

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

GUERRILHA E ESPIONAGEM EM GAMES DE AÇÃO:
O cotidiano na mira de um avatar pesquisador interagindo no Brasil, Cuba e Iraque

DANIEL NEVES ABATH LUNA

JOÃO PESSOA
2012

DANIEL NEVES ABATH LUNA

GUERRILHA E ESPIONAGEM EM GAMES DE AÇÃO:

O cotidiano na mira de um avatar pesquisador interagindo no Brasil, Cuba e Iraque

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba.

Orientadora: Profa. Dra. Nadja de Moura Carvalho

JOÃO PESSOA – PB
2012

L961g Luna, Daniel Neves Abath.
 Guerrilha e espionagem em games de ação: o cotidiano na mira de um avatar pesquisador interagindo no Brasil, Cuba e Iraque / Daniel Neves Abath Luna.-- João Pessoa, 2012.
 130f. : il.
 Orientadora: Nadja de Moura Carvalho
 Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA
 1. Comunicação. 2. Games de ação. 3. Espaços periféricos.
 4. Vida social. 5. Cotidiano simbólico. 6. Contexto histórico-ficcional.

UFPB/BC

CDU: 007(043)

DANIEL NEVES ABATH LUNA

GUERRILHA E ESPIONAGEM EM GAMES DE AÇÃO:

O cotidiano na mira de um avatar pesquisador interagindo no Brasil, Cuba e Iraque

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba.

Aprovado em: __ de abril de 2012.

Conceito: _____

BANCA EXAMINADORA:

Prof^a. Dr^a. Nadjá de Moura Carvalho — PPGC/UFPB
Orientadora

Prof. Dr. Cláudio Cardoso de Paiva — PPGC/UFPB
Primeiro avaliador

Prof. Dr. Adriano Azevedo Gomes de León — PPGS/UFPB
Segundo avaliador

Prof^o. Dr. Thiago Soares
Suplente

Dedico este trabalho à minha amada noiva Keitiany Cavalcanti, pelo carinho constante, pela paciência e compreensão nos dias difíceis e pela força e confiança que deposita nas minhas jogadas. A vós, todo o meu honesto esforço.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a CAPES/CNPq por possibilitarem o financiamento da pesquisa, e pela iniciativa da modalidade de bolsas Reuni, pois como bolsista vivenciei as experiências de sala de aula durante todo o período do mestrado, fortalecendo valores e amadurecendo o espírito docente. Gostaria de agradecer também ao PPGC-UFPB e a todos os meus professores do mestrado em Comunicação e Culturas Midiáticas.

Em especial, à professora Nadja Carvalho, pelo apoio; pelas grandiosas contribuições nos nossos debates em grupo de estudos; pela extrema presteza, esmero e carinho empenhados na condução da orientação; pelo constante aprendizado que tive através das carteiras das salas de aula, agora arrastadas para próximo da lousa. Sou grato por tê-la como orientadora, mas imensamente agradecido por compartilhar da sua amizade tutorial ao longo desses anos. Sua erudição, indissociável da humildade e da ética profissional, perdurará por muitas salas de aula na figura deste seu orientando.

Ao professor Wellington Pereira, a quem devo o tão importante primeiro passo na caminhada das pesquisas e inquietações científicas. A partir de 2005, quando fui inserido no Grupo de Pesquisas sobre o Cotidiano e o Jornalismo — GrupecJ, sob sua coordenação, vislumbrei as searas do conhecimento científico e desde então não consegui me ver fazendo outra coisa.

Gostaria de agradecer também aos membros avaliadores da banca: aos professores Cláudio Paiva e Adriano de León, por tê-los à banca examinadora deste trabalho e, portanto, pelos contributos extremamente importantes às reflexões em torno do tema.

Aos colegas do mestrado, pela convivência passageira nesses dois anos e pelo compartilhamento de reflexões, anseios e alegrias.

Aos amigos/irmãos diletos: ao historiador Joachin de Melo, amizade antiga e erudita, com quem sempre compartilhei de boas horas de games e pude discutir sobre a história da vida; a Gabriel Ramalho, que além de ser o melhor designer gráfico de que tenho conhecimento, também enritma o cotidiano com belas cadências na sua bateria, pessoa igualmente presente às fases primevas do meu caminhar; a Bruno Ramalho, pela amizade e companheirismo das horas alegres, indispensáveis ao fortalecimento da verve científica; a Cláudia Santos, pela amizade que perdura ao longo de muitos anos; ao amigo Igor Chianca, que desde a época do colegial dividia comigo as aventuras dos games e hoje espelha força e

determinação, pessoa estimável; a Will Bass e Vinícius Gomes, exímios baixistas, e a Jonathan Mendonça, ambos jogadores e amigos presentes em variadas fases da minha vida.

A todos os meus familiares, em especial ao meu avô Haroldo Abath (*in memoriam*), amigo de outras eras, espírito filosófico e mentor de toda a minha jornada educacional; à tia Fátima, pessoa que sempre me ajudou nas horas mais difíceis dos últimos anos, assim como tio Izonel Guimarães (*in memoriam*). Aos demais, toda a minha gratidão.

Também quero agradecer a todos os familiares da minha noiva, tanto os descendentes de Dona Inês quanto os de Dona Rosário, sólidas amizades para todas as circunstâncias. Especialmente a Edgleide Santos e Wellington Cavalcanti, meus sogros, pelo auxílio em momentos críticos e pela estima que me depositam, além de Sydney, meu cunhado.

Finalmente, agradeço afetosamente à Keitiany Cavalcanti, namorada, noiva, companheira, futura esposa, sempre encorajadora e atenciosa para com o meu desenvolvimento profissional e pessoal, pela força, carinho e amor com que me nutre todos os dias para vencer os desafios do jogo da vida. Sua compreensão em relação a minha ansiedade e confiança na minha capacidade foram fundamentais para cada vírgula aqui empregada. Por tudo isso, grato sou por existires na minha vida.

Escapando às totalizações imaginárias do olhar, existe uma estranheza do cotidiano que não vêm à superfície, ou cuja superfície é somente um limite avançado, um limite que se destaca sobre o visível. Neste conjunto, eu gostaria de detectar práticas estranhas ao espaço 'geométrico' ou 'geográfico' das construções visuais, panópticas ou teóricas. Essas práticas do espaço remetem a uma forma específica de 'operações' ('maneiras de fazer'), a 'uma outra espacialidade' (uma experiência 'antropológica', poética e mítica do espaço) e a uma mobilidade opaca e cega da cidade habitada.

Michel de Certeau (1994)

RESUMO

A presente pesquisa discute as formas simbólicas de manifestação do cotidiano através dos espaços dos games de ação Call of duty: modern warfare 2 (2009), Call of duty: black ops (2010) e Battlefield 3 (2011). Nossa hipótese é a de que o funcionamento estrutural desses games, tal qual acontece na vida cotidiana, determina espacialidades principais e pontos de relevância imediatos, estabelecendo, por consequência, espaços periféricos, oportunos à estocagem de artefatos simbólicos da realidade exógena aos jogos. Este estudo de caso está metodologicamente fundamentado em uma duplicidade de olhares exploratórios, ora preocupado em descrever os percursos de progressão dos espaços principais, ora atento aos detalhes que compõem os espaços periféricos. Por meio de aportes teóricos sobre espaço nos games, perspectiva nas artes plásticas e sociologia do cotidiano, pudemos identificar e apontar interpretações do cotidiano simbólico dos games de ação, demonstrando que as significações desses elementos dizem respeito a questões econômicas e políticas dos países envolvidos nos estágios dos games analisados, tais como Brasil, Cuba e Iraque.

Palavras-chave: games de ação, espaços periféricos, cotidiano simbólico, vida social, contexto histórico-ficcional.

ABSTRACT

The present research discusses the symbolic forms of everyday life expression through the spaces of the action games Call of duty: modern warfare 2 (2009), Call of Duty: black ops (2010) and Battlefield 3 (2011). Our hypothesis is that the structural functioning of these games, as it happens in everyday life, determines main spatialities and points of immediate relevance, establishing, therefore, peripheral spaces, appropriate to storage of symbolic artifacts of exogenous reality to games. This case study is methodologically based on a duplicity looks exploratory, now concerned with describing the progression routes of the main spaces, well aware of the details that make up the peripheral spaces. Through theoretical contributions on space in games, perspective in arts and sociology of everyday life, we could identify and point out interpretations of the symbolic everyday life of action games, showing that the meanings of these elements relate to economic and political issues of the countries involved in the stages of the games analysis, such as Brazil, Cuba and Iraq.

