos adiante.

IV

O Objeto Dinâmico do *Videogame*



Capítulo IV

O Objeto Dinâmico do *Game*

*Quando pessoas falam sobre videogames, tendem a compará-los com formas que já conhecem e amam: filme, pintura, literatura e assim por diante. Mas há uma diferença crítica que precisamos ter em mente, e isto coloca um grande fator de expansão e incerteza nos desenvolvimentos de qualquer equação fácil entre videogames e formas tradicionais de arte. É isso. O que você faz com um videogame? Você joga-o.*⁶⁷

Steven Poole, em “Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution”.

IV. 1 - *Games* são signos: *legi*, *quali*, e *sin-signos* - sintaxe, forma e discurso

Como dito anteriormente, em sua constituição como jogo ainda que eletrônico/digital, um *game* basicamente tem, em essência, as características de qualquer outro jogo. Ou seja, sua característica principal é ser um universo ou espaço constituído de leis ou regras que proporcionam seu funcionamento enquanto jogo cuja função primordial é divertir. Assim, um *game*, em se tratando de uma análise semiótica de extração peirceana, é uma das muitas manifestações do *legi-signo*. Um *legi-signo* se apresenta como elemento definidor da terceiridade. É a entidade semiótica que predominantemente funciona como uma regra, um pressuposto a ser respeitado, uma lei ou convenção aceita por determinado grupo de indivíduos. Como definiu Peirce (CP.3.246):

Um legissigno é uma lei que é um Signo. Normalmente, esta lei é estabelecida pelos homens. Todo signo convencional é um legissigno (porém a recíproca não é verdadeira). Não é um objeto singular, porém um tipo geral que, tem-se concordado, será significante. Todo legissigno significa através de um caso de sua aplicação, que pode ser denominada Réplica. Assim, a palavra “o” normalmente aparecerá de quinze a vinte e cinco vezes numa página. Em todas essas ocorrências singulares é uma Réplica. A Réplica é um Sinsigno. Assim, todo Legissigno requer Sinsignos. Mas estes não são Sinsignos comuns, como são ocorrências peculiares que são encaradas como significantes. Tampouco a Réplica seria significante se não fosse pela lei que a transforma em significante.

Desse modo, um *game* mesmo se constituindo como *legi-signo* em sua forma principal de funcionar, irá também reunir outras formas de signos que o compõem: suas qualidades, as formas icônicas dos *quali-signos* e seus aspectos indiciais próprios dos *sin-signos*. A mistura gerada origina um conjunto sígnico de imagens, textos, sons, movimentos e sensações.

⁶⁷Tradução e adaptação nossas.

Quali-signos estão localizados nos domínios da primeiridade. São qualidades que encarnam em alguma coisa para funcionar como signos. E apenas podem sugerir similaridade com algo no campo das possibilidades quando já estão corporificados como signos. Cores, sons, formas, abstrações são quali-signos. No *game* essas qualidades aparecem como elementos fundamentais que dão a consistência ficcional do *gameworld*. Peirce conceitua o quali-signo dessa maneira (CP.3.244):

Um Qualissigno é uma qualidade que é um Signo Não pode realmente atuar como signo até que se corporifique; mas esta corporificação nada tem a ver com seu caráter como signo.

Ao encarnar em alguma coisa para funcionar como quali-signo, a qualidade aparece em algum objeto, que apesar de fictício e singular, é um existente, um sin-signo. Peirce em relação ao sin-signo diz que (CP.3.245):

Um Sinsigno (onde a sílaba sin é considerada em seu significado de “uma única vez”, como em singular, simples, no Latim semel, etc.) é uma coisa ou evento existente e real que é um signo. E só o pode ser através de suas qualidades, de tal modo que envolve um qualissigno ou, melhor, vários qualissignos. Mas estes qualissignos são de um tipo particular e só constituem um signo quando realmente se corporificam.

Dentro do *game*, o sin-signo é uma referência reconhecível no *gameworld* que pode indicar alguma coisa também fora dele como objeto da realidade. Mas no *game*, não há nenhuma obrigação deste objeto em questão apresentar as mesmas características que tem fora dele. Pois, no *game*, os objetos apresentam seu próprio modo de funcionar de acordo com suas leis de existência, baseadas em qualidades singulares que indicam possibilidades de existir como signos e produtos de entretenimento. *Games*, portanto, tem uma sintaxe, uma forma e um discurso que lhes é próprio. Essas três características se relacionam diretamente com suas funcionalidades como legi, quali e sin-signos.

Estamos insistindo nessa ordem de apresentação, ou seja, indo regressivamente da terceiridade (legi-signo), depois apresentando a primeiridade (quali-signo) e apenas por último a secundidade (sin-signo) por uma razão específica. *Games* são legi-signos. Em si mesmos já representam um sistema de regras. São projetados com a finalidade de funcionar como regras com as quais se pode interagir com objetivos lúdicos. Ora, sistemas já possuem um modo de ser e funcionar que lhes é próprio, fundado a partir de suas características intrínsecas, entendidas como padrões básicos ou fundamentais e também evolutivos, que podem ser variáveis ou não. Sistemas são signos que se conectam em vários subníveis

possíveis da realidade segundo Peirce, de forma que haja mediação, e, portanto, *terceiridade* entre eles. Sendo vistos como sistemas abertos, justamente por permitirem tal capacidade de interconexão para o transporte de informações que se efetua em seus mais diversos níveis. (SANTAELLA; VIEIRA, 2008). Ao jogarmos um *game*, já estamos mediando uma realidade possível, decodificando suas regras. Já estamos sob a categoria da *terceiridade*.

Por isso, só após identificarmos cognitivamente um *game* como *legi-signo* e sistema de regras, é que podemos “prestar atenção” às qualidades e a que se refere o *game* em questão. É por essa razão também que *games* são “lidos” de forma diferente de outras mídias. É preciso internalizar quase imediatamente suas regras (dependendo do *game* e da sua curva de aprendizado e interface) para interagir com eles e entender do que tratam e como funcionam. Isso acontece no momento em que se assume o controle do *game*, ou seja, é um processo que ocorre ao mesmo tempo de sua apreciação como mídia. Assim, como *legi-signos* *games* possuem uma *sintaxe* própria, que lhes permite que funcionem como *game*.

A *sintaxe* é definida na *lingüística*, como a parte da gramática que se ocupa das imposições da língua aos falantes e das opções possíveis dentro dela. Trata da ordem possível das palavras e suas combinações, concordância, regime e das condições a que as palavras se acomodam no discurso, desde o século XVIII, principalmente. (DUCROT & TODOROV, 1977). Assim, a *sintaxe* se relaciona com o *legi-signo* em seu aspecto de regra que determina parâmetros para o funcionamento de uma linguagem, nesse caso, o *game*, uma linguagem predominantemente visual. Mas com importantes aspectos sonoros e sinestésicos que devem funcionar em conjunto. Os *games* então, se encontram dentro do terceiro domínio dos estudos da imagem conforme Santaella e Nöth (1998, p. 36-42)⁶⁸:

(3) o domínio das imagens como representações visuais (desenhos, pinturas, gravuras, fotografias, imagens cinematográficas, televisivas, holográficas e infográficas).

Em “*Matrizes da Linguagem e Pensamento*” (SANTAELLA, 2001c) encontramos no “*Capítulo V: A Matriz Visual e suas Modalidades*” três grandes modalidades de engendramento sintático para a matriz visual. Tais modalidades apresentaram-se convenientemente a esse estudo, dada a proeminência visual que os *games* possuem. Claro que *games* são mídias e linguagens áudio-sensório-visuais-interativas e por isso mesmo, são linguagens híbridas como as hiper-mídias, por exemplo. Apesar de os *games* terem um maior

⁶⁸SANTAELLA, Lucia e NÖTH, Winfried. *Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1998.

nível de complexidade de uma forma geral do que estas. Entretanto, a visualidade em um *game* se interpõe de forma hierárquica muitas vezes, definindo o caráter geral de uma experiência vivida no *game*. Não se quer dizer com isso, que a visualidade sempre se sobrepõe sobre as outras qualidades de um *game*. Mas, que sem essa conexão visual e gráfica, fica impossível se pensar em *videogames*, por motivos óbvios. Sendo assim, as modalidades das formas visuais as quais os *games*, nesse momento, serão enquadrados como signos e linguagens visuais são definidas assim por Santaella (2001c, p. 186):

Quando digo “linguagem” e “representação visual”, pretendo que esses termos já funcionem como indicadores de uma delimitação. Refiro-me às formas visuais que são produzidas pelo ser humano e, por isso mesmo, evidentemente organizadas como linguagem. Trata-se de signos que se propõem representar algo do mundo visível ou, em caso-limite, apresentaram-se como a si mesmos como signos. Assim, as modalidades do visual se referem às formas de representação visuais. (...)

Apresentaremos a seguir, de modo resumido, as modalidades da matriz visual em forma de diagrama explicativo mais uma vez, para que haja integração com o argumento proposto. Dessa forma, segundo (Santaella, 2001c, p. 209-260), as três grandes modalidades de engendramento sintático da matriz visual se dividem em:

(2.1) Formas não-representativas - não têm o poder de representar. São o que são, como se apresentam aos sentidos. Divide-se em três submodalidades: **(2.1.1) A qualidade reduzida a si mesma: a talidade** - é a qualidade visual que se presentifica não apresentando relação com coisa alguma, a não ser consigo mesma. Estão libertas de esquemas e não integram classes pré-determinadas de coisas: volumes e massas, certas linhas, efeitos de formas como nuvens, tensão de corpos e distensão de energia, telas e motivos não-figurativos. Ainda esta modalidade, subdivide-se em: **(2.1.1.1) a qualidade como possibilidade** - um quase-signo. Possibilidade não realizada em uma materialidade, apenas estando em fase de gestação. Exemplos: intensidades, texturas, ecos, brilhos, cores, etc. **(2.1.1.2) a qualidade materializada** - um quali-signo icônico atualizado em algo, qualidade expressa em alguma coisa que faz parte de sua constituição como signo. Torna-se sin-signo, ainda icônico e remático; existe, mas não informa sobre nada fora dele. Exemplos: pinturas monocromáticas sem organização das formas presentes na tela, monitor ou tela de televisão fora de sintonia, etc. **(2.1.1.3) as leis naturais da qualidade** - forças universais presentes nas leis físicas que se ordenam segundo as mesmas leis que regem o cosmos, no sentido de estruturar e organizar classes de fenômenos. Exemplos: qualquer fato observável nas características mais gerais e abstratas presentes nas realizações da representação visual e plástica e percepção humana, que se organizam segundo essas leis gerais.

Na segunda submodalidade das formas não-representativas apresenta-se **(2.1.2) A qualidade como acontecimento singular: a marca do gesto** - qualidades visuais que apenas indicam a referência que lhes originou sem fazerem menção, contudo, a nada que esteja fora delas. A marca de auto-identidade gerativa que apenas diz sobre como foi produzida ou realizada tal qualidade da forma percebida. Exemplos: vestígios de qualquer natureza que permitam o reconhecimento do que promoveu tal ação ou realização de determinado produto. Mesmo com similaridades reconhecíveis entre estas qualidades. As imagens produzidas por

determinado instrumento, como um microscópio eletrônico e uma tela de pintura, quando estas tratam de algo que se encontra identificado nos dois suportes físicos com profunda similaridade de formas, mas que são distintos em funcionamento. Estas qualidades apresentam o traço distintivo da criação feita em suportes ou aparelhos diferentes, ou mesmo por ações diferenciadas. Essa modalidade divide-se também em mais três submodalidades, apresentadas a seguir. **(2.1.2.1) a marca qualitativa do gesto** - indica a procedência ou o modo de produção de onde esta imagem é proveniente, como um gesto indicativo dessa qualidade. Exemplo: O inconfundível modo de produzir pinceladas de Van Gogh. O modo como suas pinturas se apresentam na tela é uma marca distintiva dessa qualidade. **(2.1.2.2) o gesto em ato** - é o acontecimento ou evento localizado no tempo que se singulariza como identidade de si próprio. Uma assinatura que identifica um ato em particular que pode se constituir em paisagens de signos que revigoram o olhar sensível de quem as percebe, como a arte. Exemplo: Os ready mades de Duchamp, objetos descontextualizados de suas “funções cotidianas” que adquirem novos significados (o urinol, a roda de bicicleta e outros). **(2.1.2.3) as leis físicas e fisiológicas do gesto** - são as instâncias onde o mais simples movimento, por mais caótico que seja vai encontrar seu solo para acontecer dentro desse domínio maior que o governa, que são tais leis. Exemplo: as formas arredondadas desenhadas pelas crianças obedecem a esse princípio. “O círculo primordial”, a esfera possui uma constituição como figura geométrica, mais simples que as demais, sendo também mais regular e fácil de fazer devido em parte à ausência de ângulos retos. Além disso, existem leis fisiológicas que estão influenciando e guiando as crianças na feitura dessas formas.

Na terceira submodalidade das formas não-representativas se estabelece o nível **(2.1.3) a qualidade como lei: a invariância** - aqui as qualidades visuais apresentam o nível que é formado pela regência das leis naturais das qualidades. Princípios que se apresentam indelevelmente sob leis exatamente configuradas e generalizantes, mesmo que apareçam livres e descoordenadas à nossa percepção. Exemplo: as cores. Estas obedecem a leis cromáticas dentro da variação dos seus espectros visíveis. A subdivisão desse nível, assim se estabelece: **(2.1.3.1) as leis do acaso** - estão nas qualidades visuais como uma espécie de princípio-guia da variação fortuita, onde as qualidades presentes nos fenômenos se conformam a essas leis. As qualidades, no entanto, têm uma forma particular de se adequar a esses princípios gerais. Exemplo: As formas como as mais diversas qualidades visuais existentes nos fenômenos (como a tinta que escorre em uma tela) se comportam perante a lei da gravidade. **(2.1.3.2) as réplicas como instâncias da lei** - são qualidades visuais que se manifestam através de formas que tem como princípio mestre, uma base matemática, geral e abstrata. Como réplicas, tais qualidades representam essas leis gerais, através de entes particulares. Exemplo: as formas geométricas; retângulo, triângulo, paralelogramo, etc. **(2.1.3.3) a abstração das leis** - se refere às qualidades visuais que em qualquer nível de existência, obedecem a determinados princípios presentes na ciência matemática. Ao pensarmos em uma imagem, esta estará localizada (mesmo que mentalmente) em um plano formado por certas coordenadas pontuais de linhas horizontais e verticais, como em um plano cartesiano. Exemplo: Uma visão de fim-de-tarde, onde a linha do horizonte determina um plano que se divide entre a linha de um trecho visível do céu e sua porção correspondente da terra. Esta paisagem, em sua abstração mais elevada seria formada por retas, planos e pontos. Coordenadas matematicamente demonstráveis.

(2.2) Formas figurativas - funcionam como duplos. Representam a exterioridade das coisas, reproduzem a semelhança dos objetos visíveis como réplicas de objetos existentes ou preexistentes. Dividem-se em três modos: o primeiro é **(2.2.1) A figura como qualidade** - as qualidades visuais presentes na formas figurativas são primeiras. Estão lá para serem formas que se apresentam na sua talidade. Podem apontar para algo que está fora de sua

constituição enquanto figura, mas a qualidade inerente em tal figura é o que vem antes de sua referência. Dividem-se novamente em três níveis explicados a seguir. **(2.2.1.1) a figura sui generis** - No *sui generis*, as qualidades assumem formas pertencentes a um universo próprio, que se manifesta plasticamente. Um espaço visual novo é criado com essas formas que são primeiras. É uma realidade de objetos que são indicados fora do signo, mas com uma ambigüidade que se revela por essas mesmas qualidades. Exemplo: as obras de Cézanne. Criações ricas em como o artista representa a realidade através de signos, que não tentam capturar as formas dos objetos fora dele exatamente como são. Mas buscam recriar essas formas em diversas composições de signos. **(2.2.1.2) as figuras do gesto** - Nesse nível, as qualidades visuais são criadas pelo gesto que lhes dá corpo. E se tornam uma marca figurativa deste gesto. Exemplo: os grafites urbanos. Onde a qualidade característica do movimento que a criou denuncia sua própria qualidade geral imposta pelo gesto criador. **(2.2.1.3) a figura como tipo e estereótipo** - as qualidades são símiles de algum padrão anterior que pode ser imaginado e reconstruído. Exemplo: Formas computacionais criadas a partir de algum banco de dados de imagens. Tais imagens são desenvolvidas a partir de convenções anteriores, presentes nas formas simbólicas.

No segundo modo das formas figurativas está **(2.2.2) A figura como registro: a conexão dinâmica** - aqui se têm o ponto central do argumento para os variados tipos de qualidades visuais. As formas visuais possuem uma relação com aquilo que mostram. Estão ligadas inextricavelmente a seus objetos como índices dos mesmos. O fator de indexicalidade é uma marca do visual, pois a determinação sónica vem de um objeto capturado semioticamente por um signo em certo tempo e espaço. Exemplo: a fotografia é o exemplo mais clássico da qualidade visual que funciona como registro. Assim também como os infográficos e as holografias, pois esses também mantêm a conexão dinâmica essencial com seus objetos. Suas submodalidades são: **(2.2.2.1) registro imitativo** - é caracterizado pela qualidade visual que mantém uma relação existencial de mimese com seu objeto. Funciona como índice de uma situação que é representada como uma relação de imitação das formas do objeto pelo signo. Essas formas são geralmente icônicas. Exemplo: sinalização de trânsito. **(2.2.2.2) registro físico** - é a qualidade visual impressa como reprodução direta do objeto do signo em questão. Identifica o objeto apontado no registro de forma fidedigna, o tanto quanto esta possa ser. Exemplo: aqui de novo, a fotografia é o exemplo máximo, visto que mostra seu referente com fidelidade. Assim como imagens de diagnóstico médico: tomografias, ressonâncias, radiografias, etc. Por mostrarem tecnicamente e em detalhes o objeto a que se referem. **(2.2.2.3) registro por convenção** - as qualidades visuais nesse tipo de registro são produzidas não apenas imitando as qualidades de aparência das formas, mas buscando-se relações internas de processo e da natureza convencional do próprio objeto indicado. Exemplo: mapas e diagramas representam as aparências primeiras, indicam funções e lugares existentes e funcionam de acordo com as leis de projeção ótica e produção de cartas e mapas. Ou seja, já incluem em si as formas simbólicas internalizadas para sua leitura.

No terceiro nível das formas figurativas aparece o nível **(2.2.3) A figura como convenção: a codificação** - as qualidades visuais são aqui produzidas por sistemas de codificação aprendidos e que transformam-se no decurso histórico. O estudo da perspectiva por Panofsky (1973) em “A perspectiva como forma simbólica” ilustra bastante como sistemas codificados podem modelar a produção imagética e figurativa. As três submodalidades desse nível são: **(2.2.3.1) a codificação qualitativa do espaço pictórico** - onde as qualidades visuais de uma construção figurativa têm uma tendência maior para uma codificação que se apresenta sob um aspecto qualitativo dominante. Superfície por ela mesma como espaço a ser preenchido sob o ritmo de cores e formas em paralelo ou sobrepostas,

onde as qualidades estão em relevo. Exemplo: a arte medieval dos séculos II a VI, que desintegra a unidade pictórica advinda da antiguidade clássica. **(2.2.3.2) a singularização das convenções: o estilo** - as qualidades estão aqui representadas pela maneira particular como cada artista ou criador recebe e renova ou transforma, sem modificar, as leis de codificação pictórica herdadas em sua época, imprimindo ao mesmo tempo, sua marca distintiva e pessoal. Exemplo: As distinções no estilo de artistas do período Renascentista, como Rafael e Ticiano. Ambos aprenderam regras para sua arte, mas representaram-na com estilo individual e personalista inconfundível. **(2.2.3.3) a codificação racionalista do espaço pictórico** - a produção das qualidades visuais nesse nível se dá fundamentalmente por construções que obedecem a bases numéricas. Ou seja, as imagens se constituem de regras impostas matematicamente em uma camada subjacente e invisível. Assim, tem dois modos de existência: um no suporte onde é desenvolvida e mostrada, seu lado qualitativo. E outro, na camada racional, lógica, abstrata e matemática que fornece as leis para sua produção como imagem. Exemplo: as imagens computarizadas e infográficas em sua raiz binária digital (0 e 1) que formará as unidades de pontos (pixels) de uma imagem na tela do computador.

(2.3) Formas representativas - Reproduzem a aparência dos objetos percebíveis visualmente como forma de acesso ao que não está visível diretamente no objeto. Ou seja, é algo que fornece uma associação visual de idéias ou conceitos com outras formas convencionais, mas de uma forma abstrata e geral, ou seja, de natureza predominantemente simbólica. Desdobram-se em mais três níveis expostos na seqüência. O primeiro nível é a **(2.3.1) representação por analogia: a semelhança** - são as qualidades visuais representadas nas formas que guardam, além de uma relação de semelhança analógica com seus referentes, uma relação simbólica. Ou seja, há uma relação imagem-idéia presente como dominante nessas formas visuais. Exemplo: os ideogramas japoneses. A representação por analogia, por sua vez, se subdivide em outros três níveis: **(2.3.1.1) representação imitativa** - as formas visuais são representações que emulam, ou seja, são tipos miméticos de seus objetos, regidos quase imperceptivelmente por sistemas de regras. Exemplo: notações musicais do século XX, onde os gráficos “imitam” as formas que assumem determinadas sonoridades no papel. **(2.3.1.2) representação figurada** - se processam quando as normas de representação são figuras denotativas, cuja significação se alicerça em regras culturais estabelecidas por “leis de usos e costumes tipicamente humanos”. Exemplo: Os pictogramas (figuras de mulher e homem em placas nas portas de banheiros públicos, por exemplo). Apresentam uma função a ser interpretada e indicam seus objetos indicialmente e qualitativamente. **(2.3.1.3) representação ideativa** - qualidades visuais que representam graficamente uma idéia ou conceito abstrato, que foi produto elaborado de combinações imaginadas para representar tais abstrações. Mantém uma relação de analogia com seus objetos, bem como uma relação lógica. Exemplo: os ideogramas chineses.

A segunda submodalidade das formas representativas é a **(2.3.2) representação por figuração: a cifra**. As qualidades visuais são representadas por cifras nessa modalidade, não guardam nenhuma semelhança com seu objeto, sendo de natureza enigmática e singular, hermética. Estão codificadas por sistemas lógicos ou alfabetos cifrados. Exemplos: o Código Morse e o Código Braille. Subdividem-se em três: **(2.3.2.1) cifra por analogia** - as qualidades visuais mantêm analogias com o objeto representado, mas estas não são óbvias. As analogias, contudo, aparecem apenas quando são consideradas e interpretadas, decifradas. Exemplo: as imagens técnicas como as de sensoriamento remoto geológico por satélite, para citar uma. Apenas profissionais ou pessoas com instrução nessa área específica podem identificar facilmente as analogias entre o objeto representado e o signo. **(2.3.2.2) cifra de relações existenciais** - nessa subdivisão as qualidades visuais apresentam-se como registros simbólicos cifrados por determinadas situações vividas. Estão nas memórias, nos registros

sensórios da própria vida. Produzem novas significações cifradas a partir dos sentidos originais vivenciados. Exemplo: os sonhos. Por sua natureza fílmica, temporal e híbrida baseada fortemente na sintaxe visual. **(2.3.2.3) cifra por codificação** - as qualidades visuais dentro desse nível, se apresentam como formas visuais que significam alguma coisa de modo codificado. Aqui as próprias formas que representam o código já significam conceitos dentro de determinado repertório conhecido por certa comunidade. Exemplos: o conto de Edgar Allan Poe “The Golden Bug” (“O escaravelho de ouro”) e os hieróglifos egípcios.

A terceira submodalidade das formas representativas é a **(2.3.3) representação por convenção: o sistema** - aqui predominam as funções lógicas das qualidades visuais em detrimento dos aspectos de similaridade e dos que se apresentam em termos figurativos. Mais três subdivisões se fazem presentes: **(2.3.3.1) sistemas convencionais analógicos** - as qualidades visuais mantêm uma analogia no tocante ao que representam como regra em relação aos seus objetos. Exemplo: Partituras musicais culturalmente convencionalizadas. **(2.3.3.2) sistemas convencionais indiciais** - as qualidades visuais são formas que identificam um objeto ao mesmo tempo que significam algo no tempo e espaço. Exemplo: logomarcas. **(2.3.3.3) sistemas convencionais arbitrários** - as qualidades visuais são formas que traduzem arbitrariamente determinados sistemas (como os grafemas) em sons da fala. Exemplos: os símbolos matemáticos, químicos e os logografos da tipografia alfabética moderna.

Games mesclam essas modalidades visuais em seus modos de ser como signos produzindo uma sintaxe híbrida própria. Em seu caráter puramente visual, os *games* buscariam elementos para a formação de um campo de referência nessas modalidades, para a constituição de seus objetos dinâmicos. Basicamente, como um sistema de regras, *games*, de saída, partiriam das modalidades localizadas nas formas representativas (2.3). Mas, pelo fato de os *games* serem predominantemente visuais, as modalidades encontradas nas formas figurativas (2.2) também forneceriam os elementos básicos para que os signos do *game* possam aparecer e funcionar como legi-signos. Além disso, aquelas qualidades visuais que não fazem referência a nenhum objeto conhecido de imediato, na dicotomia entre realidade e ficção estariam no domínio das modalidades não-representativas (2.1).

Dessa mistura de modalidades, nasceria a sintaxe aliada à forma pela qual o *game* se apresenta como signo. Forma é definida dentro das ciências da linguagem por L. Hjelmslev (p.33) ⁶⁹ como “uma rede relacional que define as unidades”. Ou seja, um conjunto de unidades relacionais entre si, as quais possibilitam combinações pelo próprio jogo ou conjunto de regras que autorizam. A forma está diretamente ligada aos aspectos visuais de um *game*. E corresponderia ao seu elemento principal de indexicalidade com o signo-objeto do *game*. Também é claro, associados à visualidade estão os elementos sonoros, musicais e interativos que integram um *game*. A forma também apresenta os elementos qualitativos icônicos nessa mistura áudio-visual-interativa. Estes são imaginadas como qualidades até formarem um

⁶⁹Cf. Ducrot, O. e Todorov, T. Dicionário enciclopédico das ciências da linguagem. São Paulo: Perspectiva, 1977.

“corpo” coeso estabelecido pelo *design* do *game*. Desse modo, os aspectos primeiros das qualidades estão nas formas áudio-visuais-interativas de um *game*.

As combinações dessas formas primeiras se presentificam nos objetos que se tornam reconhecíveis e intercambiáveis e passam a atender por determinado sistema de regras do *game*. As regras em um *game*, além de interfaceadas por mecanismos de resposta a uma dada situação, se entrelaçam com determinada função protonarrativa, ou mesmo narrativa, com todos os elementos que a compõem. Mesmo que esta seja apenas uma linha mínima de descrição que informe o jogador sobre situação apresentada no jogo. Deve existir uma âncora narrativa mínima, muitas vezes intuitiva, derivada dos próprios elementos apresentados *in-game*, que são internalizados pelo jogador, a cada momento de fruição de uma partida. Essas correlações entre regras e formas que estabelecem uma narrativa, formarão o *discurso* de um *game*. O discurso no *game* é este *background*, história de fundo, *storyline* mínimo. Pois a narrativa que se desenvolve em um *game* acontece apenas no momento em que este é jogado, onde o jogador desenvolve a narrativa que se desenrola durante as sessões do jogo. Sem a participação efetiva do jogador, o *game* torna-se apenas potencialmente narrativo, uma premissa não realizada para o conceito proposto. Desse modo restaria só um determinado apelo narrativo sem concretização, uma linha identificatória de gênero e espécie de *game*.

Discurso nas ciências da linguagem e Literatura, através dos tempos, vem sendo definido por inúmeros autores de uma forma geral, como a expressão utilizada para dar forma aos diversos conteúdos que são comunicados pelas linguagens (ver Santaella, 2001c, p. 317). No *game*, o discurso é a forma como a narrativa proposta se articula com o conteúdo do *game*, ou seja, a programação e a interação do jogador com o mesmo, produzindo sentidos plurais a esta narrativa dada durante o *game*. Ou, muitas vezes, apenas justificando uma premissa narrativa, como um fragmento de história que antecede as condições em que o jogador começa o jogo para situá-lo no contexto fictício do mesmo (ver conceito *de narrative frame* em Juul: 1998). Tal premissa, logo se transforma nas bases narrativas da mecânica lúdica projetada para determinado *game* em forma de jogabilidade. O que dá sentido (pelo menos parcialmente) aos chamados gêneros de *games*. Ou seja, por esse prisma, *games* podem ser ficções interativas não-lineares e com múltiplos resultados finais. O que torna o discurso além de uma linha mínima de narração prolongada no ato de jogar, a articulação do conteúdo do *game* associado a sua sintaxe e forma de ser como *game*.

Para Juul (1998) uma ficção interativa é uma idéia utópica, visto que narrativas sendo cadeias de eventos lineares e fixos, têm uma temporalidade específica entre o *tempo de*

narração e o *tempo de leitura* para acontecer de fato. O autor declara que *games* são interativos e não-lineares, feitos de pequenos elementos que podem ser combinados e recombinados. E afirma ainda que uma mídia interativa pressupõe um agora, no qual o usuário tem influência direta e onde tempo de narração e tempo de leitura são idênticos. Assim, segundo o autor as duas formas midiáticas são muito diferentes para serem combinadas de forma simples. Jull, contudo, assinala que a mistura não é impossível. Apenas ressalta que ao se combinar *games* e narrativas é necessário observar a alternância de momentos entre narratividade e interatividade. E afirma também, que isto não seria nenhuma novidade distinta do que se vêm produzindo em termos de mídia de entretenimento nos últimos anos. Por fim, o autor fala que os críticos estão em parte certos ao afirmar que *games* não conseguem criar as experiências que bons livros e filmes conseguem, pois isto seria uma utopia alternativa de ficção interativa.

Discordamos desses críticos, e como exemplo recente desse tipo de *game*, que associa de forma inteligente narrativa e interação podemos citar *Clive Barker's Jericho* (Codemasters, Mercury Steam Entertainment Inc, Imajica Productions, Inc e Alchemic Productions, 2007). O *game*, um *sci-fi horror first person shooter*, foi desenvolvido de forma a apresentar uma história original que tem *background* e *ritmo* muito bem definidos ao longo da fruição interativa. O roteiro é apresentado progressivamente em capítulos, de forma que o *gamer* vai conhecendo o passado dos integrantes do *Jericho Squad* e de seus inimigos e se integrando cada vez mais na narrativa, desvendando-a aos poucos. Assim, enquanto joga, descobre o que precisa fazer para avançar ao longo dos estágios do *game*, bem como conhece um pouco mais do universo construído para o jogo.



Figura 18: O *game* *Clive Barker's Jericho*.

Não foi à toa que o dramaturgo, pintor e escritor inglês Clive Barker (criador de *Hellraiser*, filme de terror homônimo considerado clássico do gênero) escolheu o *videogame*⁷⁰ como mídia para lançar seu novo projeto de ficção. O artista acredita que sua obra se apresentará de forma condizente com a experiência que ele deseja proporcionar aos *gamers*, tanto em termos de narrativa como de jogabilidade. E o *game* consegue isso com grande êxito: apresenta momentos muito bem elaborados e narrados interativamente, apresentando um bom nível de suspense e terror, que se soma a jogabilidade frenética com muitos tiroteios, monstros e ação. Além disso, apresenta boa variedade de habilidades em cada personagem selecionável e desafio intenso e crescente *in-game*.

A experiência de *Clive Barker's Jericho* é apenas um exemplo de *games* que mesclam elementos narrativos e interativos com sucesso. Existem muitos outros: desde *Half-life* (Valve, 1998) até os recentes *games* da série *Tomb Raider*, passando pelas adaptações de *games* provenientes do cinema como “*The Godfather: The Game*” (Electronic Arts, 2006) baseado na película homônima de 1972 dirigida por Francis Ford Coppola. Outro bom exemplo é a experiência única de misturas de estilos do *Fps sci-fi-terror* com elementos de *RPG* de *Bioshock* (2K Games, Irrational Games, 2007), onde uma narrativa complexa é desenvolvida brilhantemente *in-game* associada a um estilo artístico primoroso. E mesmo antes desses, *Metal Gear* (Konami, 1987), iniciava um percurso inovador em *games* e narrativas, quando fora lançado e também suas inúmeras sequências⁷¹ que obtiveram a mesma repercussão positiva. Nos *games* citados, a narrativa sempre está em função da jogabilidade, e não o contrário. De forma que a narrativa serve de apoio a um determinado tipo de jogabilidade, enriquecendo-a. Por esse motivo que Poole (2000) reforça que a diferença entre os *games* e as demais formas de arte que criamos e apreciamos, é que existe uma participação do interator/usuário na fruição de um *game*, de forma muito mais direta do que em um filme ou livro, por exemplo.

⁷⁰ O *game* está disponível para as plataformas: PC, Xbox360 e Playstation 3.

⁷¹ A mais recente é um exemplo notável de *game* e narrativa: *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, lançado em junho de 2008, com direção e produção do Kojima Productions e publicação da Konami Computer Entertainment Japan.



Figura 19: *Bioshock*: narrativa complexa *in-game* encontra arte digital.

Todavia, ao considerar *games* como signos, estamos levando em conta uma imensa gama de potencial significativo, em termos de aspectos narratológicos ou ludológicos que o *gameworld* representa para o *gamer*, tomando esses aspectos em conjunto ou isoladamente. Pois isso constituirá também parte de seu objeto dinâmico, já que essas qualidades estarão funcionando em consonância com seus objetos na ficção apresentada. Essa noção de *gameworld* é aquela mesma de *gamespace* da qual falamos no primeiro capítulo desse trabalho. Uma noção que inclua a experiência do *gamer* como semiose em seu mais amplo sentido. Nesse contexto ampliado de *gamespace*, é que se podem desenvolver ficções interativas que não pareçam utópicas. Visto que ao assumir o papel de um personagem controlável no *game* como seu avatar no mundo virtual, o *gamer* se torna responsável em grande parte e diretamente, pelo fluxo de narrativa que irá experienciar no *game*.

Sendo signos, e tendo certas características que o definem como mídia de entretenimento, relembremos então, os elementos que os *games* devem apresentar:

- a) Um enredo ou idéia que transmita uma premissa, antes mesmo do seu funcionamento ou momento em que é jogado. O título ou categoria, sua tela-título, seu rótulo impresso, etc. já indicam alguma noção de que temática é explorada no *game*;
- b) Um conjunto básico de personagens ou avatares que representarão as ações do jogador na tela de jogo;
- c) Um sistema de interface formado por *software* (a programação advinda *game engine*) e *hardware* (*joystick*, *joypad*, *mouse* ou qualquer tipo de controlador manipulado pelo jogador) que transfira as ações mecânicas dos jogadores traduzindo-as em ações digitais/eletrônicas no *gameworld*;

d) Certo tipo de jogabilidade, que obedece a programação desenvolvida para o jogo. E que define o ritmo e funcionamentos específicos do *game*, tais como: curva de aprendizado, fator diversão e fator *replay*. Além disso, essa é a característica mais importante de um *game*, que o define como mídia interativa. Se a jogabilidade for: intuitiva, precisa, simples e adequada ao sistema projetado para o jogo em medidas generosas e equilibradas, esse conjunto de fatores será com certeza, mais importante do que seus visuais e sons. Visto que sendo divertido, o *game* será interessante, desafiador, e sem dúvida, será jogado inúmeras vezes;

e) O próprio *gameworld* que engloba o conjunto: ambiente de jogo, regras e tudo o que é disponibilizado ao jogador durante uma sessão ou partida: *power-ups*, inimigos, *npc's*, informações *in-game*. Esses são os elementos que constituem o *gameworld*. Ele se estabelece como dimensão ou realidade do *game*, no momento em que é jogado.

Games são puramente signos de ficção, e como tais, representações de si mesmos, que apenas podem ou não, fazer referências obrigatórias a algo fora de si. Por isso, a menção do termo signo-objeto, parágrafos acima, nessa ordem específica, se justifica. Ao falarmos do objeto dinâmico de um *game* estamos falando de um conceito que parte do signo de forma tripartite, onde sintaxe, forma e discurso se conectam multidirecionalmente, de forma a de fato, constituir a composição de um *game*: suas regras, qualidades e elementos singulares. Essa composição de características diferenciadas formará o objeto dinâmico de um *game*, e não seu objeto imediato. Visto que não se está falando somente dos aspectos qualitativos aparentes e perceptivamente sinestésicos, mas de um conceito de bases cognitivas e em continuidade semiótica, a realidade lúdica do *game*. É dessa realidade que tratará o *game* com base em seus aspectos lúdicos, singulares e os elementos de seu campo de referência como mídia interativa e criação artística e de entretenimento.

IV. 2 - Hipótese para o objeto dinâmico do *game*: pixels e semioses

A epígrafe acima, que abre esse capítulo é de Steven Poole, jornalista britânico especializado em jornalismo de *games*. O parágrafo diz muito sobre o que estamos procurando definir como objeto dinâmico do *videogame*. Todas as formas midiáticas e de arte citadas pelo autor são também signos. Esses signos possuem seus respectivos objetos, imediatos e dinâmicos, dentro e fora do signo. Tais objetos estão em continuidade com seus

conceitos atualizados pela experiência de percebê-los, senti-los e apreciá-los. Daí o estabelecimento da possibilidade para leituras semióticas que envolvam tais objetos.

Em relação ao objeto dinâmico, e nesse caso, dos *games*, trata-se da referência última em um campo sógnico situado na ficção. O signo apresenta, indica ou representa seus objetos de forma a validar uma instância da sua materialidade em uma idealidade criativa que se apresenta aos sentidos do jogador. Santaella nos esclarece a mudança feita por Peirce em seu conceito para objeto dinâmico, após sucessivas reflexões que o levaram a considerar que este pode vir a ter um caráter sógnico, em parte ou inteiramente (Santaella, 1995, p. 61). Assim, nas palavras da autora temos que:

Quando se fala de objeto dinâmico, trata-se de uma referência última. Como tal, tanto no caso do possível, quanto do necessitante, a referência última se dá como inatingível. Não vem do acaso, por isso mesmo, a passagem em que Peirce decide trocar o termo objeto real por objeto dinâmico (8.314), troca que se justifica porque o objeto, segundo Peirce, também pode ser fictício⁷². Isso, que parecia estranho e inexplicável, torna-se agora plenamente coerente à luz da divisão dos objetos dinâmicos. Se o objeto tem a natureza de um possível, o ser da possibilidade é o ser de algo ainda não existente, de modo que esse objeto só pode ter o caráter do indefinível.

Em trabalho desenvolvido para a 10ª Jornada Internacional de Estudos Peirceanos do Centro Internacional de Estudos Peirceanos (CIEP)⁷³, procuramos como exercício auxiliar para a atual pesquisa, desenvolver um texto exploratório sobre a hipótese para o objeto dinâmico do *game*. Ocasão em que teríamos a possibilidade de discutir em público a proposta e pô-la à prova. Como produto desse artigo intitulado “*Relações Possíveis entre Jogos Eletrônicos e Sistemas Psicossociais: Um Olhar Sob a Ótica da Filosofia Peirceana, da Teoria Geral de Sistemas e da Complexidade*” (Guimarães, 2007, p. 9), retiramos a idéia central para a hipótese que no momento procuramos desenvolver e a transcrevemos abaixo:

*Algumas situações podem ser previstas por determinada lógica do game, parcialmente compreendida em diversos níveis ou estágios desse jogar; o jogador “aprende a viver a realidade do jogo” precisa montar estratégias de superação das adversidades no gameworld; em segundos, minutos ou horas, a unidade de tempo determina a curva de aprendizado do game. Em nenhum instante, apesar de serem, como já foi dito, momentos distintos, esses atos estão separados entre si; na verdade, o game se converte em **objeto dinâmico dele próprio enquanto signo**⁷⁴, sendo mediado continuamente pelos gamers, durante a ação experienciada.*

⁷² Grifo nosso.

⁷³ Centro Internacional de Estudos Peirceanos - CIEP, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica - COS, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital - TIDD, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP.

⁷⁴ Objeto dinâmico: O objeto que está *fora* do signo, mas que o *determina*. Está em incessante mudança, dando autorização ao contínuo de interpretantes que podem ser potencialmente gerados através da mediação com seu outro correlato, o objeto imediato. Uma instância última, em termos de uma semiose que encontrasse seu último

A hipótese para o do Objeto Dinâmico do *game* está totalmente centrada, como temos afirmado, na *relação signo-objeto*, que diz que “um signo é um primeiro determinado por um segundo, seu objeto”. Só que nesta máxima, pelo ponto de vista de nossa pesquisa, se dá uma inversão desta relação: por sua própria constituição, um *game* é um compósito de elementos que formam um produto destinado ao entretenimento. Assim, antes de tudo, e como já dissemos antes, um *game* é um produto da ficção, uma criação, que surge de elaborações conceituais e torna-se produto midiático, cultural e de lazer, um passatempo invariavelmente lúdico. Aqui o signo determina seu objeto, o *game*. Como produto da ficção, seu objeto, já se encontra nos domínios da primeiridade; não tem obrigação necessária com o real. É *quali-signo*, possui características icônicas de um mundo possível, determinadas pelo ato criativo de seus produtores. O *game* se auto-representa, é um ícone que denota suas qualidades e relações internas para funcionar como *game*. E, sobretudo, é ele mesmo, o *game*, o seu próprio objeto: as qualidades estão amalgamadas em alguma coisa. Este amálgama de qualidades está em relação a algum objeto. Os objetos indicam a natureza dos signos que os representam, determinando-os como uma referência de sua própria natureza.

Os sin-signos indicam o tipo de signos que os compõem através das qualidades que estes apresentam remetendo a objetos singulares em existência. No *game*, não existe a predominância de uma realidade sobre a outra, apenas realidades possíveis que compõem sua realidade como *game*. Assim, sua singularidade apesar de fictícia, é real e remete a possibilidades de natureza icônica relacionadas com os objetos da realidade fora do *game*, mas apenas como indicadores desses objetos conhecidos. Já que na experiência do *game*, eles de fato existem, e podem ser percebidos dessa forma. Semioticamente, no *game* não existem diferenças entre objetos e signos. Na semiose, quando esses elementos passam a funcionar em conjunto no *gameworld*, são inteira e completamente signos, em um mundo dominado pelas categorias triádicas, se analisados e percebidos dessa forma. A continuidade se dá sob a forma dos signos, o que se busca verificar na hipótese sinequista de Peirce. Sobre isso, vejamos a posição de Santaella (2007, p. 146):

A meu ver, esse modo de entender a semiose em oposição à não semiose parece prevalecer entre os semiotistas peirceanos a tal ponto que defender uma posição contrária é, no mínimo, corajoso. No entanto, essa é a posição que quero defender, visto que considero que, quando, sob rótulo do objeto dinâmico, os semiotistas reclamam por um mundo não semiótico a fim de preservar o poder explanatório do conceito de signo, quando reclamam pela existência de um mundo independente de

porto de ancoragem; imaginável, porém inalcançável. É atribuído por Peirce ao *Real*, em todas as suas acepções possíveis. Mas também pode ser um ente da ficção. (cf. CP.8.314 *Apud* Santaella, 1995, p.61).

existência diádica, não apenas eles estão ignorando o sinequismo peirceano, como também estão sendo leais a suas almas incorrigivelmente cartesianas.

E também em (Santaella, 2007, p. 147):

Se a forma mais simples de terceiridade encontra-se no signo, é o processo sígnico ou semiose, portanto, que se torna capaz de fornecer pistas para a compreensão da forma perfeita e mais complexa de terceiridade, isto é, a continuidade, conceito matriz do sinequismo. Por isso mesmo, não podem fazer sentido interpretações da semiótica de linha peirceana que ainda buscam manter uma fronteira entre um universo semiótico dos signos, de um lado, e o universo não semiótico dos objetos, do outro.