Key-words: action games, peripheral spaces, symbolic everyday life, social life, historical-fictional context.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 — Sessão parcial do game <i>Zork I</i> (1980)	20
Figuras 02 e 03 — Games <i>Tennis for two</i> (1958) e <i>Space war!</i> (1961)	22
Figuras 04 e 05 — Games <i>Shooting gallery</i> (1976) e <i>Desert Fox</i> (1976)	22
Figura 06 — Cartões de plástico do Odyssey 100	23
Figura 07 — Game <i>Pac man</i> (1980)	25
Figuras 08 e 09 — Games <i>Alex kidd in miracle world</i> (1986) e <i>Black belt</i> (1986)	27
Figura 10 — Game <i>Dark chambers</i> (1988)	28
Figura 11 — Entrada do castelo do game <i>Adventure</i> (1980)	29
Figura 12 — Game <i>Pitfall!</i> (1982)	29
Figuras 13, 14 e 15 — <i>Super cobra</i> (1981), <i>Beauty and the beast</i> (1982) e <i>Commando</i> (1987)	30
Figura 16 — Game <i>Spy vs. spy</i> (1988)	31
Figuras 17 e 18 — Games <i>Double dragon</i> (1987) e <i>Sonic: the hedgehog</i> (1991)	32
Figuras 19 e 20 — Games <i>Enduro</i> (1983) e <i>F-Zero</i> (1991)	33
Figuras 21 e 22 — Games <i>Populous</i> (1990) e <i>Simcity</i> (1989)	36
Figura 23 — Quadro de evolução gráfico-espacial dos videogames	37
Figuras 24, 25 e 26 — Labirintos fixos em games do console Atari	41
Figura 27 — <i>Castlevania: symphony of the night</i> (1997)	42
Figura 28 — Mapas do game <i>Castlevania: symphony of the night</i> (1997)	43
Figura 29 — Game <i>Call of duty: modern warfare 2</i> (2009)	48
Figuras 30 e 31 — Placa de cerveja Iceberg e área de lazer de prédio no Rio de Janeiro ...	88
Figura 32 — Fonte vazia em formato de criança	89
Figuras 33 e 34 — Cartaz de filme “Vingança” e anúncio de “Táxi rápido americano”	90
Figura 35 — Retrato de homem abraçado a um camelo em parede de casebre	91
Figuras 36 e 37 — Placas de aviso e quadro de preço no Bar Cuba	93
Figura 38 — Nomes estrangeiros em caixas de correspondência	94
Figura 39 — Caixas de maçãs podres	96
Figuras 40 e 41 — Revista americana e horários em quadro-negro de escola do Iraque	97

LISTA DE APÊNDICES

APÊNDICE A — Controle do console Playstation 3, com comandos do game Call of Duty: modern warfare 2 (2009)	115
APÊNDICE B — Mapa do trecho inicial do estágio <i>Takedown</i> , com elementos do game Call of Duty: modern warfare 2 (2009)	116
APÊNDICE C — Lista de artefatos em Call of duty: modern warfare 2 (2009), estágio <i>Takedown</i> (Rio de Janeiro)	117
APÊNDICE D — Lista de artefatos em Call of duty: black ops (2010), estágio <i>Bay of pigs</i> (Cuba)	119
APÊNDICE E — Lista de artefatos em Battlefield 3 (2011), estágio <i>Operation swordbreaker</i> (Curdistão iraquiano)	120
APÊNDICE F — Ficha técnica do game Call of duty: modern warfare 2 (2009)	122
APÊNDICE G — Ficha técnica do game Call of duty: black ops (2010)	123
APÊNDICE H — Ficha técnica do game Battlefield 3 (2011)	124
APÊNDICE I — Diário detalhado de jogadas nos espaços de progressão do game Call of duty: modern warfare 2 , estágio <i>Takedown</i> (Rio de Janeiro)	125
APÊNDICE J — Diário resumido de jogadas nos espaços de progressão do game Call of duty: black ops , estágio <i>Bay of pigs</i> (Cuba)	128
APÊNDICE K — Diário resumido de jogadas nos espaços de progressão do game Battlefield 3 , estágio <i>Operation swordbreaker</i> (Curdistão iraquiano)	130

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	09
LISTA DE APÊNDICES	10
INTRODUÇÃO	13
1 ESPAÇOS NOS GAMES DE AÇÃO	19
1.1 Evolução dos espaços em games	19
1.1.1 Espaço evocado por texto	20
1.1.2 Espaço único e fixo.....	21
1.1.3 Espaço único com retorno em lado inverso	24
1.1.4 Espaço com rolagem de eixos	25
1.1.5 Espaço adjacente e não adjacente	28
1.1.6 Espaço com movimentos	31
1.1.7 Espaço interativo tridimensional	34
1.1.8 Espaço representado por territórios ou mapas	36
1.2 A arquitetura labiríntica dos espaços nos games	38
1.2.1 Tipos de labirintos nos games	41
1.3 Planos de cena e enquadramentos nos games	45
1.3.1 O desenquadramento possível	47
1.4 A perspectiva da pintura e o social nos espaços dos games	49
2 TEORIAS DO COTIDIANO APLICADAS A GAMES	57
2.1 Terminologias sociológicas do cotidiano	57
2.2 Fenomenologia e formismo sociológicos	61
2.2.1 Relações intersubjetivas de comunicação	63
2.2.2 A forma como objeto do social	66
2.3 Modos de ação no cotidiano	67
2.3.1 Níveis de relevância	68
2.4 Simbologias do cotidiano em games	71
3 COTIDIANO SIMBÓLICO EM GAMES DE AÇÃO	75
3.1 Recortes metodológicos	75
3.1.1 Games de ação pesquisados	75
3.1.2 A pesquisa e suas fases	77
3.1.3 Considerações sobre o método	80
3.1.4 Navegação do jogador e do pesquisador	81
3.1.5 Miradas entre espaços progressivos e periféricos	83
3.2 Espaço periférico e suas principais características	85
3.3 Call of duty: modern warfare 2 — cotidiano no Rio de Janeiro	86
3.3.1 Pesquisando com o sargento Gary “Roach” Sanderson	87
3.4 Call of duty: black ops — cotidiano em Cuba	92
3.4.1 Pesquisando com o agente das forças especiais Alex Mason	93
3.5 Battlefield 3 — cotidiano no Curdistão iraquiano	94
3.5.1 Pesquisando com o sargento Henry Blackburn	95
3.6 Incursões inter cruzadas do cotidiano	98

CONCLUSÃO	104
REFERÊNCIAS	107
APÊNDICES	114

INTRODUÇÃO

No princípio eram os games baseados no verbo, com cenários, personagens e objetos apresentados na tela por meio de descrições textuais. E o verbo se fez pixels, ainda com limites de tela e de espaço visual incipientes, mas já prenunciando as potencialidades de mundos virtuais construídos para serem vivenciados não mais por meio da palavra, mas através da imersão interativa. Nossa pesquisa, fruto do amadurecimento de trabalhos e análises sobre o cotidiano simbólico, concentra-se nos espaços tridimensionais dos games, entendidos não apenas como formas da arquitetura visual, mas também como ambiências agenciadoras de ocorrências da vida cotidiana sob o crivo da ficção.

A nossa investigação insere-se no campo de estudo da mídia audiovisual game nos permitindo manter um diálogo interdisciplinar entre as áreas da sociologia do cotidiano e da linguagem simbólica das imagens. A escolha do nosso objeto satisfaz uma predileção particular, descoberta e iniciada desde a execução de trabalhos no mestrado em comunicação, quando nos deparamos com os desafios dos games de ação **Modern warfare 2** (2009) e **Black ops** (2010), ambos da série **Call of duty**, além do recente **Battlefield 3** (2011).

O nosso interesse por artefatos situados fora da rota principal dos games tem seu marco na simbologia do esporte brasileiro de maior destaque. Na ambiência de tiroteios em uma favela carioca do game **Modern warfare 2**, percebemos uma bola de futebol rolando em percurso diagonal; vazando lentamente a tela pelo lado direito e chamando nossa atenção para elementos espacialmente margeados.

A partir daí, demos início às buscas, cheias de indagações sobre o uso de tais recursos simbólicos, posicionados em espaços marginais, ocupando as bordas e laterais ou mesmo situados em locais acima, distantes em perspectiva ou até próximos, mas em alguns casos, de tão diminutos e sutis, quase imperceptíveis. Nossa curiosidade só fez aumentar e o nosso intento era descobrir quantos mais recursos simbólicos teríamos pela frente.

A atitude metodológica de aproximar o objeto de estudo aos nossos anseios foi, sobremaneira, determinante para os rumos e os resultados auferidos durante a aventura epistemológica da nossa pesquisa. Os games constituem hoje um de nossos mais ricos e inovadores campos de estudos culturais (AARSETH, 2001). Fazem parte do cotidiano de nossas vidas, presentes nos jornais, nas filas de bancos, nas salas de aula, na linguagem cinematográfica e no entretenimento de jovens e adultos. Dessa forma, os desafios lançados são constantes para qualquer pesquisador que se disponha a enveredar na área, ávido por conquistas em território relativamente pouco explorado e frequentemente renovado.

Ressaltamos que durante as nossas interpelações sobre o tema, adotamos o termo “game” para designar o jogo em forma de algoritmos (linguagem computacional), ou seja, referente a instruções de processadores eletrônicos operados através de consoles ou sistemas operacionais de computadores pessoais, e “videogame” para nos referirmos aos consoles processadores de games. O termo “videogame”, de acordo com John Salisbury (*apud* CYBIS; BETIOL; FAUST, 2010, p.332) é visto como um artefato que “abrange todas as experiências computadorizadas de jogo onde uma tela é o meio principal de exibição da saída do jogo”. Dessa forma, videogame engloba tanto os consoles, máquinas desenvolvidas exclusivamente para o uso de games, quanto os computadores pessoais, que também se prestam a esse fim. Já a expressão “jogos eletrônicos” compreende, a exemplo de *Genius* e *Merlin*¹, uma vasta gama de brinquedos que não atendem ao conjunto de características próprias dos games.

De início os games se apresentavam como meros artefatos lúdicos e refletiam a forte característica funcional dos jogos de tabuleiro ou de jogos de reação sensório-motora, transpondo-os às televisões. Mas por meio dos avanços tecnológicos e da criatividade dos desenvolvedores, os games insurgiram-se contra suas próprias limitações, evoluindo em termos gráficos e narrativos e transformando-se em um tipo de mídia interativa. Há autores que adicionam ao caráter interativo dos games outras importantes características, como a navegabilidade:

Os traços fundamentais caracterizadores dos games encontram-se, sem dúvida, na imersão, interatividade e espacialidade navegável que eles propiciam. Todo e qualquer jogo é, por natureza, imersivo e interativo. Sem o agenciamento participativo do jogador e sem o prazer quase mágico que é próprio das atividades lúdicas, não haveria jogo. (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, p.xiii).

Henry Jenkins (2004), estudioso dos processos de convergência midiática e defensor do uso educacional do computador e dos videogames, compreende os elementos estruturais dos jogos e aposta no *game design* como uma arquitetura narrativa, na qual o espaço deve ser discutido antes do enredo, aspecto que ele chama de *environmental storytelling*, ou seja, a história contada pelo ambiente do game. Jesper Juul (2005) também se preocupa mais com a

¹ O *Almanaque anos 80* (ALZER; CLAUDINO, 2004) classifica *Genius* e *Merlin* como brinquedos eletrônicos. *Genius* possuía um formato circular, funcionava à bateria e tinha como objetivo exercitar a capacidade de memorização do jogador, através do desafio da repetição de sequências sonoras incluídas na memória do jogo. Já *Merlin* era semelhante a um telefone sem fio e continha em sua memória os seguintes jogos: “Jogo da velha”, “Máquina do som”, “Eco”, “Faça”, “Quadrado mágico” e “Código secreto”. Os dois jogos eletrônicos não dependiam de qualquer tela de vídeo como hardware de saída para os seus estímulos lúdico-visuais.

estrutura ludológica do que com os temas dos games, afirmando que um jogo pode ser interessante sem necessariamente estar associado a uma narrativa ficcional. Tais perspectivas somam-se à visão de Arthur Bobany (2008), a qual defende que a experiência interativa nas ambiências dos games é mais importante do que suas histórias:

No mundo dos games narrativa e enredo ficam em segundo plano, pois há um elemento ainda mais forte que os define: a Interatividade. A maneira como podemos nos manifestar dentro de um jogo é que de fato determina o âmago do mesmo, e provém uma experiência mais forte do que a compreensão da narrativa em si, ao ponto que muitos jogos não possuem narrativas elaboradas (e alguns até mesmo não possuem narrativa alguma). (BOBANY, 2008, p.147).

Os pressupostos teóricos defendidos por autores como Henry Jenkins (2004), Jesper Juul (2005) e Michael Nitsche (2008), centrados na investigação estrutural da navegabilidade e do funcionamento das regras dos jogos são imprescindíveis para a nossa pesquisa, sobretudo em razão dos games **Call of duty: modern warfare 2** (2009), **Call of duty: Black ops** (2010) e **Battlefield 3** (2011), selecionados para análise, compreenderem espaços tridimensionais navegáveis. As configurações tecnológicas desses games permitem representar personagens, paisagens e detalhes espaciais e sonoros, assegurando uma navegação mais sofisticada, dinâmica e simbolicamente complexa.

Os novos games acomodam ambientes estruturados em espaços graficamente criados de modo a simular o olho humano ou uma câmera, a exemplo do que ocorre com o botão de mira nos jogos de ação, em diferentes planos, com diversas opções de visualização, permitindo ao jogador interagir com o máximo de metros quadrados disponíveis na espacialidade estrutural do jogo.

Nesses espaços, e em função da própria natureza do jogo², os jogadores executam inúmeras tarefas, avançam em suas metas, mas deixam de observar determinados elementos dispostos nas paisagens visuais dos games. Não foram poucas as vezes em que, na companhia de alguns amigos, compartilhamos várias partidas de games de apenas um jogador. Pela lógica, enquanto um jogava, os outros acompanhavam assistindo. E era impressionante perceber como a percepção é variável de acordo com a circunstância, principalmente em

² Johan Huizinga em *Homo ludens* (2010) aponta a excitação tensional como uma das principais características do jogo, o que impulsiona o jogador a reagir às dificuldades a ele impostas e sobressair, no final, como vencedor.

jogos de ação, em que os eventos ocorrem de forma frenética, ou nos jogos do gênero *open world*³.

James Newman (2002), em suas reflexões sobre as relações entre jogador e personagem, aponta um jogador primário, o qual executa as tarefas de controle do personagem, e um jogador secundário, livre das intervenções interativas e disponível para contemplar tudo o que o jogador principal não tem tempo para fazê-lo. Significa dizer que os interesses imediatos de tal jogador primário o conduzem a determinados caminhos e proezas, mas isso não é tudo.

Neste estudo buscamos valorizar alguns aspectos da categoria contemplativa da ação, exposta por Luís Nogueira, em seu *Narrativas fílmicas e videogogos*⁴ (2009), como um atributo pouco característico das experiências de jogadas. Com isso, vislumbramos um ponto da estrutura espacial dos games que passou a exigir nossa atenção: estamos nos referindo aos planos inóspitos, próprios de espaços que costumam ser esquecidos ou, mais precisamente, de espaços que ficam às margens das rotas principais que levam o jogador à progressão do jogo.

Esta condição de navegador marginal, imposta por nossa pesquisa, corresponde a uma ação pouco exigida nas experiências dos games de modo geral, mesmo entre aqueles mais dinâmicos e interativos. Portanto, vale deixar claro que os games escolhidos para análise, compatíveis com os videogames mais recentes, foram selecionados justamente por atenderem ao exame do espaço ao qual designamos como periférico, inclusive por desconhecermos, até o momento, semelhante abordagem analítica.