Um *game* é uma reunião de elementos sígnicos, que juntos, atuarão, tanto na passagem criativa de seu processo de desenvolvimento, quanto no momento em que é jogado: o momento de culminância para o qual foi projetado. E isso, em termos de jogabilidade associada logicamente a determinado projeto de *game design* utilizado em sua produção. Jogabilidade e *game design*, são os elementos principais da materialidade de um *game*. Constituem sua programação matriz, suas funções pré-programadas de interface. Seu objeto dinâmico é sua instância de realidade, e vem desses elementos, bem como o conceito e idéias por trás dessa camada lógica e digital: esses elementos precisam estar em uma sintonia que mantenha principalmente, uma regularidade de execução no momento em que o *gamer* desfruta o *game*. Objetos e signos são sua materialidade e realidade.

Sobre o conceito, o núcleo (*core*) do objeto dinâmico do *game*, o que o faz ser o que é através da experiência e pela ação nos processos sígnicos, ou seja, pela semiose realizada na mediação do *game*, temos uma passagem bastante ilustrativa, dentro da teoria da percepção peirceana. Podemos generalizá-la, se considerarmos os *games* como *perceptos*; os elementos que se apresentam perceptivamente à nossa consciência como possibilidades de existentes que se tornam coisas singulares. O que percebemos no *game*, está sendo mostrado pelos objetos imediatos que têm seu ponto-raiz nos objetos dinâmicos deste *game*, como *perceptos*. Então, sobre essa ação presenciada dos processos sígnicos Peirce (CP. 5.21 *Apud* Santaella, 1995, p. 63) diz que:

Os elementos de todo conceito entram no pensamento lógico através dos portões da percepção e dele saem pelos portões da ação propositada; e tudo aquilo que não puder exibir seu passaporte em ambos esses portões deve ser apreendido pela razão como elemento não autorizado.

Desse modo, *games* de uma forma bem geral, apresentam-se como perceptos. Esses perceptos são os elementos do núcleo do objeto dinâmico do *game*, o conceito percebido em sua totalidade, mas indefinível em seus desdobramentos. Para definí-lo, estuda-se o *percipuum*, que é o que percebemos do percepto. E daí, inferimos através do julgamento perceptivo, mediando o fenômeno que nós dará alguma informação sobre percepto. Assim, grosso modo, dá-se a mediação do *game*, através dessa tríade perceptiva, que possibilitará a interação com o que o *gamer* percebe e sente no *game*. Sob a indefinibilidade do percepto, a definição de *percipuum* e o funcionamento da tríade na percepção como a descrevemos, Peirce apresenta o seguinte pensamento (CP.7.643):

Nada podemos saber sobre o percepto a não ser pelo testemunho do julgamento de percepção, exceto o fato de que nós sentimos o golpe do percepto, a reação dele contra nós, assim como vemos os conteúdos dele arranjados num objeto, na sua totalidade – excetuando-se também, certamente o que os psicólogos são capazes de extrair inferencialmente. Mas, no momento em que fixamos nossa mente sobre ele pensamos sobre o menor detalhe dele, é o julgamento perceptivo que nos diz o que nós assim percebemos. Por esta e outras razões, proponho considerar o percepto, tal como ele é imediatamente interpretado no julgamento de percepção, sob o nome de “percipuum”.

O objeto dinâmico, como o entendemos, é um feixe de inúmeros conceitos atualizados constantemente em seus objetos imediatos. O objeto dinâmico é aquilo que fornece o núcleo existencial de um signo enquanto este signo apresenta-se como idéia materializada de alguma forma. Conceito passível de ser mediado pela experiência. Experiência esta sempre de caráter real, pois se considerando-se que a experiência de jogar o *game* é real, mediar semioticamente seus signos também o é. O objeto dinâmico de um *game* é sua idéia-núcleo mediada semioticamente em continuidade pelo jogador. Em um *game*, as relações de todos os signos presentes no seu funcionamento como *game* irão compor a integração do que percebemos na semiose, ou seja, na mediação deste *game* como signo.

Os signos deste *game* estarão representados na miríade de objetos imediatos que estão surgindo na tela a todo instante; informações ao jogador, personagens, itens, cenários e toda a sorte de interações possíveis entre este *gamer* e o *gameworld*. A totalidade de signos em continuidade irrefreável contida ou representada nos objetos imediatos do *game*, interpretados na semiose, vai compor este objeto dinâmico do *game*, visto que um *game* é uma idéia que surge de uma possibilidade de um universo de ficção (em Peirce “do Universo dos Possíveis”). Considerando-se aí a relação direta com a teoria peirceana da percepção (percepto, *percipuum*, julgamento perceptivo).

O percepto, como mencionamos, corresponderia ao objeto dinâmico do signo percebido em sua existência, forçando-se contra os sentidos, enquanto o *percipuum* corresponderia aos elementos do objeto imediato, ou seja, as qualidades as quais este objeto se remete durante a percepção na mediação (semiose) do percepto. O juízo perceptivo, por sua vez, é aquilo que de característica apreensível pode-se avaliar deste percepto em permanência no tempo e espaço. Portanto, são falíveis na medida mesma, que a realidade do percepto é variável e mutante aos sentidos humanos, pois se baseia, sobretudo, em hipóteses que precisam ser testadas na experiência. E a estas se reservam, características de caráter abduativo, indutivo e dedutivo.

Dentro desse raciocínio, tudo isso constitui o objeto dinâmico do *game*, ou a hipótese que hora propomos, visto que esse é feito das realidades (im) possíveis do *game* em conjunto com os elementos que são decodificados na semiose pré, *in-game*, e pós-*game*. É um signo que se desdobra em muitos outros à medida mesma que as idéias suscitadas fluem no momento em que se passa a pensar e jogar o *game*, e a se estabelecer várias outras relações com qualquer outra imagem possível de ser pensada, mediando-a continuamente. Essas possibilidades de relações imagéticas são inteiramente possíveis pela natureza dos objetos dinâmicos, dentro da semiose, colateralmente e por sua tipologia e características inerentes.

IV. 3 - Os tipos de objetos dinâmicos (e imediatos) e sua natureza sígnica

Dentro da teoria semiótica de Peirce, uma área que a nosso ver tem sido pouco explorada em termos de pesquisa, pelo menos se levarmos em consideração alguns de seus aspectos mais intrigantes, é a da *natureza sígnica do objeto dinâmico*. Até onde posso divisar, existem poucos pesquisadores que se debruçaram ou fizeram incursões prolíficas sobre o tema, de forma mais sistemática. Objetivando esclarecimento e novas propostas temáticas.

Uma exceção interessante entre poucas outras, contudo, é Santaella (1995) que dedica um capítulo inteiro de sua obra “*A Teoria Geral dos Signos: Semiose e Auto-Geração*” ao objeto do signo, elucidando de forma extremamente produtiva seus meandros. Além disso, a autora compila e analisa trabalhos de diversos pesquisadores, selecionando as passagens que tratam a matéria de modo a criar não só novas problematizações, mas auxiliando decisivamente no entendimento deste complexo conceito e sua evolução no tempo. Daí nosso redobrado interesse sobre o assunto e vontade inerente de colaborar, ainda que em recorte específico e especializado.

As modalidades ou tipos de objeto dinâmico abrem sob a luz das categorias fenomenológicas peirceanas, verdadeiras vias para novas, variadas e necessárias pesquisas, visto que podem contribuir para o esclarecimento gradual de vários aspectos da semiótica de C.S. Peirce. Antes destes, porém, precisamos apresentar a parte imediatamente relacionada e discernível na experiência de forma mais clara, ou seja, estamos falando dos tipos de objeto imediato, sobre os quais aqui discorreremos apenas brevemente, e na sua forma mais acabada. Dessa maneira, segundo Peirce em carta à Lady Welby, de 14 de dezembro de 1908 Hardwick, (1977, p. 83) *apud* Santaella (1995, p. 57, 58) os objetos imediatos podem ser apresentados de três formas, vamos a elas:

Como meras idéias, ou o que as coisas poderiam ser se não fossem como são; tal como uma superfície geométrica, ou uma noção absolutamente definida e distinta.

Como brutalmente compelindo a nossa atenção.

Como racionalmente recomendando a si próprios, ou como hábitos aos quais já estamos acostumados (8.349).

Adotando essa enumeração como base para uma divisão de signos, eu obtenho:

Descritivos, que determinam seus Objetos, declarando seus caracteres.

Designativos (ou denotativos), ou Indicativos, Denotativos, que, como um pronome Demonstrativo, ou um dedo apontando, brutalmente dirige a retina mental do intérprete para o objeto em questão, o qual, neste caso, não pode ser dado por raciocínio independente.

Copulantes, que nem descrevem nem denotam seus Objetos, mas meramente expressam as relações lógicas destes objetos com algo de outro requerido. Entre os signos lingüísticos, eles seriam tais como: “Se – então –”, “– é –”, “– causa –”, “– seria –”, “– é relativo a – para –”, “qualquer que seja” etc.(8350).

Essas classificações do objeto imediato surgem como partes do que aparece como *percipuum*. Este devidamente captado pelo juízo perceptivo dentro de uma esfera ou parte analisável dos perceptos. No entanto, como são tipos de objeto imediato, dentro dessa análise, os *percipua* são claramente divisíveis dentro da teoria da percepção, e assim puderam ser separados dessa forma. Como se pode notar, todos eles remetem diretamente às três categorias de primeiridade, secundidade e terceiridade. E dentro de um prisma lógico-relacional, também refletem fragmentos percebidos do objeto dinâmico dentro de suas próprias modalidades. Afinal, os dois objetos são faces e instâncias de uma mesma natureza, diferenciadas pelo modo como se apresentam evolutivamente no tempo e espaço e na relação com seus intérpretes e modos de ser. Esse prisma lógico-relacional de que falamos, são os modos de perceber e interpretar os aspectos dos objetos dos signos, sem que haja uma *relação identificatória direta com estes, mas uma relação que tende a aos aspectos evocativos, que dão certa liberdade imaginativa ao intérprete em relação aos objetos do signo. A isto Peirce*

chamaria de experiência colateral. o que comentamos brevemente antes, e que agora temos a chance de retomar dentro dos dois aspectos dos objetos dos signos. A experiência colateral peirceana é assim definida por Silveira (2007, p. 46):

Deve-se considerar o objeto do signo sob dois aspectos: enquanto ele está representado no interior do signo e enquanto guarda para com o signo uma relação de exterioridade, só podendo ser, conseqüentemente, alcançado por uma experiência que independa daquele signo, e que Peirce denomina experiência colateral. Ao objeto enquanto contido no signo que a ele se refere, Peirce denomina Objeto Imediato do signo. Ao objeto enquanto alcançável por experiência colateral, Peirce denomina Objeto Dinâmico do signo.

Essa noção de experiência colateral é fundamental para a noção de objeto dinâmico do *game* que trabalhamos no momento, devido às possibilidades imaginativas contidas naturalmente no mesmo. De forma que a experiência em um game acontece numa realidade lúdica, onde realidade e ficção se encontram ligadas por experiências colaterais. E no centro em seu ponto de intersecção está o objeto dinâmico do *game*, composto de ficção, realidade e experiência colaterais fornecidas pela semiose do *game*; leis, qualidades e referências estarão em continuidade semiósica dentro do objeto dinâmico do *game*.

Desse modo, voltamos então nossa atenção para o objeto dinâmico, apresentando a visão de Peirce para sua tipologia. Como não poderia deixar de ser, temos nessas divisões três tipos ou modalidades de objeto dinâmico em relação à natureza do signo que o representa de acordo com Hardwick, (1977, p. 83-84) *apud* Santaella, (1995 p. 60):

O Objeto Dinamóide pode ser um Possível, quando chamo o signo de um Abstrativo, tal como a palavra Beleza; e continuará sendo um abstrativo se eu falar “o Belo”, uma vez que é a referência última e não a forma gramatical que torna um signo Abstrativo. Quando o Objeto Dinamóide é uma ocorrência (coisa Existente, ou fato atual do passado ou futuro), chamo o signo de Concretivo. Para o signo cujo Objeto Dinamóide é um Necessitante, não tenho designação melhor do que Coletivo, que não é um nome tão ruim quanto soa, se o assunto for estudado.

Abstrativo, Concretivo e Coletivo então, segundo Peirce, estão postos ao tomarmos o objeto dinâmico de acordo com a sua natureza sîgnica. A natureza aqui, seria uma tal instância do objeto dinâmico que se apresenta filtrada pelo objeto imediato na relação sensorio-perceptiva com os intérpretes, tendo como base um signo, ou conjunto de signos. Isso levando em consideração sua hipótese sinequista de continuidade entre os elementos da matéria de forma monista e de funcionamento triádico, onde: 1) Certo princípio cósmico dá início a um processo no tempo-espaco; 2) Essa ocorrência se singulariza como existência; 3) A existência, pela persistência em existir e para entrar em equilíbrio com os macro-sistemas que a envolvem, e posteriormente, pela força do hábito, desenvolve condições para o

aparecimento de réplicas, que contém partes de si mesma no processo, numa relação de correspondência lógico-existencial generalizante. Assim, casos particulares da mesma lei que originou a primeira ocorrência podem acontecer baseados em algum princípio que lhes dá suporte. Este princípio aparece em todos os fenômenos conhecidos pela ciência. Ou, pelo menos, naqueles em que há continuidade natural dos elementos significantes dos sistemas e em matérias orgânicas ou mesmo, inorgânicas (SANTAELLA; VIEIRA, 2008).

Vemos de novo aí, a conexão íntima dos tipos de objeto dinâmico dos signos com as categorias de Peirce. De forma que essas estão desde o princípio e na continuidade da determinação dos objetos e dos signos: na primeiridade estão como possibilidades de existência, apenas abstrações, qualidades possíveis, vagas em sua definibilidade, mas identificáveis; são os componentes do objeto dinâmico abstrativo do signo. Então, na secundidade, materializam-se em existentes singulares, com características compartilhadas com outros objetos, mas tendo sua particularidade inerente e própria; compõem o objeto dinâmico concretivo do signo. E, finalmente, quando podem funcionar convencionalmente em relação a uma comunidade de intérpretes que conhece o código do qual trata o objeto gerando réplicas; formam assim, o objeto dinâmico copulativo do signo.

No *game*, a natureza dos objetos dinâmicos do signo será composta dessas características dos tipos de objetos dinâmicos do signo:

- 1) *Games* estão em relação ao objeto dinâmico copulativo do signo, pois são conjuntos de regras, a sintaxe funcionando em uníssono na jogabilidade de forma lúdica. As leis e os elementos de composição são internalizadas pelos intérpretes. Os *gamers* interagem cognitivamente com o *game*;
- 2) *Games* estão em relação ao objeto dinâmico abstrativo do signo, pois são compósitos de qualidades que vêm de abstrações criativas de seus *designers*. As qualidades são a formas como o *game* se apresenta ao *gamer*;
- 3) *Games* estão em relação ao objeto dinâmico concretivo do signo, pois seu discurso está convertido nas qualidades que inerem em determinado *game design*. As qualidades corporificadas exprimem um discurso áudio-visual-interativo, associado à jogabilidade experimentada pelo *gamer*.

Os elementos de um *game* são percebidos semioticamente, sem que para isso precisemos fazer nenhum esforço, ao não ser o da disposição cognitiva de jogá-los. O conteúdo de um *game* é semiótico por natureza, seu fluxo é hiper e multi-midiático, repleto de

signos em diferentes modos de apresentação. Como podemos observar nas palavras de Poole (2000, p.177)⁷⁵:

[...] Um videogame pode não ser um “texto”, mas é verdade que videogames falam com o jogador em uma espécie de linguagem especial, uma que o usuário experiente sabe de coração. E esta não é uma linguagem verbal, é uma linguagem gráfica. Videogames conversam conosco através de signos.



Figura 20: Os signos em *Dead Rising*: games e linguagens gráficas.

A figura acima mostra uma cena do game *Dead Rising* (Capcom, 2006) para o console Xbox360. Na trama, o fotojornalista *freelancer* Frank West, ao receber uma “dica quente” sobre “furo jornalístico” se dirige para a cidade de *Willamette, Colorado* nos *EUA*. Ao chegar à localidade descobre que um estranho fenômeno está acontecendo: as pessoas da cidade estão de alguma forma, se transformando em “zumbis canibais” e atacando todas as outras pessoas à sua volta. Agora, Frank precisa além de conseguir sua notícia, descobrir a verdade sobre tais acontecimentos. Até se descobrir acidentalmente preso em um *shopping center* do local infestado por esses zumbis e pessoas que enlouqueceram com os ocorridos, e que agora se tornaram perigosos psicopatas. Frank terá que usar de todos os meios e recursos para sobreviver a essa terrível situação. E, de preferência, com sua estória para publicar.

Nota-se na imagem que as informações aparecem nas mais diversas formas no *head-up display* (HUD, um tipo de “painel” de informações do game na tela):

⁷⁵ Tradução e adaptação nossas.

- a) Quadrados amarelos em linha horizontal semi-contínua no canto superior esquerdo da tela indicam a quantidade de vida (“*life*”) remanescente do personagem. Logo abaixo, pode-se ver a barra de progressão de “*PP*” “Pontos de Prestígio” (“*Prestige Points*”) - ações que elevam o nível (“*level*”) do personagem mostrado ao lado como “*LV: 10*”. Indicando que o personagem se encontra no décimo nível de suas habilidades e capacidades dentro do *game*;
- b) Um painel com várias “janelas” situa-se no canto superior direito da tela. Dentro das “janelas” estão pequenas figuras icônicas representando itens e armas utilizadas pelo personagem e “em estoque,” numa espécie de inventário;
- c) Abaixo no canto inferior direito, está o número de zumbis que já foram eliminados. Logo acima, quando o personagem executa determinadas ações, aparecem indicações como frases curtas descrevendo a ação. E por vezes, no centro ou em outras partes da tela, podem surgir novas informações úteis para o jogador.

Desse modo, utilizando como exemplo o *game Dead Rising*, vemos as mais diversas linguagens sígnicas que compõem o objeto dinâmico do *game* referendarem a jogabilidade, formatada por determinado *game design*: as formas geométricas dos quadrados, os ícones de objetos conhecidos e as palavras. Todos esses elementos são convencionais e amplamente identificáveis para o jogador. O *game design* reúne os conceitos e as referências para finalmente, se materializar como percurso de manufatura de um *game*, originando os procedimentos para sua produção. Todas as qualidades e modos de funcionamento do *game* são decididos em todas as fases do projeto de *game design*. O mundo do *game*, o *gameworld* precisa estar ajustado de acordo com um conceito estabelecido por roteiros e aprovado no documento de *game design*, para que finalmente, se comece a pensar em uma jogabilidade condizente com tal universo. Nessa fase, os signos presentes no objeto dinâmico deste *game* em questão são ainda possibilidades de linguagens diversas que vão adquirir, corpo no *game design* e se materializar na jogabilidade deste *game*.

O mundo do *game* se torna possível por essa sintonia funcional primordial entre jogabilidade e *game design*. Esse mundo do *game* é basicamente, algo que se justifica por ser o que é exatamente com um quali-signo, fruto de ícones em nível de primeiridade, onde o sentir de uma qualidade vem de um *fâneron* (fenômeno) presente neste mundo imaginário. A partir desse primeiro momento, percebido como determinada camada de realidade, as qualidades excitam sensações derivadas das relações internas do *game*, suas regras, percebidas interativamente a mediada que apontam para indexicalidades do que aparece no

gameworld: os personagens, cenários e itens remetem a objetos que tem algum nível de similaridade reconhecível fora do *game*.

Desse modo é possível reconhecer essas formas presentes no *gameworld*, e interagir com elas. Existe aí uma relação triádica, de percepção e auto-percepção no *gameworld*, onde leis, qualidades e referências se interconectam no universo do *game*. Daí dizemos ser possível considerar que o *game* possa se converter em objeto dinâmico dele mesmo enquanto signo; a experiência vivida como ficção dos signos mediados, completados e apreciados pela ação do jogador constrói-se pela relação perceptual e pelas experiências colaterais, cujo operador lógico estabelece-se no percurso da semiose deste *game*.

IV. 4. - O objeto dinâmico do *game* e sua relação com a semiose

A semiose, o processo de atividade dos signos, é o elemento-chave que esteve presente em todos os momentos em que apresentamos o objeto dinâmico do *game*, se desdobrando adaptativamente, em cada fase cognitiva da apreciação do *game*. Como havíamos explicado, a semiose surge da mediação do *game* no momento em que é jogado, considerando o todo da experiência do *gamer*, inclusive as experiências colaterais que ligam objetos a signos e suas referências nos mundos ficcionais e lúdicos dos jogos eletrônicos.

Neste ínterim, o *gamer* passa a assimilar o que suas ações provocam pelos estímulos recebidos no *game*. E, através de induções e deduções, vai chegando a conclusões preliminares do que deve fazer para obter sucesso no processo de jogar. Indução e dedução, vale lembrar, também fazem parte do processo que Peirce defende como basilar no ato de pensar cientificamente. Mas que, no *game*, correspondem aos graus de liberdade propostos por cada situação vivenciada no *gameworld* em maior ou menor intensidade. Nessa passagem sobre os tipos de raciocínio (abdução, indução, dedução) já estamos sob a categoria da terceiridade, dialogando intensamente com os signos do *game*. Vemos quais possibilidades funcionam melhor em cada situação proposta como desafio, assimilamos a ação e reproduzimo-la sempre que possível dentro do *gameworld*.

Basicamente, repetir esse procedimento com maior ou menor frequência irá garantir a sucessão de situações no *game*, até seu desfecho. Isso, mais uma vez irá depender de um *game design* inteligente com um *level design* bem diferenciado e projetado, que ofereça desafios novos e progressivos. Tecnicamente, isso estará associado a um planejamento criativo como também a um motor de jogo (*engine*) que pressuponha uma *A. I. (artificial intelligence -*

inteligência artificial) eficiente em sua programação. E isso, determinará *paripassu*, a curva de aprendizado do *game* junto ao jogador, obrigando-o a renovar seu repertório de ações e a mudança constante de hábito no *gameworld*, sempre que ocorrerem mudanças mediadas por este jogador. *Games são signos e como já são matéria da idealidade, seus objetos também o são.* A idéia de semiose no *game*, em se tratando de semiótica peirceana, vêm de um contínuo de qualidades, que brota da simples idéia ou conceito de um *game*, a partir de suas premissas básicas que se somam ao que é jogado; podemos pensar sobre o *game* a partir de uma imagem do que ele suscita em nossas mentes, minutos antes de jogar e continuar completando essa idéia em concordância ou não, com o que é mostrado no *gameworld*, ou com o que interagimos de fato.