Definimos o “espaço periférico”, identificado em alguns games, como um lugar mais ou menos delimitado (por vezes difuso), situado fora da rota principal que nos leva a progredir no jogo. Nossa hipótese de pesquisa é a de que o espaço periférico pode exibir marcas simbólicas extraídas do cotidiano. Nesses espaços podem ser encontradas ações de jogo e marcas da vida social, estocadas às margens das molduras “oficiais” da arquitetura visual dos jogos, as quais constituem o conteúdo dos espaços periféricos.

³ O termo inglês significa “mundo aberto”. São games em que o espaço do jogo está aberto à navegação quase incondicional, dados os extensos limites de exploração dispostos ao avatar. Enquanto nos jogos de ação a rapidez dos eventos conduz a “impedimentos” perceptivos, dados os momentos de tensão e a exigência de movimentos hábeis e reflexos abruptos, os games *open world* também o conduzem pelo excesso de ambiências navegáveis.

⁴ Preocupada com a relevância epistêmica da caracterização das mídias contemporâneas, a obra se propõe a compreender morfológica e funcionalmente as narrativas cinematográficas e os games, construindo, para isso, uma complexa rede conceitual. Em termos metodológicos, o autor constrói uma miríade de categorias teóricas por meio do que ele denomina de “rebeldia disciplinar”, ou seja, pelo uso de contributos de diversas áreas do saber, no intuito de apontar os aspectos e princípios que regem o lúdico e o narrativo, entendendo a operação contemplativa como própria das narrativas fílmicas e a operação interventiva como inerente aos games.

Diante das proximidades entre a linguagem dos games e a do cinema, tais como tomadas de câmera, planos, cortes e passagens, Arlindo Machado (2008) considera como um aspecto importante a experiência do vídeo digital extraída do cotidiano, do efêmero, o que se configura muitas vezes como a essência do seu conteúdo. Examinando a mesma questão aplicada aos games, constatamos que informações do cotidiano simbólico revelam correlações ideológicas, exclusões étnicas e socioculturais descaradas, mas ao mesmo tempo implícitas ou semicobertas pela localização periférica e pela velocidade empreendida pelo jogador na rota principal do jogo.

Os games propõem uma transposição, mesmo que própria ao universo lúdico-ficcional, de aspectos exógenos, ou seja, de formas próprias ao mundo cotidiano, transformando-os em formas endógenas ressignificadas na diegese lúdica, como aponta Lynn Alves (2005, p.20): “Nesse espaço de transição, os novos conhecimentos estão em processo de elaboração e, diante da mediação dos instrumentos, signos e interlocutores, serão consolidados e/ou ressignificados”. A esse respeito, Michel Maffesoli (1998) considera os aspectos triviais como os elementos de maior importância para compreendermos os fenômenos correntes, o que nos aproxima de um contorno metodológico apropriado à nossa análise.

De tal sorte que investigar o cotidiano simbólico, situado nos “espaços periféricos” dos games, implica considerar uma rota possível e atraente por suas potencialidades no interior do jogo. Explorar lugares aparentemente desprovidos de qualidade, reconhecidos como sobras de códigos de programação, favorece uma percepção analítica necessária ao exame dos “espaços periféricos”, permitindo nos conduzir a uma compreensão da vida cotidiana refletida nas intenções ideológicas dos produtores de games.

Assim como outrora ocorrera a grave transformação da percepção visual atribuída ao espaço físico, decorrente do surgimento de meios de transporte velozes, a perda do sentido de lugar em função de velocidades cada vez maiores também procede nos games. Imersos em suas ambiências, buscamos mirar as extensões espaciais e perceber tais ambiências como pontos de contato entre experiências sociais e culturais. Deslocamento, mirada e intervenção perceptiva são termos que podem traduzir os nossos principais procedimentos de captura, ou melhor, o caminho do nosso percurso por entre os labirintos virtuais.

O pesquisador, ao se conduzir por entre os espaços de qualquer game, procede a uma captura de dados que é essencialmente experimentada na condição de um jogador/pesquisador, ou melhor, enquanto co-partícipe da atualização de realidades potenciais. Assumimos, diante de tal exigência, uma perspectiva analítica semelhante à de

Massimo Canevacchi (2001) quando este propõe uma metaobservação, ou seja, sair da condição restrita ao “observar” e partir para o *observar-se*, ou *fazer-se ver*.

Discutindo a evolução espacial nos games e construindo o alicerce teórico pela sociologia do cotidiano, buscamos demonstrar a existência dos espaços periféricos e desvendar os mistérios que envolvem essa parcela dos espaços do nosso objeto de estudo, auferindo da experiência nessas ambiências o aparato necessário para comprovarmos a inextricável relação existente entre os games e a vida cotidiana.

1 ESPAÇOS NOS GAMES DE AÇÃO

1.1 Evolução dos espaços em games

Desde a concepção de um jogo eletrônico de tênis extraído da tecnologia de radares militares em 1958 até os dias atuais⁵, inúmeras mudanças se processaram nos mundos virtuais dos games. Com o passar dos anos, um mero estímulo visual transformava-se em uma vasta gama de imagens, sons, narrativas e simulações cada vez mais sofisticadas e realísticas. Lynn Alves (2005, p.47) afirma que a evolução gráfica dos games colocam-nos em concorrência com o realismo cinematográfico:

Percebe-se que, progressivamente, os *games* trabalham com narrativas mais complexas, que introduzem técnicas e modelos discursivos cinematográficos — tipos de planos, enquadramentos, montagem, ritmo, foco narrativo, elaboração de personagens, narrativas em primeira pessoa etc. —, nos quais os jogos se transformam em histórias interativas, construídas pelos próprios usuários, obviamente dentro dos limites permitidos pelos dispositivos.

Mark Wolf, em *The medium of the video game* (2002), estabelece uma tipologia dos espaços dos games, restringindo-se apenas aos seus aspectos formais, ou seja, não incluindo aqui distinções entre os gêneros dos jogos. O autor aponta onze tipos de estruturas espaciais, as quais estão taxonomicamente relacionadas com a evolução gráfico-tecnológica e com a busca pelo realismo, assim como ordenadas em função de sua complexidade conceitual e visual. Devido a uma escassa bibliografia sobre tipologias de espaços nos games, a classificação do autor foi utilizada como base para as nossas investigações, como vemos a seguir.

⁵ Embora *Naughts and Crosses*, de 1952, versão computacional do “jogo da velha”, seja apontado como o primeiro jogo programado para computador, criado por Alexander S. Douglas como suporte de compreensão para sua tese sobre a interação entre o homem e a máquina, o consenso entre os historiadores é de que o primeiro jogo computacional conhecido na história data de 1958 e foi criado pelo físico Willy Higinbotham. Willy trabalhava no *Brookhaven National Laboratories*, em Nova Iorque, onde criou um jogo de tênis incipiente, que aparecia em um osciloscópio e era processado por um computador analógico. A intenção do físico era entreter as pessoas que frequentavam o laboratório a fim de conhecer as armas nucleares americanas em pleno período da Guerra Fria. O jogo foi batizado como *Tennis for Two*, tendo sido aprimorado e adaptado para telas catódicas. No entanto, Willy Higinbotham subestimou a própria criação e acabou não patenteando o invento. Disponível em: <<http://outerspace.terra.com.br/retospace/materias/consoles/historiadosconsoles1.htm>>. Acesso em: 11, out. 2011.

1.1.1 Espaço evocado por texto

São os jogos que representam seus cenários, personagens e demais elementos como descrições verbais, ou seja, como textos na tela. Os comandos feitos pelo jogador se limitam a respostas verbais, tais como “abra a porta” ou “direita”. Não há espaço visual na tela e tudo precisa ser imaginado. Tais games surgiram com os computadores em função da dificuldade de geração de gráficos à época, além de precisarem de um teclado para que as ações de jogo fossem compreendidas pelo programa.

Hoje, o texto continua a ser usado em alguns dos MUDs (Dimensões Multi-Usuários) ou MOOs (MUD, Objetos-Orientados) na Internet, nas “salas” de jogos visitadas por múltiplos jogadores simultaneamente, onde toda descrição, interação e diálogo são compostos de texto... (WOLF, 2002, p.54, tradução nossa).⁶

A visualização do espaço nos games baseados em texto se dá através da construção da imagem mental. Mesmo que as descrições possam ampliar o detalhamento das ambiências espaciais, o jogador precisa imaginar, da mesma forma que ocorre nas histórias literárias.