O momento da semiose, não tem regras, o *game* tem. Não temos a mesma sensação que qualquer outro jogador, que jogue *Gran Turismo* (Sony Computer Entertainment, Polyphony Digital, 1997), ao mesmo tempo que nós, teria ou não. Ou ainda, alguém que nunca tenha jogado tal *game* e apenas imagina como este possa ser. Mas a semiose já começou no momento em que penso em determinado *game*, e continua ao mesmo tempo em que jogo, fazendo a mediação dos signos deste *game*. A geração contínua de signos, durante a semiose, se faz dos elementos proporcionados pela idéia do que é o *game*, do *game* em si quando jogado, e do elemento externo que cada jogador traz ao jogá-lo; um determinado tipo ou modo de interagir com ele, próprios de sua leitura do *gameworld*.

Todos esses elementos somados da semiose do *game*, é que vão constituir o objeto dinâmico do *game*. Ora, um *game* em seu modo de existir é sempre uma qualidade, ou compósito de qualidades; quali-signos vindos de elementos icônicos, que irão se desenvolver em outros tipos de signos, representando seus objetos semióticos e seus determinados modos de funcionar como signos. Existirão em um *game* seus elementos de qualidade visual com formas e cores diversas, ícones que representam ali no *gameworld*: o céu azul, o cinza da cidade, o verde de um campo. E também ícones que representam a força vital de um personagem ou item guardado em seu inventário.

Sons de um *game* também tem seu elemento icônico; qual seria o som de uma espaçonave no vácuo, onde não existe deslocamento de ar? Ou o grito de batalha de um Minotauro? Ou o ruído de um casco de tartaruga sendo amassado? Vozes alienígenas? Raios *laser*? O salto de um personagem cartunesco? O elemento icônico de um *game* é seu elemento de ficção e que ao mesmo tempo dá identidade ao *gameworld*. É um conceito abstrato que toma forma no mundo do *videogame*.

Os elementos indiciais estão também sempre presentes a medida em que aparecem objetos no *game* que remetem a outros objetos que posso identificar em mundos existentes; árvores, carros, formas humanóides, armas, flores. Ou eventos que indicam que em determinado lugar ocorreu algo dedutível pela presença ou ausência de um fato ou objeto. Índices são demarcadores semióticos de tempo e espaço ligados diretamente a fatos ou objetos existentes. Em um *game*, representam os elementos reconhecíveis em nossa realidade, que podem se corporificar como signo no *game*.

Os elementos simbólicos de um *game*, ou seus símbolos, vêm de conceitos convencionados universalmente, que aparecem dentro do *gameworld*, e que também pertencem a outros lugares dentro de uma cultura maior que o envolve; as criaturas do *game* de ação/aventura do *Sony Playstation 2, God of War (SCEA - Santa Monica Studios, 2005)*: *medusas, minotauros, centauros, ciclopes*, o panteão dos *Deuses do Olimpo*, etc, vêm de uma cultura literária e fabulosa mais antiga que a precede, a *mitologia grega*, reconhecida pela maioria das pessoas. Assim como também podem constituir outros signos que funcionam como símbolos de alguma regra ou elemento próprio do *gameworld*; um *power-up* que aumente o tamanho ou a resistência do personagem, por exemplo. Os símbolos de um *game* representam seu conjunto conceitual e sua coerência e coesão para funcionar como *game*, e que depois, também passam à esfera da cultura como idéia de si próprio e como produto de entretenimento. É só observar, por exemplo, *games* como os da série *Super Mario Bros. (Nintendo, 1985)* e, atualmente *No More Heroes (Nintendo, Grasshopper Manufacture, Ubisoft, 2007)*, para citar dois exemplares, que culturalmente, simbolizam tendências antigas e novas em *games*.

Na série de jogos *Super Mario Bros.*, os signos que definem e se referem ao conceito desse *game* se consolidaram por mais de 20 anos no que se conhece por *Gamecultura*, uma cultura que se define pelo diálogo criado pelos *games* com a cultura do entretenimento e além dela. As formas icônicas criadas para o *design* do *game* (*power-ups* e personagens em forma de cogumelos, nuvens com expressões faciais, encanamentos que funcionam como passagens para outras áreas e o próprio *Mario*) constituem esse universo, o seu *gameworld* e transcendem o *game* como formas participantes da *Gamecultura* e da própria Cultura de uma forma geral. Da mesma forma o ultraviolento *No More Heroes* criado pelo *game designer* Goichi Suda (ou Suda 51). O *game* é uma mistura de elementos de filmes de ficção científica como *Star Wars*, animês japoneses, filmes de ação ao estilo de Quentin Tarantino, filmes pornográficos, músicas de bandas de *rock/punk* do ocidente e elementos da própria

*Gamecultura*⁷⁶, funcionando como referências e homenagens feitas pelo autor, que acabam por integrar essa cultura, aumentando e diversificando, pela mistura de elementos a própria cultura de onde o *game* busca suas referências, enriquecendo-a. Assim como as já citadas aqui, séries de *games* de ação e espionagem *Metal Gear* (1987) e *Metal Gear Solid* (1998), criações do *game designer* japonês Hideo Kojima sempre com a excelente produção da *Konami Computer Entertainment Japan* (atualmente os *games* são desenvolvidos pelo próprio estúdio de Kojima, o *Kojima Productions* e publicados pela *Konami*).

O *game* já foi transformado em diversos produtos tais como histórias em quadrinhos e toda a sorte de objetos. E até bem pouco tempo atrás existiam especulações sobre um filme *live action* de longa metragem que poderia ser produzido tendo a série de jogos do super agente *Solid Snake* (figura 22 ao centro) como base e inspiração para o roteiro. Isso de fato, já vem acontecendo com inúmeros *games* desde o próprio *Super Mario Bros.* (1993) que foi o primeiro a ser adaptado para o cinema, seguido por *Street Fighter* (1994) e *Mortal Kombat* (1995). Atualmente *games* como *Silent Hill* (2006), a série *Resident Evil* (2002, 2004 e 2007) e *Hitman: Assassino 47* (2007) figuram entre as adaptações mais recentes. Mas a lista inclui ainda muitos outros títulos já realizados ou que se encontram em diversos estágios de produção.

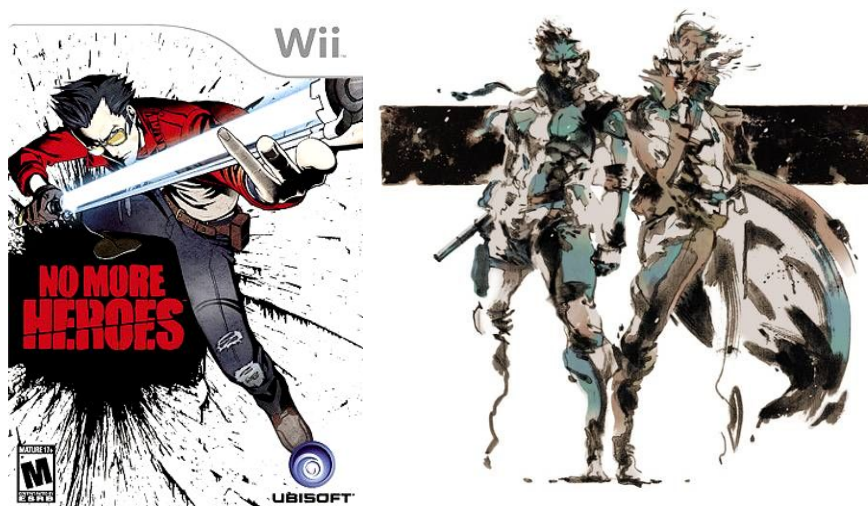


Figura 21: *No More Heroes* e *Metal Gear Solid*.

⁷⁶**Gamecultura:** Tipo de cultura ou subcultura específica que se forma a partir do momento em que os *games* passam a se constituir como produtos culturais, ocupando seu espaço como mídia, objeto de estudos e entretenimento massivo. A geração de sentidos e significados que lhe são próprios produzidos neste contexto dos *games* formam uma *Gamecultura*.

Games são símbolos de sua própria geração, estilo e forma de expressão de seu meio. O fato é que atualmente, eles apenas começaram a entrar num maior ciclo de notoriedade: estão em *blogs*, revistas especializadas, na televisão, em conferências, festivais, campeonatos, servindo de roteiro para filmes e alimentando debates sobre violência, alienação, etc. Por tudo isso, os *games* mais inovadores estão sendo produzidos na medida mesma em que aumenta o interesse dos *gamers* e das produtoras em oferecê-los a um mercado exponencialmente lucrativo. A relação do objeto dinâmico do *game* e a semiose desencadeada em seu público nos dias de hoje não tem limites; é provocada por um crescimento contínuo, agregando novas tecnologias, conceitos e, é claro, referências culturais múltiplas.

IV. 5. - A trivalência do objeto dinâmico do *game*: mediação, qualidade, relação

Funcionando como uma composição feita de regras e qualidades que se apresentam aos sentidos do jogador, um *game* precisa se reportar a alguma coisa. Esta alguma coisa é o seu campo de referência que contém seu objeto dinâmico definido pelo conceito do *game*. Tal conceito envolverá como temos, dito as características fundamentais de que um *game* precisa para funcionar. Semioticamente, essas características já estão presentes nas relações entre o signo e objeto dinâmico. Estas são as relações mais conhecidas dentro da semiótica peirceana, estamos falando dos ícones, índices (indicadores) e símbolos. Vejamos como Peirce (CP.8.335) define essas relações:

No tocante às relações com seus objetos dinâmicos, divido os signos em ícones, Indicadores e Símbolos (divisão proposta por mim em 1867). Defino Ícone como um Signo que é determinado por seu objeto dinâmico em virtude sua natureza intrínseca. Assim ocorre com qualquer qualisigno, ou o sentimento suscitado por uma peça musical que representa o que o autor pretendia. Tal pode ser um sinsigno, como um diagrama individual; ou digamos a curva de uma distribuição de erros. Defino um Indicador como um signo determinado por seu Objeto dinâmico em virtude de estar numa relação efetiva com ele. Tal um Nome Próprio (leisigno)⁷⁷; tal a ocorrência de um sintoma de moléstia. (O sintoma ele próprio é um leisigno, um tipo geral de um caráter definido. A ocorrência num caso particular é um sinsigno.) Defino Símbolo como um signo que é determinado pelo seu objeto dinâmico apenas no sentido de que será interpretado assim. Depende ou de uma convenção, ou de uma disposição natural de seu interpretante ou do campo de seu interpretante (aquilo de que o interpretante é uma determinação). Todo símbolo é necessariamente leisigno; pois é pouco adequado chamar símbolo à réplica de um leisigno.

Objeto dinâmico do *game* é o modo como o objeto dinâmico pode se apresentar sendo a idéia-núcleo em continuidade no *game* como legi-signo por uma via cognitiva e lógico-

⁷⁷ **Leisigno:** Em vez de legisigno, o tradutor optou por leisigno em sua tradução.

participativa, quali-signo por um via perceptual de suas qualidades e como sin-signo, que estará ancorado em referências conceituais que o definem como singular. Daí decorre sua trivalência como objeto dinâmico de um *game*.

Recordemos apenas três instâncias que se entrelaçam e se entrecortam no percurso semiótico de um *game*: realidade, ficção e experiências colaterais. Tratamos desses conceitos ao longo dessa pesquisa, de forma gradual para que pudéssemos chegar nesse momento. Aqui, é importante citá-los, visto que do entrelaçamento desses três elementos em um *game*, irá se apresentar o objeto dinâmico do *game*; a realidade lúdica experienciada pelo jogador. Assim, para exemplificar o modo como o objeto ficaria dentro do processo de semiose de um *game*, elaboramos o gráfico abaixo:



Figura 22: O objeto dinâmico do *game*: uma realidade lúdica se apresenta na semiose.

Os elementos no gráfico se organizam da seguinte forma: os círculos coloridos estão em contínuo entrelaçamento; são os elementos do objeto dinâmico em funcionamento. Temos os círculos vermelhos que são os aspectos de legi-signo do *game*. Este é central, corresponde à estrutura e as leis de funcionamento e conceitos fundamentais deste *game*, tanto em jogabilidade, quanto em temática. Depois, os círculos amarelos das qualidades, apresentam-se mostrando os quali-signos do *game* e toda a sorte de primeiros sentimentos, bem como o universo único do *game*. Cores, formas, movimentos, sons, etc. estão todos alocados nesse

domínio. Os círculos na cor azul são as referências que singularizam o *game* através de suas qualidades. Quando as qualidades encontram substrato e campos de atuação, estão localizadas nessa instância dos sin-signos. A união na parte central, na convergência das retas de múltiplos sentidos e dos círculos das propriedades fenomenológicas está abrigando o objeto dinâmico do *game*. Que estará alicerçado pelos elementos de ficção e as experiências colaterais disponíveis através da semiose em contato com o objeto dinâmico. Durante todo este processo de semiose, os elementos ficcionais estarão dispostos dentro da realidade lúdica do *game*, composição dos elementos primordiais citados que, por último estão contidos dentro da instância máxima onde qualquer fenômeno precisa se localizar: a realidade.

O objeto dinâmico é formado por três substratos que correspondem às três categorias peirceanas e que se relacionam entre si. São estas que no momento propomos e as apresentaremos na ordem que vai da terceiridade, passando pela primeiridade até a secundidade, pela materialidade que propomos para o objeto dinâmico do *game*. Sendo dessa forma, temos objetos dinâmicos do *game* do tipo **simbólico-referencial**, **auto-referencial** e **singular inter-referencial**, onde:

- I) **Simbólico-referencial:** Quando o objeto dinâmico representado como signo no *game* e sendo efetivamente este signo do *game*, é uma atualização conceitual deste objeto que respeita certas convenções, regras e leis do tema de onde busca referência. Tais temas precisam ser amplamente conhecidos por determinadas comunidades ou grupos de comunidades. Daí sua natureza simbólica, que funcionará como âncora conceitual e temática para *games* deste tipo;
- II) **Auto-referencial:** Reporta-se a algo específico e necessário ao universo do *game* e apenas existente neste universo como origem; sua existência só foi possível porque foi concebida como *game* e não como outra mídia. Ou seja, o objeto dinâmico fictício do *game*, como um signo de si mesmo do tipo auto-referencial, só vai existir numa referência a si mesmo como objeto e conceito. Como exemplo, temos *Pac-Man* (Namco, 1980), que representa a si mesmo como um ser de formato esférico de cor amarela que devora “bolachinhas” pelo cenário labiríntico, escapando de seus inimigos que lembram fantasmas. Este conceito representa o objeto dinâmico auto-referencial do *game*;

- III) **Singular inter-referencial:** Diz respeito ao objeto dinâmico fictício do *game* na confluência intermediática de um gênero ou mídia com o universo dos *games*, atualizando-o em um signo particular, o *game* em questão. Por isso, é singular enquanto se apresenta como aquele *game* em particular e nenhum outro *game*, por suas características próprias. É inter-referencial quando traz aproximações de temas e modos de operar de outras mídias.

O objeto dinâmico do *game* é um conceito imaginado para ser *game*, para funcionar como *game*. No entanto é signo de si mesmo, porque só indica qualidades possíveis, e não necessariamente como matéria factível, mas onírica, presenciável e sensível; em essência é um legi-signo em seu funcionamento interativo como sistema de regras reconhecíveis pelo jogador e um quali-signo nas suas formas perceptíveis. É um conceito que obedece determinados preceitos que analisados semioticamente integrarão misturas de classes de signos. Isso porque o próprio *game* também é fruto de misturas midiáticas em sua forma sónica de se apresentar; e esse fato só se intensificou com o tempo. Hoje, *games* são foto-realistas imitando diretamente filmes, tentando representar pessoas reais, situações fílmicas, etc. Estamos considerando que o objeto dinâmico do *game* é signo dele mesmo enquanto *game*. Esta é uma questão que se explica pela experiência de jogar o *game*, decodificar seus signos e fazer a mediação dos signos presentes no *game*. E isso só é possível porque um *game* representa e indica qualidades que só existem no mundo ficcional do *gameworld*, válidas como experiência real de mediação do *game*.

Games são objetos de estudo complexo que demandam metodologias de análise crítica, e não apenas pelo lado da observação não-participativa. Por isso, muitas vezes são necessárias sessões de estudo analisando a jogabilidade dentro do próprio *gameworld*. Fizemos esta análise particularmente como parte da metodologia proposta para esse estudo. Os *games* analisados mais detidamente foram três: *God of War I e II* (2005, 2007), *Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2007) e *Gears of War* (2006). Procuramos descrevê-los da forma mais breve e ilustrada possível, como os principais exemplos escolhidos para o *corpus* da pesquisa, devido a nossa proposta para os tipos de objeto dinâmico do *game*, que se relacionam com cada uma das três categorias universais peirceanas. Então, vamos a eles.

V

Os *games* e o objeto dinâmico: *God of War*, *Super Mario Galaxy* e *Gears of War*



Capítulo V

Os games e o objeto dinâmico: *God of War*, *Super Mario Galaxy* e *Gears of War*

Alguns anos atrás - quando estava planejando o game - Levei comigo o fantástico livro "MITOLOGIA" (de Edith Hamilton) para o Japão. Enquanto viajava pelo país de trem, mergulhei no livro com um marcador de texto e marquei qualquer coisa que me parecia interessante para uma mecânica de jogador ou história. Ao fim da viagem, meu livro estava completamente cheio de pequenas marcações ou caixas-lembrete dizendo coisas como "MUITO LEGAL!" e "PRECISAMOS USAR ISTO!". Em GOD OF WAR, nós usamos algo como 1/5 de minhas notas e marcações. Então eu espero que nós continuemos a explorar este mundo em games futuros porque existem muito mais coisas legais que nós nem chegamos a tocar!

David Jaffe, em entrevista concedida ao site especializado em games IGN.COM, em 10 de junho de 2004⁷⁸.

V. 1. - *God of War* e o objeto dinâmico simbólico-referencial do game

God of War é um videogame lançado para o console *Playstation 2* em 22 de março do ano de 2005 nos EUA⁷⁹, que deu origem à franquia de games de mesmo título⁸⁰. É uma criação de David Jaffe⁸¹, então *game designer* do *Sony Computer Entertainment America Santa Monica Studio*, SCEA, localizado na cidade homônima nos Estados Unidos da América. Uma divisão interna de desenvolvimento de games da Sony.

É um game de aventura e ação, misturando um estilo *hack n' slash*⁸² com muitos quebra-cabeças conceituais (*puzzles*), ligeiros toques de *RPG* (a personalização das habilidades de *Kratos* - suas armas e magias) e vários conceitos e ambientações retirados e adaptados da mitologia grega clássica. Ou, como o próprio Jaffe se referiu a ele: "Uma seleção dos maiores sucessos da mitologia grega" ("*a buffet of the greatest hits of Greek*").

⁷⁸LEWIS, Ed. *God of War Interview: getting under the skin of this new brutal game*. In: ign.com. Disponível em: < <http://ps2.ign.com/articles/522/522557p3.html> >. Acesso em: 06/03/2008. Tradução e adaptação nossas.

⁷⁹O game foi também lançado na Europa em 08/07/2005 e no Japão em 17/11/2005.

⁸⁰Os outros games são: *God of War II*, de 2007 (que às vezes aparece com o subtítulo não-oficial "*Divine Retribution*" em notícias de revistas e sites) e *God of War: Chains Of Olympus*, de 2008 para *Playstation Portable (PSP)*.

⁸¹David Jaffe: *Game designer* californiano que começou a carreira em 1994 com *Mickey Mania* e conseguiu notoriedade com *Twisted Metal* de 1995. Atualmente o *game designer* possui seu próprio estúdio de desenvolvimento de games, o *Eat, Sleep, Play* em conjunto com Scott Campbell da *Incognito*, uma parceria que resultou no game *Calling All Cars!* vendido na *Playstation Network (PSN)*, a rede serviços online da Sony para o *Playstation 2*, 3 e o *PSP*. *Calling All Cars!* é um título para o *PS3*.

⁸²*Hack n' slash*: Sub-gênero de game de ação onde o(s) jogador (es) enfrentam vários inimigos ao mesmo tempo em levadas subsequentes até a chegada geralmente de um chefe de fase que determina o fim do estágio e a passagem, vencido o chefe, para um próximo. Exemplo: *Devil May Cry*, *Capcom*, 2001.

Mythology”) ⁸³. Isso, e uma massiva dose de ação com lutas épicas e sangrentas na tela entrecortadas com uma narrativa apoteótica de vingança e violência.

Sob o ponto de vista técnico, o *game* encontra um hardware “maduro”, quase no fim do ciclo de desenvolvimento; um *PS2*, que estava no quinto ano de vida, um tempo de vida médio-terminal de um console de *videogame*. Esse fato se configurou em uma vantagem para o time de produção, que passou três anos desenvolvendo o *game*, em busca dos melhores resultados possíveis. Ajustando recursos áudio-visuais e jogabilidade.



Figura 23: *God of War*, épico em forma de *game*.

A partir disso, o *game* extraiu a quase totalidade da capacidade de processamento do console levando-o aos limites de suas possibilidades técnicas. Os gráficos são muito detalhados e com belas tonalidades de cores e animação fluida e complexa acompanhando a velocidade da ação ininterrupta. As texturas são diversificadas para cada ambiente em consonância com a temática explorada. Os efeitos sonoros são impressionantes com vozes dubladas e orquestrações de primeira qualidade. *God of War* é um verdadeiro épico em forma de *game*.