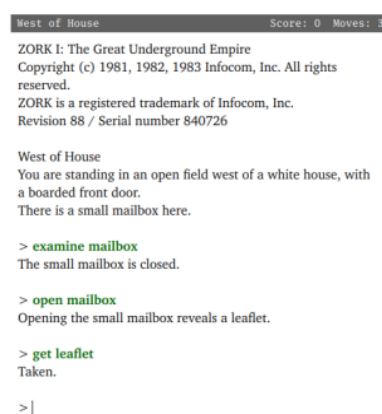


Figura 01 — Sessão parcial do game *Zork I* (1980).⁷

⁶ Tradução nossa do texto em inglês de Wolf (2002, p.54): “Today, text continues to be used in some of the MUDs (Multi-User Dimensions) or MOOs (MUD, Objected-Oriented) on the Internet, the gaming “rooms” visited by multiple players simultaneously, where all description, interaction and dialogue are composed of text...”.

⁷ Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Zork_I>. Acesso em: 11, out. 2011.

Na imagem acima vemos condições espaciais pelas vias do texto. O game sugere que você está no lado oeste de uma casa branca, sem muros, com uma porta emoldurada e que há ali uma pequena caixa de correio. O jogador, com o comando “examine mailbox” executa a ação de averiguar a caixa de correio, a qual é seguida pela reação do programa com a informação de que “a caixa está vazia”. E assim a experiência de jogo vai se desdobrando em função das palavras.

1.1.2 Espaço único e fixo

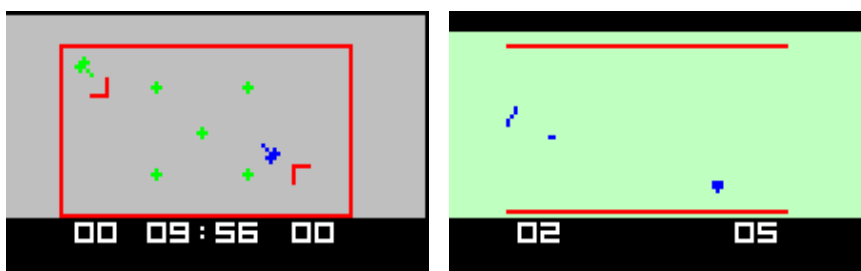
Compreende os primeiros jogos a deixarem de lado a condição descritiva e investirem na percepção visual. Tal nível de espacialização condicionava o jogador a uma tela, sem possibilidades de exploração em qualquer direção. *Tennis for two* (1958), *Space war!* (1961)⁸, *Space invaders* (1978), entre outros, são exemplos de games que contavam com espaços limitados, movimentações incipientes, em que toda a ação se passava em uma única tela e que, conseqüentemente, apresentavam um baixíssimo grau de acessibilidade do espaço e legibilidade de seus elementos. Em *Tennis for two*, tínhamos um espaço fixo, com apenas uma linha horizontal representando o piso do campo de tênis, uma linha vertical ao centro sugerindo a rede e um ponto luminoso azul, a bola, que se movimentava apenas no eixo horizontal. Já *Space war!*, jogo de guerra intergaláctica, apresentava um fundo chapado preto, representando o espaço cósmico, e alguns pontos brancos na tela como naves e tiros disparados entre elas. A movimentação do avatar também se dava apenas na horizontal.

⁸ Apesar das inúmeras divergências entre os críticos e historiadores, o site do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) aponta o jogo *Space War!* como sendo o primeiro jogo em vídeo popularmente conhecido. Martin Graetz, Stephen Russell e Wayne Wiitanen foram os responsáveis pela criação do jogo em 1961, mas sua primeira versão rodou apenas em 1962. Stephen Russell, portanto, foi o segundo programador a criar um jogo eletrônico em vídeo. A intenção dos inventores era a mesma de Higinbotham: descontrair o público que visitava o MIT para conhecer um computador sisudo, considerado por muitos como uma máquina tediosa. O jogo cativava as pessoas e chamava a atenção para o mundo da informática, naquela época ainda muito ligado a cálculos numéricos em cartões perfurados. *Space war!* conseguia emular a física do mundo real através de algoritmos que conferiam sensações de aceleração e gravidade, próprias de uma batalha interestelar ainda embrionária. Disponível em: <<http://museum.mit.edu/150/25>>. Acesso em: 11, out. 2011.



Figuras 02 e 03 — Games *Tennis for two* (1958) e *Space war!* (1961).⁹

Como protótipos de embrionárias experiências eletrônicas, os exemplos acima citados eram disponibilizados ao público, mas ainda não estavam à venda. O primeiro console, e ressalte-se que até então ainda não se utilizava o termo videogame¹⁰, só surgiria no final da década de 60, criado pelo alemão Ralph Baer¹¹. Apesar de tornar a experiência dos games mais próxima do público, os consoles da época¹² apresentavam um obsoletismo gráfico comparável aos primeiros jogos eletrônicos.



Figuras 04 e 05 — Games *Shooting gallery* (1976) e *Desert Fox* (1976).¹³

⁹ Disponível em: <<http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/consoles/historiadosconsoles1.htm>>. Acesso em: 11, out. 2011.

¹⁰ Por mais que a criação estabelecesse um exemplo de entretenimento interativo, Baer aponta em seu site (http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm) que o termo “videogames” não apareceu até meados dos anos setenta.

¹¹ Ralph Baer entrou para a história do mundo dos games como o “progenitor dos consoles”. Formou-se em engenharia eletrônica, chegando a patentear diversas “invenções” na área. De empresa a empresa, chega em 1966 à Sander Associates Inc., ocasião em que decide criar uma máquina pronta para processar jogos eletrônicos, dando forma a uma verdadeira revolução: o console, um artefato capaz de “rodar” jogos na TV, com um custo acessível e com disponibilidade para qualquer indivíduo. Disponível em: <<http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/consoles/historiadosconsoles1.htm>>. Acesso em: 11, out. 2011.

¹² Ralph Baer apresentou em 1968, em parceria com os engenheiros Bill Harrison e Bill Paul, o Brown Box, um console com jogos de futebol, voleibol, tiro, quiz, etc. Com o Odyssey 100, uma versão industrializada do Brown Box, nascia o mercado de jogos caseiros para TV, ou seja, o primeiro console da história dos videogames disponível no mercado. Em 1976 surgem os consoles programáveis, que ofereciam a possibilidade da troca de jogos contidos em cartuchos, vendidos em lojas especializadas, dos quais são exemplos o Channel F e o Studio II. Com isso, formalizou-se uma regra da indústria dos videogames: o usuário comprava o aparelho de videogame por um preço acessível e passava a despender maiores gastos com a compra dos *softwares*, os jogos propriamente ditos.

¹³ Disponível em: <<http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/consoles/historiadosconsoles4.htm>>. Acesso em: 11, out. 2011.

O Odyssey 100, por exemplo, necessitava de cartões de plástico adesivo para conferir cores e contornos de espaços na tela. Para tentar simular o campo de um jogo de futebol americano do console era necessário adesivar a televisão com um cartão de plástico verde, igual ao que vemos no primeiro quadro da figura 6.



Figura 06 — Cartões de plástico do Odyssey 100.¹⁴

Assim, os consoles do início da década de 1970 trabalhavam com baixos níveis de acessibilidade e legibilidade de elementos, apresentando espaços em telas fixas, escassa movimentação, e dispondo apenas de elementos icônicos na tela para a manipulação do jogador. Wolf (2002, p.55-6, tradução nossa) sinaliza para aspectos que começavam a sugerir mais movimentação nos games:

Ambos os primeiros filmes e os primeiros jogos reconheciam que havia um espaço fora do quadro, mesmo se isso nunca foi mostrado; por exemplo, em *PONG* bolas perdidas voam para fora da tela, marcam um ponto, e em *Space Invaders*, balas que erram os invasores voam para cima e para fora da tela.¹⁵

Constatações como esta impulsionaram os produtores de games a trabalharem com os espaços dos jogos de forma a obterem movimentação entre as telas e um melhor aproveitamento dessas ambiências.

¹⁴ Disponível em: <<http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/consoles/historiadosconsoles2.htm>>. Acesso em: 11, out. 2011.