Em termos de *game design*, a estrutura principal do jogo mostra-se extremamente polida; você sempre está em movimento, buscando algum item, tentando descobrir o que leva ao próximo nível ou enfrentando inimigos, ou tudo isso junto. Os combates foram especialmente projetados para passarem uma sensação caótica de selvageria misturada a um estilo inigualável de combos fenomenais (combinações de golpes subsequentes em escala progressiva de danos infringidos). O sistema de controles elaborado para os combates foi

⁸³LEWIS, Ed. *SCEA Santa Monica Gamer's Day: God of War Interview- Talking about gore, violence, and Greek Mythology with David Jaffe*. In: ign.com. Disponível em: <<http://ps2.ign.com/articles/493/493659.html>>. Acesso em: 17/02/2007. Tradução e adaptação nossas.

chamado por Jaffe de “*Dial in Combos*” e está dividido nos sistemas *Macro* e *Micro*. No *Macro*, o jogador segue os comandos de golpes disponíveis no momento em que se encontra no *game* para progredir. Isso inclui ataques físicos, mágicos ou *mini games*. O jogador escolherá como quer enfrentar a inteligência artificial (I.A.) do *game*. Os ataques físicos são os combates direto com os inimigos, com as “*Lâminas do Caos*” ou outra arma selecionada, e os ataques mágicos, que incluem o uso de poderes relacionados à magia para eliminar os oponentes, como o “*Poseidon’s Rage*”, “*Army of Hades*” ou o por exemplo.

Os *mini games* chamados de “*Context Sensitive Attacks*” ou “*Ataques em Contexto Sensitivo*”⁸⁴ são a parte do sistema *Macro* em que é preciso seguir uma seqüência lógica de comandos no momento certo para conseguir sucesso. Isto serve para inimigos comuns ou chefes de fase. O sistema é bem intuitivo e fácil de aprender, a curva de aprendizagem é quase instantânea. O sistema *Macro* é o sistema principal da jogabilidade em *God of War*, que oferece as possibilidades básicas de combate durante todo o percurso do *game*.

A outra parte, o sistema *Micro*, corresponde ao aperfeiçoamento possível dentro do sistema *Macro*. É a customização e a combinação de táticas diferentes de ataques que o próprio jogador descobre e desenvolve dentro do *game*. É o seu próprio estilo de jogar. Assim, o jogador pode combinar ataques no ar e no solo alternado ordem de golpes e gerando novos combos aleatórios. Para isso, conta apenas com sua destreza nos controles e domínio dos movimentos do personagem associado ao *timing*, tempo de execução dos comandos. O sistema *Micro* corresponde aos graus de liberdade possíveis dentro de *God of War*, o jogador pode utilizá-los da forma que quiser. É a antítese do sistema *Macro*.⁸⁵

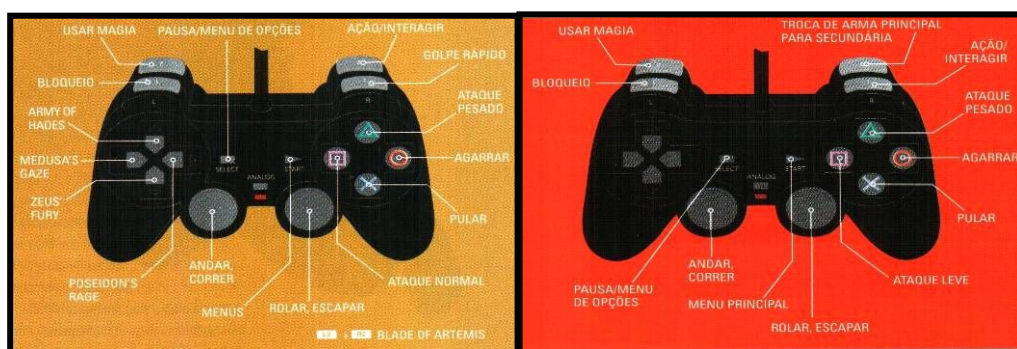


Figura 24: Joysticks de PS2, esquema de controles de *God of War* (I e II).

⁸⁴Similar aos *quick time events* (QTE'S) de *Shenmue* e *Resident Evil 4*, por exemplo. Tradução e adaptação nossas.

⁸⁵Como afirmado por Jaffe.

O sucesso, seja nos *mini games* ou no fato de você derrotar inimigos de qualquer maneira possível, rende valiosos *orbs* para o personagem modificar o *status* de seus itens e habilidades ou recuperar energia vital. Os *orbs* verdes são para recuperar energia, os azuis repõem pontos de magia e os vermelhos são “pontos de experiência”, aumentam pontos nos níveis de armas e poderes mágicos, melhorando-os em progressão escolhida pelo jogador.

O sistema traz a possibilidade de novos incrementos tanto em habilidades de luta com as armas ou adiciona maior poder de fogo aos ataques mágicos concedidos pelos deuses ou titãs (em ordem respectiva para cada *game*, no primeiro *Kratos* tem o apoio dos deuses, no segundo conta com o endosso dos titãs.). E inclui ainda, itens para melhorias (“*upgrades*”) na constituição do *status* do próprio personagem, aumentando suas capacidades vitais com os “*Gorgon Eyes*” ou “*Olhos de Górgona*” ou poderes mágicos com as “*Phoenix Feathers*” ou “*Penas de Fênix*”. Esses itens são encontrados ao longo do *game*, presentes em lugares escondidos e em número limitado, cabe ao jogador explorar o *game* e achá-los. Uma tarefa nem sempre das mais fáceis, exigindo bom senso de navegação *in game*. Falando em navegação, o *level design* ou *design* de fases foi projetado para proporcionar ao jogador esta sensação de que as coisas estão fluindo ao longo da partida de forma coerente e junto com os fatos narrados na jornada de *Kratos*, o anti-herói e protagonista do *game*, um guerreiro brutal em busca de vingança. Jaffe completaria: “É ISTO que eu quero que os jogadores sintam quando jogam nosso *game*! Eu quero que eles se sintam como um cara durão!” (“*THAT’S how I want players to feel when they play our game! I want players to feel like a badass!*”).

Com todas estas qualidades *God of War* caiu nas graças dos *gamers* que buscavam tanto ação intensiva com grandes momentos narrativos, diversão descomplicada e de fácil acesso, mas com passagens que incluem quebra-cabeças que exigem atenção ao contexto e concentração em diversos obstáculos propostos pelos desafios. *God of War* se tornava assim, um novo clássico dos *games* e uma rentável franquia para a Sony, talvez hoje, seu símbolo máximo nos *games*. Em *God of War* o jogador assume o controle de *Kratos*, um violento guerreiro espartano, capitão das tropas de Esparta em um tempo em que deuses e criaturas fantásticas habitavam o planeta. *Kratos* desejava que “a glória de Esparta, a nação-guerreira, fosse conhecida por todo o mundo”. Para isso, sob seu comando, os espartanos empreendiam batalhas em série por toda a Grécia. Até que um dia, em confronto com um selvagem grupo de bárbaros, o exército de Esparta é vencido. E quando *Kratos* encontra-se prestes a morrer, solicita ajuda de *Ares*, o deus da guerra. *Kratos* promete que, se *Ares* destruísse seus inimigos,

sua vida pertenceria ao Deus para todo o sempre. O que na verdade, seria sua maldição. E assim foi feito.

Em *God of War II*, lançado em 13 de março de 2007⁸⁶ nos EUA, quem assume a direção como *lead game designer* ou o principal *game designer* do projeto é Cory Barlog que fora *lead animator* ou o animador principal no primeiro título, o profissional responsável pelos movimentos de todos os personagens do *game*. David Jaffe assumiu a cadeira de diretor criativo (*creative director*), para assegurar a fidelidade e a correspondência com o *game* antecessor. Ele e Cory Barlog escreveram juntos a história do segundo *game*.

Na segunda odisséia de *Kratos*, algum tempo se passara depois dos fatos do primeiro episódio, e *Kratos* não tardou a dar vazão ao seu ímpeto destrutivo: agora voltava a atacar cidades, como *Ares* o havia feito no passado. Para ele, os deuses não haviam cumprido seu dever de livrá-lo de seus tormentos. Agora como deus da guerra, ele massacrava a todos novamente, as cidades humanas caíam em pedaços frente ao seu poder divino e vingativo. Até que foi novamente traído e passa a lutar novamente como um mortal, dessa vez contra o próprio *Zeus* e seus aliados no monte *Olimpus*.

O *game* também fora considerado o “canto de cisne” ou o último grande *game* a sair para o *Playstation 2*, mas como se verificou depois, este título não se confirmou, pois o *PS2* continua “vivo” no mercado e com excelentes *games* ainda por serem lançados, o console ainda não foi descontinuado em termos de produção. Cory Barlog fala sobre o *game*⁸⁷:

*Para mim, os principais objetivos eram continuar a história que iniciamos com God of War, expandir um número de coisas que nunca conseguimos implementar em God of War e ter ainda mais momentos épicos ocorrendo durante a jogabilidade, versus tê-los acontecendo em cinematics*⁸⁸. Há um monte de adições em *God of War II*, mas eu não qualificaria isto como uma grande mudança no *game*. Existem pessoas que esperam que todo *game* faça uma dramática mudança, do modo como *Resident Evil 4* fez sobre seus predecessores. E para esta série em questão (*RE4*), penso que a mudança foi fantástica e completamente necessária. Eu honestamente acho que isto deveria ter acontecido mais cedo do que realmente aconteceu. Mas este tipo de mudança não é necessária para todo *game*.

O objeto dinâmico simbólico-referencial de *God of War* está nos signos que, apesar de advindos destas esferas imaginárias e fictícias possuem um *ground* baseado

⁸⁶Na Europa o *game* foi lançado em 27/04/2007 e no Japão em 25/10/2007.

⁸⁷BURMAN, Rob. *God of War II Interview: Cory Barlog, game director, on PS3, Wii and the future of Kratos*. In: Ign.com. Disponível em: < <http://ps2.ign.com/articles/768/76824> >. Acesso em: 20/06/2007. Tradução e adaptação nossas.

⁸⁸**Cinematics**: Uma sequência fílmica animada no começo, final ou na transição de telas, estágios ou fases de um *game*. Pode ser com elementos gráficos próprios do *game*, sem a modificação dos modelos vistos quando se está jogando, ou produzida em *CG-Computer Graphics* como animação diferenciada, um *in-game movie*.

fundamentalmente em uma mitologia conhecida universalmente. Esta serviu para criar não só a ambientação do *game*, mas também para elaborar as mecânicas da jogabilidade. Como pode ser visto nas palavras de Jaffe⁸⁹:

[...] Quando você volta ao passado e lê Mitologia Grega, você está acostumado a vê-la como o Hércules da Disney ou até os filmes do Harryhausen. É tudo muito liquefeito, leve, vago... certo, são ótimos, eu cresci vendo estes filmes, mas é algo um pouco infantil demais. Se você realmente leu os livros, verá como há elementos sórdidos, violentos na Mitologia Grega, então nós realmente quisemos mostrar mais do que um personagem específico ou uma história específica como “Jasão e os Argonautas”. Nós realmente quisemos prestar homenagem a este aspecto da Mitologia Grega, porque a maioria das pessoas que lida com ela, não seleciona este aspecto violento, brutal das histórias para trazê-los a vida. [...] Fizemos muita pesquisa para o game. Lemos Edith Hamilton [o livro MYTHOLOGY da autora] e antologias de Mitologia Grega Clássica. Percebemos que já haviam muitas mecânicas de game pré-construídas na Mitologia Grega. A cabeça da Medusa, os Raios-Trovão de Zeus, o cão Cérbero de três cabeças, todo o tipo de coisas que geralmente, se estamos desenvolvendo um game do zero, sem inspiração, temos de tirar de algum lugar e aparecer com todos estes elementos prontos. Um grande número de elementos já estava pré-pronto para um game e ficamos felizes, porque poucos games no passado lidaram com este material, e nenhum deles realmente usando estas mecânicas e coisas. Então ficamos realmente muito felizes de termos sido os primeiros a fazer tal abordagem. Eu diria que estas são as principais inspirações em Mitologia Grega que utilizamos. [...] Pegamos os aspectos mais legais do assunto e escrevemos uma história em torno destes elementos. Diversão e estilo foram nossos barômetros; não precisam histórica. É claro que os aficionados em mitos gregos podem objetar, mas acho que a maioria dos jogadores irá apreciar a decisão. Quero dizer, God of War é como um mito grego, mas não como um que você já tenha lido antes. Por exemplo: até onde sei, a Medusa nunca interagiu com o Minotauro nos mitos. Mas em God of War, eles interagem o tempo todo, porque isto é melhor para a jogabilidade.

Em termos de jogabilidade, é aí que o objeto dinâmico do tipo simbólico-referencial como em *God of War*, vai estar presente. Nesta relação contínua de signos lidos no *game* como aspectos de sua jogabilidade como experiência. Todos os elementos em *God of War* se voltam para uma experiência única de jogo, que é definida a partir de elementos baseados na mitologia em questão e transformados em aspectos que constróem uma jogabilidade particular, fluente com seus signos e interpretantes. Jaffe além de descrever as referências utilizadas para pensar a criação do jogo, fala de como é possível relacionar idéias em continuidade com os objetos que dão origem aos signos de uma obra de ficção, bem como seus interpretantes, os signos evoluídos de uma experiência sensorial, sígnica e sinestésica, a partir de signos predecessores. Aqui, neste caso, jogar o *game God of War*:

Eu adoro a premissa da maioria dos games de ação e aventura. É meu gênero favorito, mas usualmente o que acaba acontecendo na maioria deste games é “eu entro numa sala, luto com alguns inimigos. Olho em volta, acho mais alguns. Depois, luto com mais inimigos ainda e encontro uma chave”, e se eu leio trás da caixa do game que eu vou ser o astro desta grande aventura épica, eu quero

⁸⁹Tradução e adaptação nossas.

realmente fazer isto. Os bons elementos de um game de ação e aventura são combates realmente legais, resolução inteligente de quebra-cabeças, nada de “um-quebra-cabeça-de- girar- um -dispositivo -e -abrir-uma- porta”. São narrativas in-game e peças interativas que façam com que você se sinta parte deste mundo. Variedade é um grande negócio. Eu realmente quero que as pessoas joguem isto [God of War] e não apenas sintam que estejam jogando um videogame, eu quero que elas se sintam dentro desta aventura feita para um público adulto e maduro. Como “Fúria de Titãs” (“The Clash of the Titans”)⁹⁰ feito nas páginas da revista “Heavy Metal”. Se for isso o que você compartilha conosco, então vamos ficar maravilhados⁹¹.

Os signos nesse *game* carregam os traços simbólicos que fazem referência aos mitos gregos, atualizando-os e dando-lhes novos interpretantes. Isto efetivamente acontece no momento em que se joga *God of War*. A semiose se processa em contínuos elos simbólicos, que trazem os signos referenciais originados na literatura dos mitos gregos e que são catapultados para uma experiência de releitura sógnica em continuidade com o que o *gamer* tem diante de si e de seu *joystick*, na tela de seu aparelho de *TV* e na mente. Ao jogar *God of War*, o *gamer* relê parte da mitologia com novos e atualizados elementos, que no entanto, tem total coerência com os escritos em termos de descrições e condutas dos personagens como regras gerais, simbólicas. Por exemplo: sabemos que na mitologia, *Medusa* é um monstro, é um personagem horrendo e que faz coisas terríveis como transformar seres em pedra.



Figura 25: Kratos enfrenta a terrível Medusa.

No *game*, este aspecto está presente respeitando os mitos: a *Medusa* continuará, tendo uma mesma conduta vil, mas poderá aparecer na mesma “tela” que o *Minotauro* como dito por Jaffe. O que nos mitos não acontece, pois cada personagem tem seu momento, sua

⁹⁰*Clash of the Titans* (“Fúria de Titãs” no Brasil): filme de fantasia baseado no mito de Perseu, da Mitologia grega. A técnica de animação “*Stop Motion*” é bastante usada no filme para dar vida a diversos monstros e criaturas, cortesia do mestre na técnica Ray Harryhausen.

⁹¹Tradução e adaptação nossas.

história, seu lugar. O *game* transforma estes aspectos de forma a estender as possibilidades destes personagens em favor próprio, para que sejam aproveitados da melhor maneira como *game*. Desta forma as características essenciais destes signos *Medusa* e *Minotauro*, por exemplo, são amplificados, sua presença intensificada, alguns aspectos como a maldade, ressaltados, para que no conjunto funcional do *game*, apareçam de um modo divertido para o jogador. Simplesmente, pelo fato da obra ser um *game* e necessitar de inimigos que atuem em um mesmo plano de ação, sendo antagonistas do personagem incorporado pelo *gamer*, em determinado momento, e muitas vezes ao mesmo tempo. Jogar um *game* é recriar uma experiência através de outras experiências, todas elas sógnicas. Isto vale para todos os *games*. Mas, especificamente, neste caso, o aspecto de recriar signos através da mediação de signos que já existem revestidos de novas idéias, está presente nos *games* que possuem o objeto dinâmico simbólico-referencial. *God of War* é um *game* pertencente a esta categoria que propomos. Assim como outros *games*, entre os quais podemos citar: *Okami* (Capcom, 2006 e *Ready at Dawn [versão para Wii]*, 2008) que recria elementos de mitologia clássica japonesa, *Viking: Battle for Asgard* (Sega, Creative Assembly, 2008) com a mitologia nórdica, os *games* da franquia “O Senhor dos Anéis” (“*The Lord of the Rings*”) de J.R.R.Tolkien e os baseados na série *Star Wars*, de George Lucas que buscam elementos baseados em mitologias e fábulas modernas ou antigas. E também, nessa categoria, podemos citar o clássico “*Civilization*”, de Sid Meyer com as apropriações históricas estereotipadas presentes no *game*. O objeto dinâmico simbólico-referencial do *game* se por um lado, busca ser o núcleo criativo para o *game*, por outro precisa adequar seus elementos de núcleo criativo, de maneira a criar possibilidades para sensações que compartilham similaridades estéticas, conceituais e narrativas com as matrizes, as fontes onde são buscados estes elementos. O objeto dinâmico simbólico-referencial do *game* é uma associação de idéias, de signos, como núcleo criativo para as idéias que vão fazer nascer daí o *game*, e é também por meio destes signos que a semiose é realizada na mediação do *gamer*. Isto significa dizer que neste tipo de *game* é possível experimentar de uma forma diferente algumas experiências registradas em uma literatura fantástica escrita no passado, com novos elementos atrelados a ela, novos signos relacionados aos antigos e novos interpretantes destes signos no formato interativo do *game*. Como momentos em que na série *God of War*, Kratos encontra os deuses, os titãs, Perseu, Ícaro ou Prometeu. A semiose se desenvolve aí.



Figura 26: Vários momentos da saga de Kratos em God of War I e II.

André Bonnard, no texto “Declínio e Descoberta: Medeia, Tragédia de Eurípides” em “Civilização Grega: de Eurípides a Alexandria” (1972, p. 7), cria uma imagem interessante e bela que ilustra perfeitamente, esta idéia que queremos transmitir sobre o aspecto criativo humano que se modifica, se amplia a partir do passado, de outros textos que historicamente lhe dizem respeito para que o artista possa criar como forma de representação renovada de suas experiências:

No seu desenvolvimento, as civilizações seguem o caminho dos seres naturais, das plantas, por exemplo. Germinam, nascem, crescem; desabrocham na época do seu classicismo; e depois murcham, envelhecem, declinam, morrem. Talvez, contudo, nunca morram inteiramente. Continuam a ser, para os homens do futuro, como nostalgias, lembranças murmurantes do passado, e acontece às gerações, às vezes, regular por elas os seus pensamentos, as suas criações novas. São pois, mesmo no revés, esperanças abortadas até aqui, mas não devolvidas ao nada, esperanças vivas, actuates na memória da humanidade.

Objetiva-se assim, construir uma espacialidade com narrativas livres na esfera interativa do *gameworld*, associadas a estes elementos mitológicos, sem, contudo, constranger os elementos criativos, para que o *game* cumpra sua função de entreter. Como WALLIN (2006, p. 2),⁹² nos mostra:

A partir desta idéia, a função de um game, a despeito da sobreposição da camada narrativa, ou correspondência com o modelo [aqui no caso a Mitologia Grega] não é tanto reproduzir a história de um trabalho literário... mas evocar sua atmosfera.” (JENKINS, 2004). O video game deve produzir narrativa em pelo menos quatro níveis: deve evocar uma associação narrativa pré-existente, deve prover um solo de estágios ou níveis onde narrativas podem ser criadas, deve conter dentro de si elementos narrativos em seu mise en scene e deve fornecer recursos para narrativas emergentes.

⁹²WALLIN, Mark Rowell. *Myths, Monsters, and Markets: Ethos, Identification, and the Video Game Adaptations of The Lord of the Rings*. In: *Game Studies: the International Journey of Computer Games Research*. Volume 7, issue 1, December 2006. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0701/articles/wallin>>. Acesso em: 10/03/2008. Tradução e adaptação nossas.

No *game God of War* os signos obedecem a determinados princípios-guia, dados referencialmente pela Mitologia Grega, que é recontada de uma outra forma, com outros signos, que surgiram no desenvolvimento do *game*, e que agora se mostram em desenvolvimento na experiência de jogá-lo, *in continuum*.

O objeto dinâmico simbólico-referencial em *God of War* é uma realidade ficcional, e, portanto sígnica, que se apresenta e existe como um processo semiótico de recriação de contextos mitológicos em forma de *game*. Dando-lhe um fio narrativo e criativo a partir dos mitos, para que se possa construir o *gameworld* (no *design* de produção) e o *gamespace* (na semiose do jogador), respeitando os textos, mas de forma livre. Este processo é deliberadamente pensado ao se elaborar o *game*, pensando em sua função para divertir como produto de entretenimento. Portanto, ao buscar elementos na Mitologia Grega, o *game* procura criar esta experiência que traga elementos sígnicos e simbólicos desta Mitologia, tanto narrativos, quanto qualitativos - temas, histórias, aparências e características da obra como um todo. De forma que este elemento simbólico é o fundamental não só neste *game*, mas em todos os outros, como legi-signos que são. O fato que torna o objeto dinâmico de *God of War* do tipo simbólico-referencial, é a dominância desses elementos convencionais sobre outros, fazendo prevalecer a força de lei de textos e culturas antigas que transcendem o tempo.

V. 2. - *Super Mario Galaxy* e o objeto dinâmico auto-referencial do *game*

O personagem *Mario* dos *games Mario Bros. (Nintendo, 1983)* e *Super Mario Bros. (Nintendo, 1985)*, é o exemplo escolhido para a nossa proposta de objeto dinâmico auto-referencial do *game*: um bonequinho saltitante de chapéu vermelho e bigode que avança pelos cenários sobrepujando hordas de inimigos (entre tartarugas e seres que lembram dinossauros [Bowser] e que cospem fogo, entre outros) para salvar uma princesa. *Mario* é o personagem-conceito principal desta série de *games*.