¹⁵ Tradução nossa do texto em inglês de Wolf (2002, p.55-6): “Both the early films and the early games also acknowledged that there was a space outside the frame, even if it was never shown; for example, in *PONG*, missed balls fly off-screen, scoring a point, and in *Space Invaders*, bullets missing the invaders fly up and off-screen”.

1.1.3 Espaço único com retorno em lado inverso

De acordo com Wolf (2002, p.56) trata-se de uma variação dos games de uma única tela, em que o espaço é finito, porém sem limites. São os conhecidos games em que os elementos deixam um lado da tela e reaparecem imediatamente no lado oposto, no que o autor chama de *wraparound space*. Possuem esse tipo de espaço, os games *Pac man* (1980), *Gotcha* (1973), *Dig dug* (1982), *Amazing maze* (1976), entre outros. Para Wolf (2002, p.56-7, tradução nossa):

Em ambos os espaços do tipo 2 e tipo 3 (uma tela, contida) e (uma tela, contida “com retorno em lado inverso”¹⁶), o jogador pode ver tudo o que há para ser visto na tela do jogo e provavelmente se concentrará mais no personagem representado, o qual ele ou ela está controlando. No entanto, as reações aos dois tipos de espaço apresentam algumas diferenças: no tipo 2 os cantos da tela são paredes, sendo possível virar as costas para elas, de forma segura; o foco, então, torna-se principalmente o centro da tela, de onde as ameaças costumam vir. No tipo 3, alvos ou perseguidores podem desaparecer de um lado e reaparecer no lado oposto, e assim precisa-se prestar mais atenção aos cantos, uma vez que é geralmente mais difícil acompanhar esses movimentos de desaparecimento e reaparecimento. Entretanto, em ambos os casos a ação está totalmente contida na tela, partes diferentes da tela se tornam importantes e requerem atenção dependendo de que forma o espaço é configurado.¹⁷

¹⁶ Traduzimos “wraparound” como “com retorno em lado inverso”, de acordo com o contexto da informação, em função da inexistência do referido vocábulo em inglês.

¹⁷ Tradução nossa do texto em inglês de Wolf (2002, p.56-7): “In both type 2 and type 3 (one screen contained, with wraparound) spaces, the player can see everything there is to see on-screen and will probably concentrate most on the character represented there which will he or she is controlling. However, the reactions to the two spaces differ somewhat; in type 2 the edges of the screen are walls, and thus it is safe to turn one’s back to them; the focus then, becomes mainly the center of the screen, where threats are more likely to come from. In type 3, targets or attackers can disappear off one side of the screen and reappear on the far side, and so edges must be paid more attention, since it is often harder to keep track of these off-and-on movements. Although in both cases the action is wholly contained on-screen, different parts of the screen become important and require attention depending on how the space is configured”.



Figura 07 — Game *Pac man* (1980).¹⁸

Em *Pac man* o espaço do labirinto do jogo tem nas laterais esquerda e direita, na altura do centro da tela, saídas em forma de túnel que proporcionam a movimentação de retorno no lado inverso. Assim, ao entrar no túnel à direita, o jogador sai no túnel do lado esquerdo, mas não imediatamente: há um pequeno atraso, como que uma pausa, no momento em que o avatar passa através do túnel, sumindo ao chegar no canto da tela. Tal atraso sugere que o túnel possui espaços invisíveis à tela, ou melhor, espaços que serão aproveitados nas próximas gerações.

1.1.4 Espaço com rolagem de eixos

Um elemento de suma importância para o desenvolvimento dos jogos nasceu com os games do console Atari: o chamado *scroll* de tela, ou rolagem. Os game designers utilizaram da criatividade própria das artes para driblar limitações técnicas. Se o processamento dos gráficos, o número de cores e a própria interface condicionavam os jogos a serem disputados em espaços de enquadramento retangular, a solução adotada pelos profissionais foi programar uma movimentação da tela todas as vezes em que o jogador movesse o seu avatar até as extremidades horizontais ou verticais, dependendo do game. Assim, ocorria uma rolagem, ou *scroll*. Ao chegar em alguma extremidade da tela a imagem deixava a condição estática e tornava-se dinâmica, o que poderia influenciar no nível de dificuldade do game, no aumento do grau de imersão e na sensação de progressão espacial e desbravamento.

¹⁸ Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Pac-Man>>. Acesso em: 11, out. 2011.

A rolagem da tela em um eixo é um tipo de disposição do espaço que confere a vários gêneros de games mais do que uma tela para o desenrolar da ação. Um recurso desenvolvido pelos game designers, fazendo com que o espaço “rolante” acomode elementos que ora estão na tela, ora estão potencialmente fora dela.

Jogos de rolagem variam em sua ênfase quanto ao espaço fora da tela. Em alguns games, as configurações dos objetos encontrados nesse espaço são sempre as mesmas, permitindo a um jogador antecipar o que o aguarda à frente no jogo, mesmo o que está fora da tela. Esses jogos fazem uso do espaço fora da tela, utilizando-o para construir uma antecipação do jogador e algumas vezes criando a ilusão de uma faixa de espaço infinita, na qual os jogadores poderiam se mover, desde que fossem bons o suficiente para não perderem o jogo. Conhecer mais e mais dessa faixa de espaço pode ser, em si, um tipo de recompensa, tal como passar para níveis mais altos o é em outros jogos. (WOLF, 2002, p.57, tradução nossa).¹⁹

Geralmente a rolagem ocorre no sentido horizontal ou vertical. Nesses games, a exemplo de *Super Mario Brothers* (1986), o que é movido é o espaço, não o jogador ou a câmera. Os consoles de fins dos anos 70²⁰ avançaram um pouco mais em termos gráficos e o Atari, em particular, inaugurou e patenteou, com o game *Football* (1972), a chamada técnica de rolagem, o que transformaria sobremaneira vários aspectos da linguagem visual dos games. Dependendo do jogo, visto que em alguns games como *Alex Kidd in Miracle World* (1986) ou *Black Belt* (1986), ambos do console Master System, só se podia passar uma única vez pelos lugares, o jogador agora podia reavaliar os espaços, percorrendo a tela, curioso a respeito do que havia fora dela. Com isso, como coloca Wolf (2002, p.58), a navegação e a orientação espacial foram enfatizadas, promovendo uma maior interatividade.

¹⁹ Tradução nossa do texto em inglês de Wolf (2002, p.57): “Scrolling games vary in their emphasis on the importance of off-screen space. In some games, the configurations of objects found in this space are always the same, allowing a player to anticipate what lies ahead in the game, off-screen but approaching. These games make active use of off-screen space, using it to build a player’s anticipation and sometimes creating the illusion of an endless track of space which players could continue moving through, provided they were good enough at the game to keep going. Seeing more and more of this ‘track’ can itself be a kind of reward, just as moving to higher levels is in other games”.

²⁰ Em 1976 a conhecida empresa Atari, fundada por Nolan Bushnell, é comprada pela Warner Communications, que lança no mercado, em novembro de 1977, o Atari VCS (Video Computer System), ícone dos consoles daquela geração. Porém, muitos foram os jogos mal produzidos, com frágil jogabilidade, o que descontentou os consumidores e enfraqueceu o setor no mercado. Em 1984, o Atari 2600 fracassa e traz consigo um momento de crise no setor, conhecido como o *crash* dos videogames. Em 1978 o Odyssey ressurgiu à segunda versão, o Odyssey 2. O console não superava o Atari 2600, pois o processador de imagens era mais lento e os gráficos muito quadrados. Disponível em: <<http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materia/consoles/historiadosconsoles6.htm>>. Acesso em: 11, out. 2011.



Figuras 08 e 09 — Games *Alex kidd in miracle world* (1986) e *Black belt* (1986).²¹

Posteriormente foi criado o espaço com rolagem em dois eixos, disposto para ser rolado tanto para os lados quanto para cima e para baixo, nos eixos vertical e horizontal. A técnica foi desenvolvida logo em seguida à criação da rolagem em um eixo, promovendo uma expansão do plano espacial, antes circunscrito ao mero retângulo da tela. A visão do jogador nesse tipo de espaço corresponde a um olhar de cima, no topo, em que as dimensões do ambiente são mais perceptíveis.