A partir do objeto *Mario*, é que pode ser definido o objeto dinâmico auto-referencial do *game* em continuidade, utilizando-se este conceito citado acima, “o do bonequinho saltitante...” para um *game* de ação e aventura no estilo plataforma⁹³. Gênero originado ainda em *Donkey Kong (Nintendo, 1981)* e protagonizado pelo próprio *Mario*. A auto-referência é icônica por natureza, se apresenta por características que sugerem um universo possível, uma

⁹³Games de Plataforma: Definidos como *games* onde o jogador precisa enfrentar obstáculos em estágios geralmente compostos sobre plataformas. Envolvem geralmente, coleta de itens e *power-ups*.

criação imaginária. Nos *games Mario* conta muitas vezes com ajuda de seu irmão *Luigi* (Figura 28) e vários outros personagens de seu universo colorido e de temática infantil.

Os *games* protagonizados pelos irmãos *Mario*, não são exatamente exemplos de narrativas bem elaboradas; tudo é muito simples em termos de *storyline*. O que conta aqui é o elaborado *game design*, projetado para proporcionar doses incríveis de diversão descompromissada. É claro que existem personagens com *backgrounds*, mas tudo é muito óbvio e recorrente. Mas nem por isso, o *game* é menos interessante. O foco é sempre o sistema e a jogabilidade que foram elaborados para funcionar como conceito no *game*.

Isso só reforça o fato dos *games* de *Mario* se referirem a um universo bem próprio e particular, que apenas sugere a si mesmo em sua quase totalidade. Os elementos fantasiosos são a essência desse universo de qualidades, que são como ícones, no sentido de mostrarem algo que apenas se torna possível nesse universo produzido para ser um *game*. Qualidades que compõem o *playground* para o *gamer* acompanhar as peripécias de *Mario* e seus amigos enfrentando os mais diversos perigos e inimigos.

Nesta pesquisa analisamos o *game* mais recente da série, *Super Mario Galaxy* que foi lançado para o console *Nintendo Wii*, em 01 de novembro de 2007. O *game* já vinha sendo aguardado com muita expectativa. Shigeru Miyamoto continuou sendo o produtor principal, mas agora a direção do *game* ficou a cargo de Yoshiaki Koizumi.



Figura 27: Os irmãos *Mario* e *Luigi*.

E o que vimos foi um dos melhores *games* de *Mario* já feitos e um dos melhores *games* de 2007. O conceito todo gira em torno da exploração de planetóides por uma vasta galáxia que compõe o mundo do *game*. Os planetóides são pequenos e lembram aquele visto na obra literária “*O Pequeno Príncipe*” (1943) de Antoine Saint-Exupéry (1900-1944). A

engine foi projetada especialmente para o jogo desde o princípio e a jogabilidade foi pensada para fazer uso inteligente do *Wii Remote* (figura 29), o revolucionário controle com sensores de movimento do *Wii*, e grande diferencial do console e da *Nintendo* nessa geração. Com o *Wii Remote* você controla *Mario* pela galáxia e a experiência é realmente compensadora, diferente, imersiva e muito bem realizada em termos de *game design* e diversão.

A jogabilidade também conta com o efeito gravitacional, afinal o personagem está no espaço, o que fornece mais variedade ao *gameplay* e inúmeras possibilidades novas em termos de *puzzles* e *design* de fases. Existe também um modo cooperativo, onde o segundo jogador coleta as *star bits*, um item especial do *game* com o outro *Wii Remote*, utilizando a função *pointer* do controle. Nesta função é possível apontar o controle para a tela e apertar os botões para coletar itens e interagir com outros objetos, auxiliando o jogador principal que controla *Mario*. A alavanca analógica do *Nunchuck* controla o personagem nas diferentes direções possíveis. O botão “A” do *remote* faz *Mario* pular. A intensidade e a frequência em como o botão é pressionado fará o personagem atingir alturas maiores. E pressionando o botão “Z” e “A” simultaneamente fará *Mario* dar saltos giratórios de costas. O botão “Z” do *Nunchuck* quando pressionado unicamente, faz o personagem se abaixar, protegendo-se. E isso resume os controles básicos do *game*.



Figura 28: O *Wii Remote*.

O enredo como dissemos antes, não muda muito em relação às aventuras anteriores de *Mario*: a Princesa *Peach*, o grande amor do herói foi seqüestrada por *Bowser*, o arqui-rival do

encanador bigodudo. A diferença é que agora *Bowser*, levou-a para o espaço sideral com a intenção de casar-se com ela e iniciar um novo reinado de terror pela galáxia. Cabe a *Mario*, salvar sua namorada e frustrar os planos do vilão. O próprio Miyamoto, já havia dito anteriormente que prefere roteiros simples com o foco do *game* muito mais na ação e nas experiências visuais, como pode ser visto em trecho de uma conversa do produtor com o diretor Yoshiaki Koizumi⁹⁴: “Você sabe, talvez não precisemos incluir um monte de filmes ou ter muito de estória de fato”. O que mostra esse lado da simplicidade em termos de roteiro e uma atenção maior com a jogabilidade em si. Novamente, tal aspecto vem reforçar o lado hipotético, ficcional e imaginário do objeto dinâmico auto-referencial em *Super Mario Galaxy* e nos outros *games* de *Mario* em geral.



Figura 29: *Mario* em ação nos vários ambientes do *game*.

O *game* foi projetado para ser uma experiência extremamente original, mas de simples acesso ao grande público de *gamers* casuais ou *hardcore*. Foi produzido com o intuito de abranger a todos os públicos de jogadores, aproveitando a grande popularidade dos *games* de *Mario*, bem como o carisma magnético do personagem através dos anos. Os *games* de *Mario*, sempre adotaram mecânicas de jogabilidade simples. Mas sempre existiram aqueles itens secretos e determinadas passagens nos *games*, que desafiaram muitos jogadores por anos a fio, mantendo a dificuldade como fator interessante e também diversificado na série. De modo que a cada *game*, por mais que se soubesse o básico da jogabilidade, você sempre poderia

⁹⁴ HARRIS, Craig & CASAMASSINA, Matt. Interview: *Super Mario Galaxy* - Nintendo's Yoshiaki Koizumi talks about the development process behind the company's hit Wii platformer. Disponível em: <<http://wii.ign.com/articles/838/838587p2.html>>. Acesso em: 10/03/2008. Tradução e adaptação nossas.

melhorar seu desempenho, pontuações, menos tempo ao completar os estágios, e algum tipo especial de coleta de itens. A parte técnica é excepcional: gráficos, sons e efeitos variados estão entre os melhores que o *Wii* já mostrou até agora. O conjunto áudio-visual é rivalizado apenas por *Metroid Prime 3: Corruption*, da própria *Nintendo*, lançado meses antes.

Voltando ao conceito, este sempre foi diferente de um *game* para o outro. Por mais que houvesse a manutenção dos elementos que identificam o universo de *Mario*, sempre havia algo novo e diferente que adicionava interesse renovado à jogabilidade. Desse modo, sempre existiram: itens e *power-ups especiais*, novas habilidades, personagens e vilões novos para interagir e localidades similares as de *games* passados da série, mas com algum elemento adicional. E sempre a maior mudança ocorria na jogabilidade como o conceito maior desses *games*. De forma a apresentar uma evolução natural na série. Um jogo de *Mario* deverá conter aqueles elementos-base, mas pode ocorrer em lugares inusitados e ter diferentes modos de *gameplay*. Como mostra a figura 31 abaixo, onde *Mario* usa a velocidade gradual para escapar do perigo, um *Chomp Head*, que é um inimigo clássico da série de *games*, mas em um estágio do *gameworld* que parece totalmente distorcido. Enquanto o cenário para a aventura é inédito na saga do herói, a velocidade sempre foi uma marca registrada da franquia. A inovação vem de novas formas de apresentar as mesmas idéias ou signos.



Figura 30: A velocidade gradual ajuda *Mario* a fugir de um *Chomp Head*.

Desse modo, o *game* mantém um equilíbrio entre elementos conhecidos (e que funcionam) e os elementos que evoluem dentro dos conceitos criados para cada *game*. Considerando que atualmente uma franquia tradicional de *games* tem muita concorrência com

novas séries que vão surgindo, e considerando também que esta em questão tem, pelo menos mais de 25 anos de existência, é realmente notável que a série de *games* continue mantendo o interesse de um público ávido por novidades o tempo todo.

Talvez esse seja o segredo afinal. Se analisarmos em termos semióticos, veremos que o objeto dinâmico auto-referencial de *Super Mario Galaxy* mantém a referência a si mesmo constante e se torna, através de sutis mudanças, mais interessante a cada *game*, de forma que os elementos perenes sejam reduzidos ou mostrados de novos modos. Os desenvolvedores preservam aqueles elementos indispensáveis, ou mesmo permitem-se algumas pequenas repetições, mas que não fazem do *game* algo como “mais do mesmo”. Sobre isso, vejamos o que o diretor do *game*, Yoshiaki Koizumi nos fala⁹⁵:

Uma das melhores coisas sobre desenvolver um game do Mario, é que cada conceito do jogo é livre e aberto. Não existe muito de idéias fixas. Então podemos ir com o que nos dá as melhores opções em desenvolvimento e o que quer que usemos, podemos fazer isso para criar o game mais divertido para o jogador. Realmente não há limites. Se nós decidirmos que correr sobre planetas é o que ainda iremos considerar a explorar no futuro e acharmos que é ainda divertido de fazer, então faremos de isso de novo. Mas, nós achamos que não!



Figura 31: Mario enfrenta uma Giant Piranha Plant na superfície de um planetóide.

Finalmente, podemos observar através desses exemplos dados em *Super Mario Galaxy*, que o objeto dinâmico auto-referencial do *game* é algo que se mostra pelas relações reconhecíveis dentro um universo particular, expresso por suas qualidades intrínsecas, aquelas que só existem em determinados mundos ou universos, abstratos e de natureza onírica. Aqueles domínios que apenas podem se fazer reais em uma sub-camada da realidade que se

⁹⁵ Idem.

situa nos meandros das ficções, das criações da técnica e da arte em geral. Dessa forma é que podem funcionar semioticamente os *games* determinados por essa modalidade de objeto dinâmico: essas características estão em larga medida em muitos outros *games* produzidos, no que tange às qualidades que se auto-representam sem fazer referências a quase nada externo a sua própria natureza como *game*. *Super Mario Galaxy* apresenta essas características como predominantes nos signos que o formam, o que o inclui sob a ótica de nossa pesquisa, nesse tipo de objeto dinâmico do *game*. *Super Mario Galaxy* é um sopro de ar novo pela maneira conceito, jogabilidade e *game design* foram aliados de modo à criar uma experiência fascinante, bela e única.

V. 3. - *Gears of War* e o objeto dinâmico singular inter-referencial do *game*

Gears of War (Microsoft Game Studios, Epic Games, 2006) é um *game* de ação em terceira pessoa criado por Cliff Bleszinski com temática de ficção científica, um *third person shooter* lançado em 07 de novembro de 2006 nos EUA. A jogabilidade básica explora um modo de visão ou *in-game camera* numa perspectiva “por cima do ombro,” muito comum em documentários, reportagens policiais para noticiários televisivos e filmes. O jogador acompanha tudo e interage no *game* sob esta perspectiva.

Resident Evil 4 (Capcom, 2005) foi o primeiro a utilizar esta visão, que deixa os eventos no *game* muito mais dramáticos remetendo às outras mídias citadas. *Gears of War* usa vários recursos de cinema: câmeras em ângulos conhecidos e reconhecidos de vários filmes, as músicas incidentais, o gênero ficção científica e os *in-game movies* em computação gráfica, que, obviamente, fazem referência direta à linguagem cinematográfica. O *game* consegue combinar todos estes recursos em um tipo único de *game*; além da perspectiva inspirada diretamente em *Resident Evil 4*. As câmeras subjetivas dos filmes tornam-se as câmeras em primeira pessoa dos *games FPS (First Person Shooter)* como nos *games: Wolfenstein 3D (Id Software, 1992)*, *Doom (Id Software, 1992)*, *Half-life (Valve, 1998)*, *Counter Strike (Valve, 1999)*, *007: Goldeneye (Nintendo, Rare, 1997)*, *Call of Duty (EA, Treyarch, 2003)*, *Resistance: Fall of Men (SCEA, Insomniac Games, 2006)* e muitos outros. Assim, o *gamer* joga o *game* “sentindo-se como se estivesse lá”, dentro do *gameworld* “na pele do personagem”, vendo todas as situações “com os olhos do personagem” numa intensidade muito grande dada por esta perspectiva (figura 33).

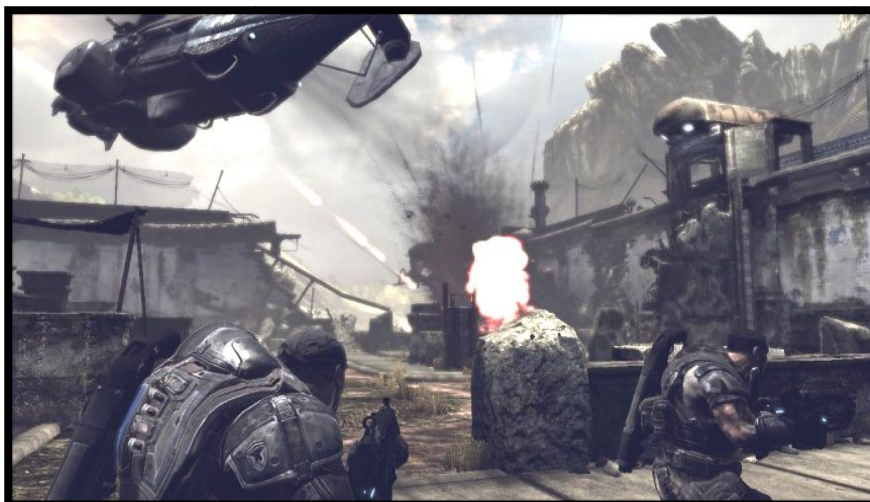


Figura 32: A perspectiva “por cima do ombro” de *Gears of War*.

Um exemplo que reúne todos esses recursos e lançado recentemente (junho de 2008) é *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Konami, Kojima Productions, 2008) para *Playstation 3*. O *game* como todos os outros episódios da série, trata dos temas furtividade, espionagem e ação, com ênfase no primeiro. É um *stealth game*⁹⁶ com momentos em terceira e primeira pessoas alternados de acordo com o desafio proposto no *game*. Sendo que em *MGS4*, estes recursos foram polidos ao máximo, e utilizando-se da alta capacidade de *hardware* do *PS3*, o *gamer* pode escolher jogar o *game* do início ao fim da maneira que escolher. Ou seja, utilizando-se amplamente dos modos de visão em primeira ou terceira pessoa e não só em momentos pré-determinados.

Estes recursos vêm sendo utilizados por vários *games* ao longo dos anos, de muitas formas diferentes e criativas, surgindo da mistura de elementos dos *games* e de outras mídias (cinema, programas de *TV*, quadrinhos e livros) para originar conceitos e *games* únicos. Esse fato virá a atualizar o objeto dinâmico do *game* em continuidade na medida mesma em que as tecnologias evoluem, bem como temas e conceitos são trazidos à tona, a todo o momento. Em alguns casos, os objetos dinâmicos do tipo singular inter-referencial podem dividir características com os simbólico-referenciais quando estes últimos estiverem representados em outras mídias verão a seguir os objetos dinâmicos do *game* do tipo simbólico-referencial.

O objeto dinâmico singular inter-referencial em *Gears of War* também cria espaços semióticos para narrativas emergentes, quando remodela signos existentes nessas outras mídias. Dessa forma, nossa proposta guarda similaridades com o conceito de “histórias

⁹⁶Game de espionagem tática, “camuflagem”, infiltração onde o *gamer* deve passar despercebido por seus inimigos.

espaciais” (JENKINS, 2004 *apud* WALLIN, 2006 p.2). Onde o autor explica que: *game designers* ao retirarem elementos de outras mídias como literatura e filmes, criam nos *games* uma representação narrativa e navegável destas espacialidades. Isso porque o *game* além de usar uma imensa coleção de referências midiáticas e culturais, homenageia também outros *games* similares em gênero e estilo ao seu próprio universo (como o próprio *Resident Evil 4*) para criar elementos dentro da experiência *in-game*.

Daí seu objeto dinâmico ser do tipo inter-referencial; o *game* é produzido para criar uma determinada experiência com elementos “compartilhados com uma certa similaridade” com outros *games*, pelos seus modos de operar como *game*. Ou seja, certo tipo de jogabilidade semelhante, e mesmo, em alguns aspectos áudio-visuais. Semioticamente, existe um feixe de propriedades compartilhadas, mas como réplicas e casos particulares de *games*, onde a predominância desse tipo de objeto dinâmico do *game* aparece.

Mas aqui existe uma ressalva muito importante nesta modalidade de objeto dinâmico do *game*: a principal razão deste modo de ser do objeto dinâmico ser considerado em relação a um *game* é o *aspecto concretivo* da experiência que é somada ao *game design* planejado para o *game* em questão. Queremos dizer que a experiência é planejada para funcionar no limite entre realidade e ficção. Assim, os elementos do *game* precisam funcionar de uma forma muita mais “realista,” de modo a causar a impressão real de que aqueles fatos perpassam a camada ficcional do *game*. Ou por outra via, estaríamos falando ativamente aqui, do papel dos interpretantes dinâmicos peirceanos (emocional, energético e lógico, explicados no capítulo 3) atrelados cognitivamente na experiência desses *games*.

E nesse momento, poderíamos associá-los ao objeto dinâmico inter-referencial do *game*, como suas instâncias maiores de atuação no que o *gamer* vivencia *in-game*. Visto que este sem dúvida é o mais complexo modo de ser das modalidades de objeto dinâmico, e não foi deixado por último por acaso. Estamos sempre buscando os limites entre a realidade e a ficção, ainda que estes sejam muitas vezes “borrados” por linhas ínfimas ligadas diretamente a como estamos “equipados” para perceber estas realidades. A pergunta fenomenológica fundamental presente na semiótica peirceana seria de muita serventia nesse momento: “Como deve ser a aparência real das coisas para que estas me pareçam assim?” Um *game* cujo objeto dinâmico é inter-referencial e um exemplo de como as realidades podem ser “percebidas” dessa forma visceral no *gameworld*, e também em nossa noção expandida de *gamespace* discutida anteriormente, é, sem dúvida nenhuma, *Gears of War*. O *game* cria exatamente este tipo de experiência, tanto no modo *single-player* “campanha,” quanto nos vários modos

multiplayer. Falemos primeiro do modo “campanha”. Este pode ser jogado cooperativamente *online*, com um amigo conectado pela rede *Xbox live*, ou *offline*, presencialmente, quando um parceiro assume o segundo controle (figura 33) do *game*.

Em se tratando de controle, o *Xbox360* possui um *joystick* projetado ergonomicamente em termos de formato e respostas rápidas, excelentes e precisas, além de ser totalmente *wireless*, fazendo a comunicação com o aparelho por ondas de rádio. Em *Gears of War*, a jogabilidade foi desenvolvida considerando-se todas as possibilidades oferecidas pelo *joystick* do console de *videogame* da *Microsoft*. O *game* continua sendo um dos maiores sucessos entre as comunidades de *gamers online* pela *Xbox live* ou em animadas partidas locais *multiplayer* entre quatro jogadores ou oito (no máximo) com a conexão entre os próprios consoles, ligados entre si *via system link*⁹⁷. Em grande parte, isso se deve ao bem-sucedido funcionamento dos controles do *game*: de fácil aprendizado e altamente intuitivos. Já que a ação frenética que se desenvolve na tela é muito rápida e o jogador precisa estar bastante concentrado e apto para fazer manobras evasivas e contra-atacar sempre que possível. Abaixo vemos um esquema gráfico representando os controles de *Gears of War*:

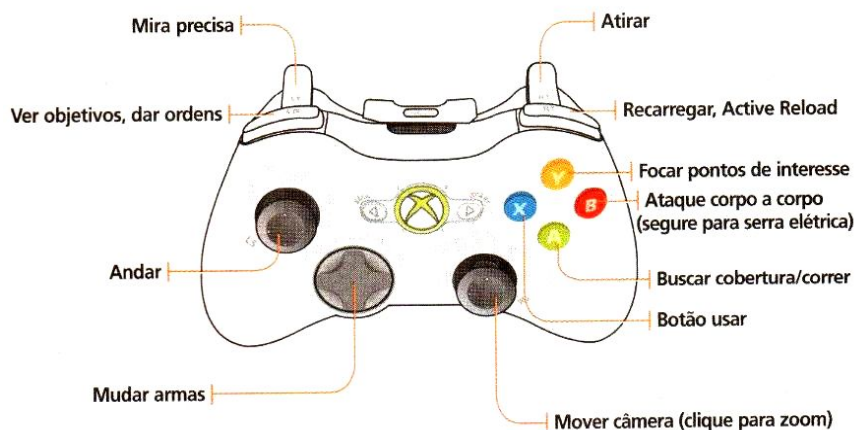


Figura 33: Joystick de Xbox360, esquema de controles de *Gears of War*.

O modo *multiplayer* é aquele onde os jogadores jogam partidas entre si, formando times de quatro jogadores ou jogando todos contra-todos no modo *versus*, por exemplo. O *multiplayer* tem sido a fonte de longevidade da maioria dos *shooters* lançados recentemente, ainda mais com as possibilidades abertas de se jogar *online* pela *internet*. Jogar com amigos valoriza e complexifica a experiência do *game*, além do que mantém e alimenta vínculos

⁹⁷ **System link:** Dispositivo que permite a conexão local entre consoles *Xbox 360*.

sociais. Nos quesitos técnicos de *software*, basta dizer que o *game* inaugurou um novo padrão de alta qualidade dentro gênero: simplesmente os melhores gráficos já vistos num *game*, até então, além do *framerate*⁹⁸ constante e todos os efeitos especiais de ponta construídos pela *engine Unreal 3* da *Epic Games*⁹⁹. O aspecto visual do *game* foi definido pelos desenvolvedores por um conceito que eles nomearam de “beleza destruída” (*destroyed beauty*).



Figura 34: Vários ambientes de *Gears of War*: aspecto proposital de “beleza destruída”.

Desmitificados os controles, principais modos de jogo e aspectos técnicos, é hora de falar um pouco do conceito e do roteiro de *Gears of War*. Com a palavra o criador e *lead game designer* Cliff Bleszinski, mais conhecido pelo seu apelido “Cliff B”¹⁰⁰:

Nós chamamos isto de um “military action horror” [jogo de ação militar e de horror]. Num minuto você está numa cena maluca onde “tracers” [um dos inimigos do game, espécie de animal alienígena voador altamente carnívoro que habita lugares escuros e não suporta luminosidade]¹⁰¹ estão voando sobre sua cabeça e então acontecem umas explosões, então você vê aqueles caras gritando e saindo de buracos no chão, daí você entende não estar em um típico jogo da Segunda Guerra Mundial. De repente uma criatura gigante voa e passa por você, fica entendido que você vai ter que lutar com ela depois. Nós pegamos a convenção normal, trabalhamos a idéia e depois distorcemos as coisas. Há muito combate “por cima do ombro” no game, mas misturamos isso com estágios em veículos e fases escuras à noite onde você deve encontrar modos de permanecer na luz para evitar ser devorado. Então nós introduzimos um inimigo que escala muros. Estamos pegando a convenção que estabelecemos e mudando-a constantemente para que o game mantenha-se interessante através do curso da campanha single-player. E então, claro, você joga com alguém e esta é uma experiência totalmente diferente. Nós temos uma dificuldade Casual, Hardcore e o modo Insane. O co-op do modo Insane é “insanamente divertido”.

⁹⁸**Framerate**: taxa de quadros de animação e processamento gráfico no *game*.

⁹⁹**Unreal 3**: *Super engine* de propriedade da *Epic Games*, capaz de impressionantes níveis de detalhamento gráfico, mapeamento de texturas e outras características que tornam o *game* praticamente incomparável com seus pares, fabricados por outras *engines* de produtoras concorrentes.

¹⁰⁰*Gears of War* interview: *CVG* sits down with lead designer Cliff Bleszinski to talk about Epic’s monster 360 shooter. Disponível em <<http://www.computerandvideogames.com/article.php?id=147014>>. Acesso em: 07 de junho de 2008. Tradução e adaptação nossas.

¹⁰¹ Como os “*Bioraptors*” do filme de ficção científica “*Pitch Black*” (2000) do diretor David Twohy.

Este é o conceito-base do *game*. Já o roteiro concentra-se no *Delta Squad*, uma equipe de soldados da *COG* (*Coalition of Ordered Governments*), liderado pelo ex-presidiário *Marcus Fenix*, que fora antes soldado da mesma organização e que agora havia sido reintegrado ao posto. A *COG* é algo como a “Coalizão dos Governos Organizados”, que é o que sobrou das autoridades governamentais, responsável pelo destino da raça humana no planeta alienígena *Sera*, onde se passa a ação do *game*. Basicamente, a humanidade habita esse planeta no universo fictício criado para o jogo, com uma cultura que, de uma forma geral, é muito similar à nossa. Depois que uma nova e abundante fonte de energia de nome *imulsion* foi encontrada no lugar, os humanos de *Sera*, decidem explorá-la. E no processo “acordam” uma raça alienígena extremamente hostil, que vive nas profundezas do planeta: os *locust*, num evento que ficou conhecido como “*Emergence Day*” ou “*E - Day*,” “O Dia da Emergência”. A partir daí, uma guerra de proporções épicas é travada entre humanos e a horda *locust*, e gradualmente, a vantagem fica sendo dos alienígenas. Então, a organização *COG* tenta desesperadamente manter-se como a única esperança de sobrevivência da raça humana, através de sua tecnologia e táticas de guerra que, contudo, têm se mostrado insuficientes contra os inimigos.



Figura 35: *Marcus* (à esquerda) e *Dom* enfrentam *locust drones*.

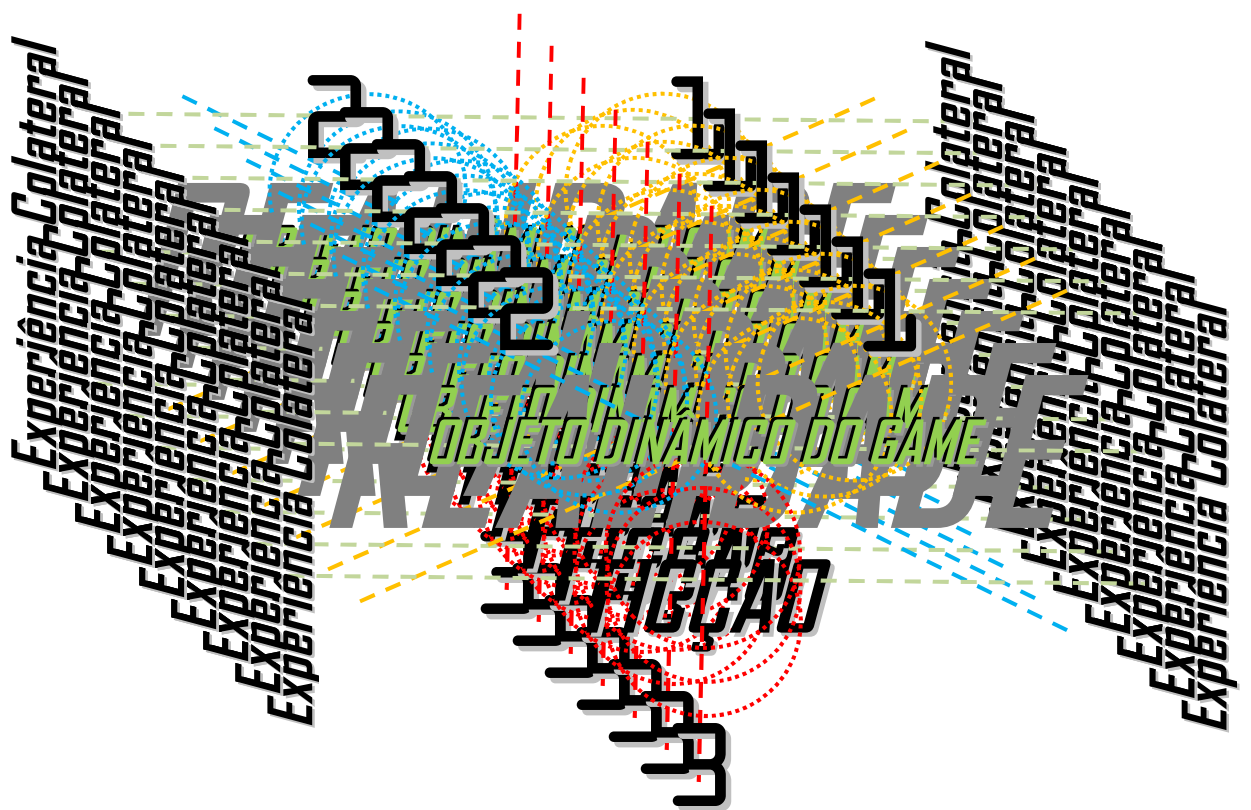
Portanto, *Marcus* e o restante do *Delta Squad* (figura 35) formado por: *Dominic “Dom” Santiago*, *Baird* e *Augustus Cole*, precisam nesta missão principal, que é o enredo do primeiro *game*, (a sequência *Gears of War 2* já está sendo produzida) destruir uma base subterrânea dos *locust*, tentando enfraquecê-los. E desse momento em diante, o *gamer* assume o controle e, possivelmente, o destino dos humanos naquele planeta.



Figura 36: O Delta Squad de Gears of War.

O jogador passa a frequentar o *gamespace* criado por ele semioticamente quando joga *Gears of War*. As especialidades navegáveis são o ponto de encontro entre vários *gamers*. Eles vivem a aventura proposta no *gameworld*, e estão interessados em partilhar com os amigos os momentos do *game* como parte de seu universo particular cotidiano. O foco multiplayer do *game* na verdade toma uma maior dimensão de fascínio do que o modo “campanha,” já que esse tem um foco muito mais narrativo e delimitado pelos eventos pré-programados do roteiro do que o primeiro. Mesmo assim, esse vai ser o ponto de ligação entre todos os *gamers* no tema e conceito do *gameworld* apresentado, que proporcionará a formação de um *gamespace* que envolva a todos. É nessa conjunção fronteiriça da experiência entre o real e o fictício, é que estará configurado o objeto dinâmico de *Gears of War*. A partilha de sensações entre os *gamers*, uma história com múltiplas influências midiáticas e culturais para participar em grupos, e um personagem a incorporar, completarão a *experiência* vivida nos *games* situados nessa posição do objeto dinâmico inter-referencial.

Enfim, da mesma forma que as outras modalidades do objeto dinâmico do *game*, o objeto dinâmico inter-referencial será campo de misturas constantes e contínuas presentes nos universos lúdicos dos *videogames*. Em *Gears of War*, essas misturas e referências são os elementos que tornam as aventuras no *game* reais. E isto, é a essência do objeto dinâmico inter-referencial do *game*.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa que agora chega ao seu desfecho começou com a idéia de como o *videogame* poderia ser considerado um sistema semiótico em seus aspectos de dimensão lúdica. Durante o processo de elaboração do projeto e conseqüente andamento dos estudos até o exame de qualificação, descobrimos então, que todo o foco de ancoragem da pesquisa estava situado em torno de um estudo exploratório do objeto dinâmico do *videogame*, como um campo de referência para seus conceitos desdobrados na jogabilidade e na relação inextricável desta com o jogador.

Diante disso, passamos a direcionar nossos esforços para mapear as características fundamentais em vários *games*. Procurando o que os mantinha como essa mídia mutante em formas e modos de operar diversos, e que talvez por essas características diferenciadas e, principalmente pelo fator essencial de interatividade e conectividade, o *videogame* mantinha-se como um dos maiores produtos de entretenimento de nossa era, agora, mais recentemente, dita cibercultural.

Mais tarde, era importante, obviamente, buscar uma metodologia que pudesse dar conta desse recorte temático e que fornecesse também subsídios teóricos para reunir argumentos e propostas válidas para realizar com relativa segurança os estudos e analisar os resultados cabíveis. Essa metodologia mostrou-se possível quando foi alicerçada na semiótica de Charles Sanders Peirce (1938-1914). A teoria geral dos signos se tornou uma espécie de ferramenta analítica precisa, capaz de fomentar hipóteses interessantes e circunscrever dados de maior interesse, por um processo racional de economia de pesquisa, que se mostrou extremamente eficaz e satisfatório para nossas pretensões. Sem nunca empobrecer o andamento dos estudos, muito pelo contrário, a semiótica de extração peirceana foi basilar e acertadamente, a melhor escolha metodológica.

O passo seguinte seria exercitar a nossa capacidade observatória em relação à teoria escolhida, à metodologia adotada e ao objeto estudado. Procurar um modo de execução da pesquisa que confluísse harmoniosamente com os procedimentos e opções feitas, seria uma tarefa desafiadora, porém não menos gratificante nos âmbitos da produção científica. Visto que o objeto *videogame*, apenas recentemente começou a ser visto com menos desconfiança no próprio meio acadêmico, e as pesquisas na área, apesar de ostentarem excelente qualidade técnica e teórica, ainda são raras e de certa forma desbravadoras em seus temas inéditos. E a literatura técnica especializada, apesar de ter melhorado significativamente nos últimos cinco

anos, ainda, na nossa sincera opinião, carece de maior diversidade temática e ousadia. A maioria deles se situa no campo técnico profissional de *game design*, de observações do estado da arte das *engines*, da direção de arte possível nos *games* ou tratam de cronologias documentais sobre a história dos mesmos. Ou ainda, se ocupam da eterna rivalidade entre as teorias ludológicas e narratológicas, que ao invés de só buscarem oposições em seus argumentos poderiam, de alguma maneira, procurar por pontos de identificação e enriquecimento mútuo para cada lado da questão.

Pela nossa ótica, esses temas se mostram desgastados e supersaturados pelos anos em que foram abordados por autores de diversas áreas e competências no universo dos *games*. Muitos com abordagens excelentes e trabalhos de grande valor científico e cultural. Não questionamos a importância destes trabalhos, apenas sugerimos abordagens diferenciadas, que desafiem se não totalmente, mas em boa parte, o chamado “lugar comum” das pesquisas em qualquer tema que se possa imaginar hoje nas grandes searas científicas, repletas de complexidade. Porém, uma complexidade inexplorada, motivada por resultados e aplicações os mais práticos possíveis. Ou seja, nesse campo nos faltava, além do que já mencionamos, material teórico, em grande parte, que relacionasse minimamente *games* e semiótica. Como deveríamos proceder então? Já que nos recusávamos a novamente buscar este lugar em termos de pesquisas de *games*?

Foi por esse principal motivo que decidimos que essa pesquisa não tomaria este rumo, e se porventura, o fizemos, foi por algum descuido, ou pela necessidade de integrar melhor os resultados obtidos para que também a pesquisa não figurasse no limbo do esquecimento especializado e epistemológico a que costuma ser relegada. Contudo, buscou-se deixar o objeto *videogame* falar com voz ativa e mostrar-se em sua plenitude de modo que pudéssemos captar ao menos, algumas facetas de seu funcionamento semiótico e lúdico. Para enfim desenvolver um argumento que, se não ideal, pudesse ser uma proposta aceitável e possível, se considerado dentro do escopo da semiótica peirceana, e dessa forma procedemos.

O próximo passo foi o de buscar *games* que fossem representativos do atual momento da pesquisa, e que ao mesmo tempo reunissem as características mais apropriadas, para nossas propostas, sem que fôssemos levados pela indução natural e insidiosa de converter resultados em acertos. Muito pelo contrário, colocamos à prova nossas convicções, que estavam puramente alocadas no que aprendemos durante mais de três anos de pesquisa com temas relacionados diretamente com a semiótica peirceana. Desde o trabalho de conclusão do curso universitário até as prolíficas aulas no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação

e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PEPGCOS-PUC-SP, instituição pela qual agora defendo esse trabalho. Aqui devo agradecimentos a minha orientadora Lucia Santaella, pela continuidade em me apoiar em todos os momentos necessários e pela sabedoria com que conduziu o processo de aprendizagem e descobertas.

A busca dos *games* revelou três exemplares que poderiam atender nossas expectativas, após uma triagem que se estendeu por mais de 50 títulos de *games* de diferentes plataformas e épocas de lançamento. Assim, os *games* escolhidos foram: *God of War* (I e II), *Super Mario Galaxy* e *Gears of War*. A proposta foi a de mostrar os modos de apresentação do objeto dinâmico do *videogame* nesses três títulos selecionados, de forma que cada um representasse um desses modos ou tipos de objeto dinâmico do *videogame*, nas características que se mostravam mais predominantes em cada um deles. Essas características estariam definidas dentro das categorias fenomenológicas da semiótica de C.S.Peirce. Coube-nos, portanto, buscar a relação primordial entre os *games*, os objetos dinâmicos relacionados a eles e as categorias que lhes dariam suporte existencial como fâneron, ficção e experiência lúdica dentro dos parâmetros que tornam esta experiência real. Desse modo pudemos estruturar todo o percurso da pesquisa e buscar testar as hipóteses pensadas o tanto quanto possível.

No entanto, havia vários problemas que necessitavam de atenção. O principal deles era o fato de que o conceito de objeto dinâmico peirceano raramente era tratado como um objeto dinâmico situado na esfera da ficção. As passagens são raras, mas existem e tratam de um universo dos possíveis e dos objetos situados como possibilidades num nível de primeiridade que pode se estender para níveis de experiência diversificados que contemplem as demais categorias de secundidade e terceiridade. Nesse ínterim pudemos então, chegar aos modelos de objeto dinâmico do *videogame* que queríamos demonstrar como possíveis e existentes. E que tais modelos apresentar-se-iam como os elementos primordiais do *game*. Apesar de estarem literalmente pulverizados dentro da experiência lúdica do *game*, eram passíveis de identificação e análise. Isso se tornou possível porque as categorias peirceanas forneceram seus substratos lógico-existenciais.

Aqui, no caso do *game*, defendemos que estas características fundamentais e nucleares devem ser postas na seguinte ordem, que propusemos no texto: as leis ou regras, da terceiridade - pois *games* são experiências lúdicas com regras para funcionar e são signos genuínos em terceiridade; as qualidades, da primeiridade que delineiam seus mundos oníricos na ficção do *game*; e sua instância material que lhes dá corpo, onde se aglutinam as qualidades vindas de várias referências que adquirem vida e realidade no *game*, seu *status* de

secundidade. Portanto, os tipos de objeto dinâmico do *game* dentro do campo de referência que lhes compete semioticamente que foram encontrados são: o objeto dinâmico simbólico-referencial, o objeto dinâmico auto-referencial e por fim, o objeto dinâmico inter-referencial do *game*.

Games em essência são legi-signos. A camada lógica maior que lhes dá suporte e estrutura seus conceitos para que possam existir como tal, é uma regra que se desenvolve ludicamente num universo de sonhos e brincadeiras proporcionados pelos jogos eletrônicos, os *videogames*. São símbolos e formas lúdicas de seu tempo, de sorte que surgiram convencionalmente atualizando os jogos do passado humano e convertendo-os em espécies eletrônicas, digitais, ciberculturais, crescendo continuamente em significado como símbolos.

Assim como os símbolos crescem, crescem também as possibilidades sígnicas em todas as mídias que são produzidas pela comunicação humana, em todos os escopos possíveis. E nesse contexto incluem-se os *games*, com seu objeto dinâmico podendo referir-se a uma idéia legitimada como conjunto de regras para crescer indefinidamente, em continuidade com outras idéias em semioses atemporais, enquanto existirem signos, segundo diria Peirce (CP.3.302):

Os símbolos crescem. Retiram seu ser do desenvolvimento de outros signos, especialmente dos ícones e símbolos, ou de signos misturados que compartilham da natureza dos ícones e símbolos. Só pensamos com signos. Estes signos mentais são de natureza mista; denominam-se conceitos suas partes-símbolo. Se alguém cria um novo símbolo, ele o faz por meio de pensamentos que envolvem conceitos. Assim, é apenas a partir de outros símbolos que um novo símbolo pode surgir. Omne symbolum de symbolo. Um símbolo, uma vez existindo, espalha-se entre as pessoas. No uso e na prática, seu significado cresce. Palavras como força, lei, riqueza, casamento veiculam-nos significados bem distintos dos veiculados para nossos antepassados bárbaros. O símbolo pode, como a esfinge de Emerson, dizer ao homem:

De teu olho sou um olhar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABNT. **NBR 14721**: informação e documentação - trabalhos acadêmicos - apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

AGUIAR, Vera Teixeira de. **O verbal e não-verbal**. São Paulo: Unesp, 2004.

ARAÚJO, Roberto. (diretor editorial e coordenador). **A Arte dos Videogames**. São Paulo: Editora Europa, 2007. Edição brasileira de “*The Art of Videogames*” Future publishing, Future Network, Reino Unido. 2007.

ATKINS, Barry. **More than a Game: the computer game as fictional form**. Manchester University Press, UK, 2003.

BONNARD, André. **Civilização Grega: de Eurípides a Alexandria**. Tradução de José Saramago. Editorial Estúdios Cor, Lisboa. Coleção idéias e formas, 1972.

BURMAN, Rob. **God of War II Interview: Cory Barlog, game director, on PS3, Wii and the future of Kratos**. In: Ign.com. Disponível em: <<http://ps2.ign.com/articles/768/76824>>. Acesso em: 20/06/2007>.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**. Paris: Gallimard, 1958. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Edições Cotovia, ltda, 1990.

COELHO NETO, J.T. **Semiótica, informação e comunicação**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

CHAPLIN, Heather. RUBY, Aaron. **Smartbomb: the quest for art, entertainment and big bucks in the videogame revolution**. Algonquin books of Chapel Hill, North Carolina a division of Workman Publishing, New York, 2006.

CHRIS, Crawford. **The Art of Computer Game Design**. Vancouver, Canada: 1982. Washington State University Vancouver (electronic version), 1997.

CVG, COMPUTER AND VIDEOGAMES. 2008. **Gears of War interview: CVG sits down with lead designer Cliff Bleszinsky to talk about Epic's monster 360 shooter**. Disponível em <<http://www.computerandvideogames.com/article.php?id=147014>>. Acesso em: 07 de junho de 2008.

DALY, Steven & WICE, Nathaniel. *Alt Culture: an a-z guide to 90s America*. A Guardian Book, Great Britain, Fourth Estate limited, 1995.

DUCROT, O. e TODOROV, T. **Dicionário Enciclopédico das Ciências da Linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

FEIL, Harold John & SCATTERGOOD, Marc. *Beginning of Game Level Design*. Boston, MA, United States: Premier Press Game Development. Course Technology Press. 2005.

FERRARA, Lucrécia D'Alessio. **Leitura sem palavras**. São Paulo: Ática, 1986.

GEE, James Paul. *Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines*. In: *American Educator* (2003). Spring Issue. Disponível em: <http://www.aft.org/pubsreports/american_educator/spring2003/index>. Acesso em: 20/11/2006.

GOMES, Renata. **Imersão e participação nos jogos eletrônicos**, 2003. (Dissertação de Mestrado em Comunicação e Semiótica).

GREINER, Christine. **O Corpo: Pistas para estudos indisciplinados**. São Paulo: Annablume, 2005.

HARRIS, Craig & CASAMASSINA, Matt. Interview: *Super Mario Galaxy - Nintendo's Yoshiaki Koizumi talks about the development process behind the company's hit Wii platformer*. Disponível em: <<http://wii.ign.com/articles/838/838587p2.html>>. Último acesso: 10/03/2008.

HUIZINGA, Johan (1938). *Homo Ludens*. 4a. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

IBRI, Ivo A. *Kósmos Noetós*. São Paulo: Perspectiva, Hólon. Coleção estudos, v. 130. 1992.

_____. (2000). **As Consequências de Consequências Práticas no Pragmatismo de Peirce**. *Cognitio – Revista de Filosofia*, São Paulo: Educ/Palas Athena, n. 1, p. 30-45, 2000.