Dark chambers (1988) foi um dos primeiros games a utilizar a técnica. No game, o jogador comanda um personagem por ambiências que lembram uma prisão antiga, povoada por fantasmas e prisioneiros humanos. Apesar das possibilidades de movimentação nos dois eixos, o game ainda apresenta deficiências quanto à movimentação entre passagens na horizontal, causando descontinuidade e estabelecendo a ligação entre cenários por adjacência. Muitas vezes não há como perceber elementos em salas adjacentes, mesmo com a visão do topo.

A inovação da técnica permitiu ao jogador interagir com os espaços sem uma preocupação metódica quanto à ordem da navegação. Diante desses games, o esforço era tentar se orientar para não perder tempo ou não repetir o mesmo caminho inúmeras vezes, mesmo sendo perfeitamente possível fazê-lo. Inclusive, dependendo da missão do jogo, é necessário encontrar um item em um determinado local, como uma chave, e voltar para uma sala já visitada que antes não permitia a entrada. Além disso, as transições de adjacências horizontais, vistas à imagem de *Dark chambers*, acabam por criar uma rede intrincada de nós e bifurcações labirínticas entre os espaços, exigindo perspicácia e concentração do jogador para encontrar a saída dos dédalos.

²¹ Disponível em: <<http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/consoles/historiadosconsoles18.htm>>. Acesso em: 11, out. 2011.

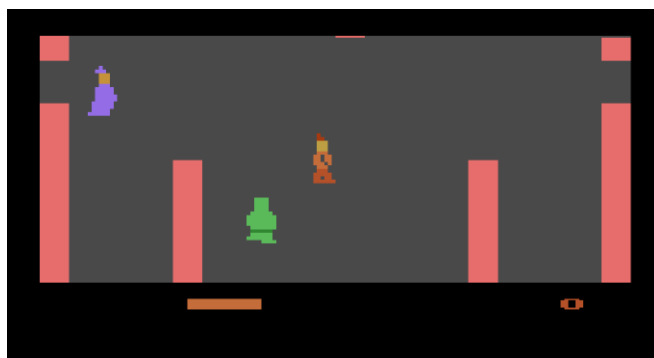


Figura 10 — Game *Dark chambers* (1988).²²

1.1.5 Espaço adjacente e não adjacente

Diferente dos games de uma tela, contida, com retorno em lado inverso, os games com espaços adjacentes funcionam através de cortes; reatualizações de telas fixas, em que o espaço muda sem o recurso de rolagem, como explica Wolf (2002, p.59, tradução nossa):

... espaços adjacentes ou salas são mostradas como uma série de telas estáticas sem sobreposição, as quais cortam diretamente de uma para a próxima sem rolagem, (...) de modo a permitir ao jogador dar sentido à geografia do jogo. Conforme o personagem do jogador se move para fora da tela em uma direção, a tela muda instantaneamente e o personagem reaparece no lado oposto da tela; a direção do movimento da tela é conservada, e as telas são vistas como sendo imediatamente adjacentes umas às outras.²³

Wolf (2002) lembra que o primeiro game a apresentar espaços adjacentes foi *Adventure* (1980), do Atari. Havia no jogo mais de vinte telas interconectadas de forma adjacente, com visão de cima, o que tornava possível a conexão de telas nos eixos vertical e horizontal. Além disso, a entrada em castelos, por exemplo, promovia a mudança de escala, ou seja, se fora do castelo tínhamos paredes que não ocupavam a tela inteira e ao entrarmos à

²² Disponível em: <<http://www.allgame.com/game.php?id=8420>>. Acesso em: 11, out. 2011.

²³ Tradução nossa do texto em inglês de Wolf (2002, p.59): “... adjacent spaces or rooms are displayed as a series of nonoverlapping static screens which cut directly one to the next without scrolling, (...) relying on it to allow the player to make sense of the geography of the game. As the player’s on-screen character moves off-screen in one direction, the screen changes instantly and the character reenters on the opposite side of the screen; the direction of screen movement is conserved, and the screens are seen as being immediately adjacent to one another”.

edificação as dimensões das paredes aumentavam, tal como um efeito de *zoom*.

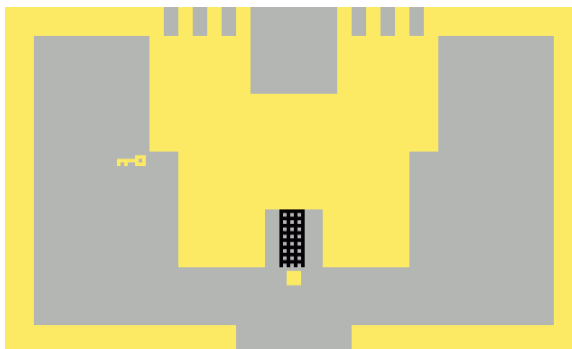


Figura 11 — Entrada do castelo do game *Adventure* (1980).²⁴

Alguns outros games do Atari trabalharam com espaços adjacentes apenas no eixo horizontal de movimentação. Em *Pitfall!* (1982), o jogador assume um avatar aventureiro que se movimenta em espaços frontais, com possibilidade de pulos entre obstáculos e interagindo com elementos como cipós presos a árvores, melhorando-se o nível de movimentação e dando origem ao elemento do cenário. As linhas começavam a ser delineadas com um pouco mais de definição, o que, atrelado ao uso de mais cores, sinalizava de imediato para a distinção entre a terra, o ar e objetos próprios àquele ambiente.



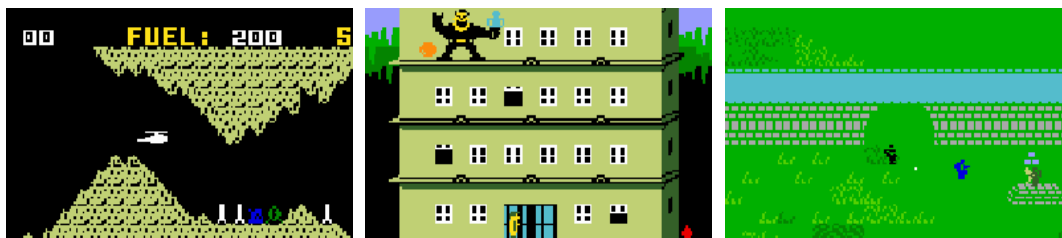
Figura 12 — Game *Pitfall!* (1982).²⁵

Como podemos perceber à figura 12, a falta do domínio técnico e de um melhor aproveitamento das tecnologias disponíveis à época impediram que os games representassem cenários mais realistas por meio de uma unidade espacial. O avatar no plano do buraco (a mancha escura na tela) se mostra agarrado a um cipó preso a árvores de um plano de fundo,

²⁴ Disponível em: <<http://www.allgame.com/game.php?id=8365&tab=screen>>. Acesso em: 11, out. 2011.

²⁵ Disponível em: <<http://www.allgame.com/game.php?id=8217&tab=screen>>. Acesso em: 11, out. 2011.

que se insinua tentando gerar uma ilusão de profundidade. Apesar disso, o cenário estava a partir de agora consolidado como um componente obrigatório a quase todos os games posteriores.



Figuras 13, 14, 15 — *Super cobra* (1981), *Beauty and the beast* (1982) e *Commando* (1987).²⁶

Como vemos nas telas dos games *Super cobra* (1981), *Beauty and the beast* (1982) e *Commando* (1987), nas figuras 13, 14 e 15, o nível de acessibilidade e legibilidade dos elementos visuais ainda se mostrava baixo, o que continuou ocorrendo com os games seguintes²⁷, que praticamente perpetuaram os mesmos atributos e características de seus antecessores.

Já os espaços não adjacentes são estruturas espaciais dispostas sob dois pontos de vista simultâneos na tela. Games em que dois jogadores atuam ao mesmo tempo, independente de um deles ser comandado pela máquina. Um dos exemplos elencados por Wolf (2002) é *Spy vs. spy* (1988), game em que a ação se desenrola em várias salas de um prédio, tendo o jogador de encontrar a saída antes que o seu oponente o faça. Com o acesso visual da sala em que se encontra o outro jogador, podem-se planejar estratégias, preparar armadilhas e induzir o outro às falhas.

²⁶ Disponível em: <<http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/consoles/historiadosconsoles10.htm>>. Acesso em: 11, out. 2011.