_____. **Semiótica e Pragmatismo: Interfaces Teóricas**. *Cognitio – Revista de Filosofia*, São Paulo: Educ/Palas Athena, v. 5, n. 2, p. 168-179, nov. 2004.

KOMANOYA, Rico (Ed.). *Japanese Game Graphics: Behind the scenes of your favorite games*. Works Corporation. 2003.

JENKINS, Henry. *Art Form for the Digital Age: Video games shape our culture. It's time we took them seriously*. In: *Technology Review, Mit, and EUA*. 2000. Disponível em: <<http://technologyreview.com/infotech/12189/>>. Acesso em: 20/06/2007.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Tradução de Maria Luísa de A. Borges; revisão técnica de Paulo Vaz - Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2001.

JOHNSON, Steven. *Emergence: The connected lives of ants, brains, cities and softwares*. Nova York, Scribner, 2001.

JUUL, Jesper. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. In: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45, 2003. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>. Acesso em: 20/06/2008.

KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond - The Story Behind the Craze that touched our Lives and Changed the World*. Three River Press, New York. 2001.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Maria de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 4. ed. ver. ampl. São Paulo: Atlas, 2001.

LEWIS, Ed. *SCEA Santa Monica Gamer's Day: God of War Interview- Talking about gore, violence, and Greek Mythology with David Jaffe*. In: ign.com. Disponível em: <<http://ps2.ign.com/articles/493/493659.html>>. Acesso: 17/02/2007.

LEWIS, Ed. *God of War Interview: getting under the skin of this new brutal game*. In: ign.com. Disponível em: <<http://ps2.ign.com/articles/522/522557p3.html>>. Acesso em 06/03/2008.

LUNA, Sérgio Vasconcelos de. **Planejamento de Pesquisa: uma introdução - Elementos para uma análise metodológica**. São Paulo: EDUC, 2002.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Mass: The MIT Press, 2001.

MARX, CHRISTY. *Writing for Animation, Comics & Games*. United Kingdom: Focal Press, Elsevier ltd, 2007.

MATELLARD, Armand & Michele. **História da Teorias da Comunicação**. São Paulo : Editora Loyola,1999.

MOLES, Abraham. **Teoria da Informação e Percepção Estética**. Rio de Janeiro: Tempo brasileiro. 1978.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem (*Understanding Media*)**. São Paulo: Cultrix, 1995.

NÖTH, Winfried. **Panorama da Semiótica: De Platão a Peirce**. São Paulo: Anna Blume, 1995.1ªed.

NESTERIUK, Sergio. **Videogame: narrativas, jogos e interações no espaço virtual**. 2002. (Dissertação de Mestrado em Comunicação e Semiótica).

NESTERIUK, Sergio. **Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar**. 2007. (Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica).

NEWMAN, James. **Videogames**. Routledge, London, 2004.

PECKHAM, Matt. Et al. **The future of videogames**. In: *EGM-Electronic Game Monthly*, v. 215, p.46-70, maio/ 2007. Edição americana.

PEIRCE, Charles Sanders. **Escritos Coligidos**, selecionados e traduzidos por Armando Mora D'Oliveira e Sérgio Pomerangblum. São Paulo: Abril Cultural, vol. XXXVI 1974.Escritos extraídos do Collected Papers of Charles Sanders Peirce, 8 volumes, 1931 – 1958. Coleção “Os Pensadores”.

PEIRCE, Charles Sanders. (1958). **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce**.Vols. I-VI ed. Charles Hartshorne and Paul Weiss (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1931-1935), Vols. VII-VIII. ed. Arthur W. Burks.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. Tradução de José Teixeira Coelho. São Paulo: Perspectiva, 1977.

_____. **Collected Papers of Charles Sander Peirce**. Ed. Eletrônica.

_____. *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*. Ed. by: N.Houser et al. Peirce edition Project (v.2). Bloomington: Indiana University Press, 1992-98.2 v. [Ep].

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo. Col. Estudos. Ed. Perspectiva: 1987.

POOLE, Steven. *Trigger Happy: video games and the entertainment revolution*. New York. Arcade: 2000.

QUEIROZ, João. **Semiose segundo C.S. Peirce**. São Paulo: EDUC: FAPESP, 2004.

RABELLO, Ana Cristina Bariani Bica. **A comunicação hipermidiática das comunidades jovens: caso Ragnarök**, 2006. (Dissertação de Mestrado em Comunicação e Semiótica).

ROLLINGS, Andrew & ADAMS, Ernest. *On Game Design*. New Riders Publishing. Indianapolis: Indiana: 2003.

SALEN, Katie. ZIMMERMAN, Eric (orgs.). *The Game Design Reader: A rules of play anthology*. The Mit Press, Cambridge, Massachusetts. London, England: 2006.

SANTAELLA, Lucia. (1983). **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1a edição.

_____. **Metodologia semiótica – fundamentos**. Tese de livre-docência. São Paulo: ECA/USP. (1993).

_____. **Estética. De Platão a Peirce**. São Paulo: Experimento, 1994.

_____. **Teoria Geral dos Signos: semiose e autogeração**. São Paulo: Ática, 1995.

_____. **Cultura das mídias**. 2ª. Ed. São Paulo: Experimento, 1996.

_____. **Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. – São Paulo: Hacker Editores, 2001 a.

SANTAELLA, Lucia e NÖTH, Winfried. **Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1998.

_____. **Comunicação e Semiótica.** São Paulo: Hacker Editores, 2001b.

_____. **Matrizes da linguagem e pensamento-sonora, visual, verbal.**
São Paulo: Iluminuras, 2001c.

_____. **Semiótica Aplicada.** São Paulo: Thomson Learning, 2002.

_____. **Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Corpo e Comunicação. Sintoma da Cultura.** São Paulo: Paulus, 2004 a.

_____. **O método anticartesiano de C.S.Peirce.** São Paulo: Unesp, 2004b.

_____. **Navegar no ciberespaço: O perfil cognitivo do leitor imersivo.** São Paulo: Paulus, 2004c.

_____. **Linguagens líquidas na Era da mobilidade.** São Paulo: Paulus, 2007.

_____. **Cognitio** – Revista de Filosofia, São Paulo: Educ/Palas Athena, n. 1, p. 30-45, 2007.

SANTAELLA, Lucia e VIEIRA, Jorge Albuquerque. **Metaciência como guia de pesquisa: uma proposta semiótica e sistêmica.** São Paulo: Editora Mérito, 2008.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: Uma Abordagem Prática.** Tradução de Cláudia Mello Belhassof; revisão técnica de Paulo Marcos Figueiredo de Andrade. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SIQUIERA, E. ; VIEIRA, R. de C. (Comp.). **Apresentação de trabalhos acadêmicos e similares:** aplicação das normas da ABNT. União da Vitória: [s.n.], 2005.

SILVEIRA, L.F.B. da. (2004). **Observe-se o Fenômeno: Forma e Realidade na Semiótica de Peirce.** Cognitio – Revista de Filosofia, São Paulo: Educ/Palas Athena, v. 5, n. 2, p. 196-197, nov. 2004.

_____.(2007). **Curso de Semiótica Geral**. São Paulo: Quartier Latin, 1a edição.

TAVARES, Roger. **Videogames: Brinquedos do Pós-Humano**, 2006. (Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica).

TAYLOR, Laurie. **When Seams Fall Apart: Video Game Space and The Player**. In: *Game Studies, The International Journal of Computer Game Research*. Volume 3, issue 2, December, 2003. Disponível em:<<http://gamestudies.org/0302/taylor>> Acesso em: 13/07/2008.

TRIVINHO, Eugênio. **O mal-estar da teoria: a condição da crítica na sociedade tecnológica atual**. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

TRIVINHO, Eugênio. **A Dromocracia Cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada**. São Paulo: Paulus, 2007.

TURKLE, Sherry. **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet**. New York: Simon & Schuster, 1995.

VICENTE, Victor E.J. de Sousa. **Análise das estruturas em jogos multiplayer: caso counter-strike**, 2005. (Dissertação de Mestrado em Comunicação e Semiótica).

VIEIRA, J.A. **Teoria do conhecimento e arte: formas de conhecimento - arte e ciência uma visão a partir da complexidade**. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2006.

VIEIRA, J.A. **Ciência: formas de conhecimento - arte e ciência uma visão a partir da complexidade**. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2007.

WALLIN, Mark Rowell. **Myths, Monsters, and Markets: Ethos, Identification, and the Video Game Adaptations of The Lord of the Rings**. In: *Game Studies: the International Journey of Computer Games Research*. Volume 7, issue 1, December 2006. Disponível em:<<http://gamestudies.org/0701/articles/wallin>>. Acesso em: 10/03/2008.

VIDEOGAMEOGRAFIA

- 1) *OXO (tic-tac-toe)* (Alexander Sandy Douglas, 1952)
- 2) *1942* (Capcom, 1984)
- 3) *Ace Combat* (Namco, 1995)
- 4) *Adventure* (Atari, 1979)
- 5) *Asteroids* (Atari, 1979)
- 6) *Banjo-Kazooie* (Nintendo, Rare, 1998)
- 7) *Banjo- Tooie* (Nintendo, Rare, 2000)
- 8) *Bionic Commando* (Capcom, 1987)
- 9) *Bioshock* (2K Games, Irrational Games, 2007)
- 10) *Black* (Electronic Arts, Criterion, 2006)
- 11) *Black and White* (Electronic Arts, Lionhead Studios, 2001)
- 12) *Burnout* (Criterion, 2001)
- 13) *Blast Corps* (Nintendo, Rare, 1997)
- 14) *Calling all Cars!* (Eat, Sleep, Play, Incognito, 2008)
- 15) *Call of Duty* (Electronic Arts, Treyarch, 2003)
- 16) *Captain Commando* (Capcom, 1991)
- 17) *Castlevania* (Konami, 1986)
- 18) *Civilization* (Microprose, 1991)
- 19) *Command and Conquer* (Westwood Studios, 1995)
- 20) *Crysis* (Electronic Arts, Crytek, 2007)
- 21) *Clive Barker's Jericho* (Codemasters, Mercury Steam Entertainment Inc, Imajica Productions, Inc e Alchemic Productions, 2007)
- 22) *Counter Strike* (Valve, 1999)
- 23) *Computer Space* (Nutting Associates, Nolan Bushnell, Ted Dabney, 1971)
- 24) *Conquer's Bad Fur Day* (2001)
- 25) *Contra* (1988) / *Probotector* (Europa)
- 26) *Channel F* (Fairchild Camera & Instrument, 1976)
- 27) *Crackdown* (Microsoft Game Studios, Real Time Worlds, 2007)
- 28) *Crash Bandicoot* (SCEA - Sony Computer Entertainment America, Naughty Dog, 1996)
- 29) *Dead Rising* (Capcom, 2006)
- 30) *Defender* (Williams, 1980)
- 31) *Devil May Cry* (Capcom, 2001)
- 32) *Diddy Kong Racing* (Nintendo, Rare, 1998)
- 33) *Dino Crisis* (Capcom, 1999)
- 34) *Doom* (id Software, 1993)

- 35) *Donkey Kong* (Nintendo, 1981)
- 36) *Donkey Kong Country* (Nintendo, Rare, 1994)
- 37) *Donkey Kong 64* (Nintendo, Rare, 1999),
- 38) *Double Dragon* (Technos Corp. Japan, 1987)
- 39) *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983)
- 40) *Dragon Quest* (Enix, 1986)
- 41) *E.T. the videogame* (Atari, 1982)
- 42) *EyetoY* (Sony Computer Entertainment, 2003)
- 43) *FIFA Soccer* (série anual, Electronic Arts)
- 44) *Final Fantasy* (Squaresoft, 1988)
- 45) *Final Fight* (Capcom, 1989)
- 46) *Football* (Atari, 1978)
- 47) *Gears of War* (Microsoft Game Studios, Epic Games, 2006)
- 48) *God of War* (SCEA - Sony Computer Entertainment America, Sony Santa Monica Studio, 2005)
- 49) *God of War II* (SCEA - Sony Computer Entertainment America, Sony Santa Monica Studio, 2007)
- 50) *God of War: Chains Of Olympus* (SCEA - Sony Computer Entertainment America, Ready at Dawn, 2008)
- 51) *Ghouls n'Ghosts* (Capcom, 1988)
- 52) *Goldeneye 007* (Nintendo, Rare, 1997)
- 53) *Grand Theft Auto III* (Rockstar Games, 2001)
- 54) *Gran Turismo* (Sony Computer Entertainment Japan, Polyphony Digital, 1997)
- 55) *Gunfight* (Midway Games, Taito, 1975)
- 56) *Half-life* (Valve, 1998)
- 57) *Halo 2* (Microsoft Game Studios, Bungie, 2001, 2004)
- 58) *Jackal* (Konami, 1988)
- 59) *Jet Force Gemini* (Nintendo, Rare, 1999)
- 60) *Killer Instinct Gold* (Nintendo, Rare, 1996)
- 61) *Klax* (Atari games, 1989)
- 62) *Lumines* (Bandai, Ubisoft, Q Entertainment, 2004);
- 63) *Lunar Lander* (Atari, 1979)
- 64) *Mario Bros.* (Nintendo, 1983)
- 65) *Megaman* (Capcom, 1987)
- 66) *Metal Gear/Metal Gear Solid* (Konami, 1987-2008) (série)
- 67) *Metal Gear* (Konami, 1987)
- 68) *Metal Gear 2: Solid Snake* (Konami, 1990)

- 69) *Metal Gear Solid* (Konami, 1998)
- 70) *Metal Gear Solid 3:Snake Eater* (Konami, 2004)
- 71) *Metal Gear Solid 3:Subsistence* (Konami, 2006)
- 72) *Metal Gear Solid 4:Guns of the Patriots* (Konami, 2008)
- 73) *Metroid*(Nintendo, 1986)
- 74) *Metroid Prime 3: Corruption*(Nintendo, 2007)
- 75) *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992)
- 76) *Mykey Mania* (Sony Electronic Publishing Ltd, Traveller's Tales Ltd, 1994)
- 77) *Myst* (Broderbund, 1993)
- 78) *Ninja Gaiden* (Tecmo, 1989, 2004)
- 79) *No More Heroes* (Nintendo, Grasshopper Manufacture, Ubisoft [versão americana] 2007)
- 80) *Odyssey* (Magnavox, Ralph Baer, 1972)
- 81) *Okami* (Capcom, Clover Studio, 2006 e *Ready at Dawn* [versão para Wii], 2008)
- 82) *Othello* (Nintendo, 1978)
- 83) *Pac-Man* (Namco,1980)
- 84) *Perfect Dark* (Nintendo, Rare, 2000)
- 85) *Phantasy Star Online* (Sega, 2000)
- 86) *Pitfall* (Activision, 1982)
- 87) *Pong* (Atari, 1972)
- 88) *Project: Gotham Racing* (Microsoft Game Studios, Bizarre Creations, 2001)
- 89) *Radarscope* (Nintendo, 1979[Japão], 1980[EUA])
- 90) *Resident Evil* (Capcom, 1996)
- 91) *Resident Evil 4* (Capcom, 2005)
- 92) *Resistance: Fall of Men* (SCEA, Insomniac Games, 2006)
- 93) *Ridge Racer* (Namco,1995)
- 94) *Silent Hill* (Konami, 1999)
- 95) *Sonic, The Hedgehog* (Sega, 1991)
- 96) *Spacewar!*(Steve Russel, 1962)
- 97) *Space Invaders* (Taito, 1977)
- 98) *Super Mario 64* (Nintendo, 1996)
- 99) *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985)
- 100) *Super Mario Bros.3* (Nintendo, 1990)
- 101) *Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2007)
- 102) *Super Smash TV* (Acclaim, 1991)
- 103) *Starcraft* (Blizzard, 1998),
- 104) *Star Wars* (várias)
- 105) *Streets of Rage* (Sega, 1991)

- 106) *Street Fighter* (Capcom, 1987)
- 107) *Street Fighter II: The World Warrior* (Capcom, 1991)
- 108) *Strider* (Capcom, 1989)
- 109) *Shenmue* (Sega, 1999)
- 110) *Spore* (Electronic Arts, Maxis, 2008)
- 111) *Telstar* (Coleco, 1976)
- 112) *Tempest* (Atari, 1981)
- 113) *Tennis for Two* (William Higinbotham, 1958)
- 114) *Tetris* (Alexei Pajitinov, 1985)
- 115) *The 7th Guest* (Virgin Interactive Entertainment, 1993)
- 116) *The Elders Scrolls: Arena* (Bethesda Softworks, 1994)
- 117) *The God Father* (Electronic Arts, 2006)
- 118) *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (Nintendo, 1992)
- 119) *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998)
- 120) *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 2006)
- 121) *The Lord of the Rings* (várias)
- 122) *The Sims* (Electronic Arts, Maxis, 2000)
- 123) *Tomb Raider* (Eidos Interactive, Core Design, 1996)
- 124) *Total Annihilation* (GT Interactive, Cavedog Entertainment, 1997)
- 125) *Twisted Metal* (Sony Computer Entertainment, Single Trac, 1995)
- 126) *Viking: Battle for Asgard* (Sega Creative Assembly, 2008)
- 127) *Wii Sports* (Nintendo, 2006)
- 128) *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992)
- 129) *Winning Eleven* (Konami, 1995)
- 130) *World of Warcraft* (Blizzard, 2004)



ANEXOS

Heavy Metal Comics apresenta: *God of War*

Num tempo em que Deuses, Homens e Titãs caminhavam sobre a Terra... Existiu um Homem, que fora renegado pelos próprios Deuses que lhe deram vida... marcado por uma espiral crescente de tragédia, morte e destruição. Esta é sua História...



Eu sou Kratos. Um dia fui um simples mortal, capitão das tropas de Esparta. Ao matar Ares, o Deus da Guerra, tornei-me o próprio emissário da destruição ... Agora, caminho num limiar entre o tempo da existência, e o da vingança... contra Zeus e o Olimpo... eles tiraram tudo o que eu tinha...



*O Tempo da Batalha Final se aproxima...
Kratos vai liderar os Titãs contra
os Deuses do Olimpo...
As Areias do Tempo escorrem rapidamente agora...
...O Fim Começou...*

**Game
Over**

**Nota: Esta página é uma brincadeira. É uma idéia de como ficaria o universo de God of War nas páginas da revista Heavy Metal, como havia se referido David Jaffe, criador do game.*

ANEXO B

Um pouco sobre *Mario*...



Mario na tela de abertura de Super Mario Bros., de 1985.

Aí está *Mario*, o grande embaixador cultural dos *games*. Sua origem é bastante curiosa, quase uma “lenda urbana”. Brincadeiras à parte, *Mario* foi criado numa tentativa de converter o fracasso de *Radarscope* (Nintendo, 1979 [Japão], 1980 [EUA]), um *arcade game* espacial de ação em sucesso. A idéia era reaproveitar os gabinetes e toda a estrutura lógica das 2.000 máquinas “encalhadas” de *Radarscope* no depósito da *Nintendo*, em New Jersey. Este que por sinal, lhe fora alugado, por um homem chamado *Mario Segale*, de quem *Mario* herdaria o nome. O depósito inclusive estava com o aluguel atrasado e Segale fazia cobranças constantes à *Nintendo*. O resto é história: Shigeru Miyamoto teve a idéia para *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), onde um carpinteiro, *Jumpman* (renomeado *Mario* posteriormente) precisava salvar sua namorada Pauline de um gorila (*Kong*) chegando ao topo de uma estrutura composta de várias plataformas. Em resumo, o *game* finalmente pôde alavancar os negócios da *Nintendo* nos EUA originando os *games* de plataforma e também chegara para consolidar a empresa definitivamente na indústria dos *games*.

ANEXO C

GUIA DE EPISÓDIOS: GEARS OF WAR

ACT I: "ASHES"

"14 YEARS AFTER E-DAY"

"TRIAL BY FIRE"

"FISH IN A BARRELL"

"FORK ON THE ROAD"

"KNOCK KNOCK"

"HAMMER"

"WRATH"

"CHINA SHOP"

ACT II: "NIGHTFALL"

"TICK TICK BOOM"

"GRIST"

"OUTPOST"

"LETHAL DUSK"

"DARK LABYRINTH"

"POWDER KEG"

"BURNT RUBBER"

"LAST STAND"

ACT III: "BELLY OF THE BEAST"

"DOWNPOUR"

"EVOLUTION"

"COALITION CARGO"

"DARKEST BEFORE DAWN"

"ANGRY TITAN"

"TIP OF THE ICEBERG"

ACT IV: "THE LONG ROAD HOME"

"CAMPUS GRINDER"

"BAD TO WORSE"

"HAZING"

"CLOSE TO HOME"

"IMAGINARY PLACE"

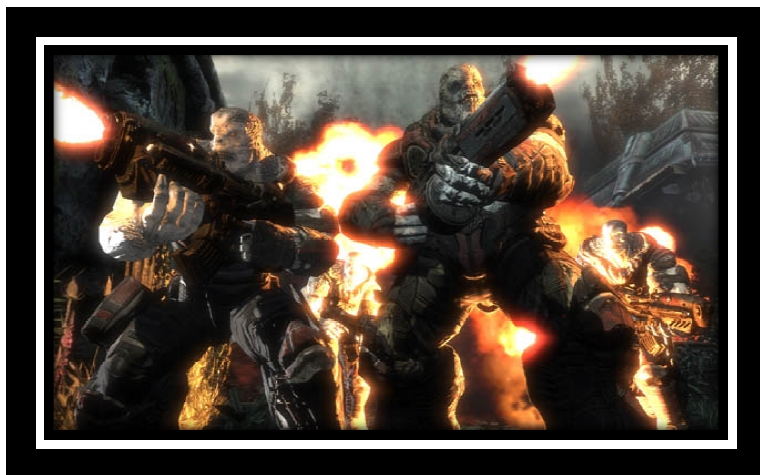
"ENTRENCHED"

ACT V: "DESPERATION"

"SPECIAL DELIVERY"

"TRAIN WRECK"

"PALE HORSE"



GEARS OF WAR

Ficha Técnica:

Título: *Gears of War*

Data de lançamento: 7/11/2006

Produzido por: *Microsoft Game Studios*Desenvolvido por: *Epic Games*Lead game designer: *Cliff Bleszinsky*

EMERGENCE DAY 2006