²⁷ No ano de 1980 surge o Intellivision. Foi concorrente do Atari 2600 e apresentava melhores gráficos, o que fez com que o público gostasse de seus games. Vários equipamentos foram lançados para o console, que prometia se transformar, no futuro, em um completo computador pessoal. Foram produzidos cerca de cento e trinta jogos, bastante diversificados quanto a suas temáticas. Disponível em: <<http://outerspace.terra.com.br>>. Acesso em: 11, out. 2011.

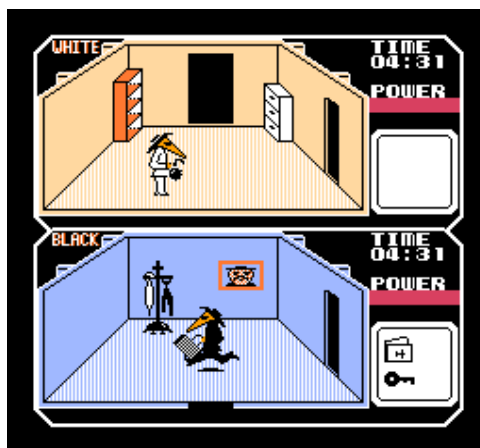


Figura 16 — Game *Spy vs. spy* (1988).²⁸

Observar a ação do oponente se torna imprescindível para o sucesso da partida, ou seja, exige-se do jogador uma competência no sentido de acompanhar as ações alheias à sua interação no espaço do jogo.

Games como *Spy vs. spy*, no qual assistir as ações de outro jogador é uma importante parte da estratégia, cria uma interessante tensão entre o assistir passivo e o jogar ativo, e entre pensamento e ação, o que pode tornar o jogador muito mais consciente da diferença entre os dois modos de atividade. (WOLF, 2002, p.65, tradução nossa).²⁹

Além de *Spy vs. spy*, a maior parte dos games de corrida apresenta a divisão de tela, também conhecida como *split-screen*, separando as ações entre os dois jogadores numa tela simultânea.

1.1.6 Espaço com movimentos

Surgiu em seguida uma nova geração³⁰ que passou a contar com gráficos mais elaborados, com processamento em 8 bits, o que equivale em termos de representação a

²⁸ Disponível em: <<http://www.allgame.com/game.php?id=339&tab=screen>>. Acesso em: 11, out. 2011.

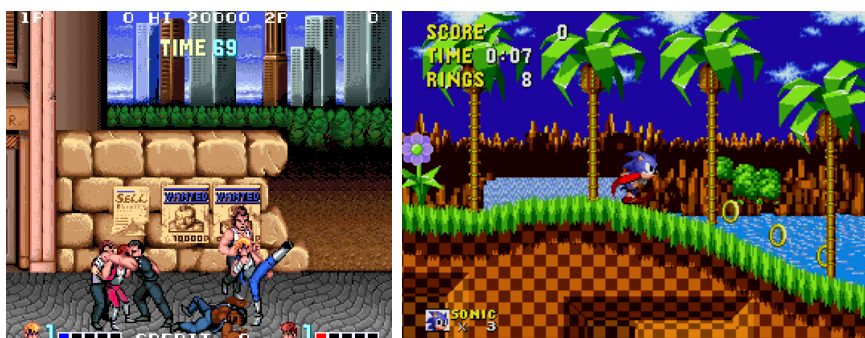
²⁹ Tradução nossa do texto em inglês de Wolf (2002, p.65): “Games like *Spy vs. Spy*, in which watching the other player’s actions is an important part of the strategy, create an interesting tension between passive watching and active playing, and between thought and action, that can make the player much more aware of the difference between the two modes of activity”.

³⁰ A geração dos consoles MSX; MSX 2.0; Famicom (ou Family Computer) japonês, inserido no mercado americano com o nome NES³⁰ (sigla de Nintendo Entertainment System); Atari 7800 e o Master System.

possibilidades de inclusão de *cut scenes*³¹, admitindo caixas de diálogos entre os personagens, narrações de histórias e palavras afixadas no próprio espaço do jogo, fortalecendo o enredo nos games. Outro importante contributo dessa geração de consoles foi a mobilidade no eixo horizontal do cenário, pois diferente dos espaços de movimentação com planos fixos ou diretamente dependentes da rolagem, a partir de então começamos a vislumbrar o princípio da ilusão de movimento a qual experimentamos quando andamos e percebemos o mundo mover-se ao nosso redor.

Como aponta Wolf (2002, p.63), com as camadas de planos de movimento independente temos vários planos sobrepostos sofrendo movimentos autônomos. O primeiro plano, ou plano frontal, apresenta o personagem do jogador e elementos de interação do cenário, tais como obstáculos e itens. Já os planos de fundo processam a rolagem em simultâneo com o plano frontal, ao movimentarmos o avatar, mas a velocidade de tal rolagem é menor do que a do plano frontal, criando com isso um princípio de ilusão de profundidade. As telas são reatualizáveis instantaneamente, sem cortes, e o personagem se move pelo cenário dos estágios com acessibilidade mediana, podendo perceber um pouco melhor os elementos visuais presentes em seus espaços.

Alguns jogos como *Double dragon* (1987), *Streets of rage* (1990) e os games da série *Sonic*, como *Sonic: the hedgehog* (1991) exemplificam bem o tipo de visualização de espaço tipificado por Wolf (2002).



Figuras 17 e 18 — Games *Double dragon* (1987) e *Sonic: the hedgehog* (1991).³²

³¹ *Cut scenes* são cenas de animação incorporadas nos games a fim de narrar a história do jogo com técnicas da cinematografia, geralmente sem a possibilidade de intervenção por parte do jogador. Especialistas da área também costumam chamar tais cenas de *cinematics*.

³² Disponível em: <<http://www.allgame.com>>. Acesso em: 11, out. 2011.

O efeito de profundidade, no entanto, ainda não apresentava espaços tridimensionais. A técnica era a mesma utilizada na montagem de cenários teatrais, em que elementos são dispostos de forma a criar vários planos superpostos e ilusórios.

Também há games com espaços em que o avatar se movimenta “para dentro” da tela, funcionando no eixo Z de movimentação. Os games que utilizam esse tipo de disposição espacial são os de corrida e de tiro com avião ou nave espacial, dos quais os jogos *Enduro* (1983) e *F-Zero* (1991) constituem exemplos.



Figuras 19 e 20 — Games *Enduro* (1983) e *F-Zero* (1991).³³

Quanto mais distantes estivessem do avatar, menores eram os elementos, e com a aproximação, devido à movimentação para dentro do cenário, esses objetos cresciam proporcionalmente até saírem do campo visual do jogador. O espaço do jogo nesses games se circunscreve basicamente a uma trajetória retilínea, mesmo diante de curvas e movimentações para as laterais esquerda e direita exigidas na interação. São jogos que não permitem uma navegação de retorno: o sentido é unilateral, sempre para frente. Por mais que se possa passar inúmeras vezes pelo mesmo local, como nos casos de games de corrida posteriores a *Enduro*, essa repetição é favorecida em função da lógica cíclica dos circuitos automobilísticos.

A mudança da perspectiva de câmera é fundamental para a mudança da percepção do espaço visual e, portanto, da navegabilidade e exploração espacial dos games. Notemos que os espaços com movimentação no eixo Z apresentam seus avatares (carros, naves espaciais, aviões) vistos por trás, diferente dos games observados anteriormente, os quais acompanham o avatar de perfil ou do alto.

³³ Disponível em: <<http://www.allgame.com>>. Acesso em: 11, out. 2011.

1.1.7 Espaço interativo tridimensional

O espaço gráfico dos games de consoles criados no fim dos anos 80 e início dos 90³⁴ era composto como o de seus antecessores, ou seja, com espaços adjacentes e com rolagem em um eixo ou nos dois eixos. O diferencial ficou por conta da movimentação: além dos deslocamentos básicos nos eixos horizontal e vertical, jogos como *Doom* (1993) ou *Zero tolerance* (1994) deram início à circulação das ambiências em 360° no eixo horizontal, trabalhando com espaços embrionariamente tridimensionais para propiciar tal movimento. A acessibilidade aos espaços, em poucos games, foi ampliada. Todavia, os chips de processamento gráfico desses videogames ainda não processavam os pixels de forma adequada a fornecer uma alta legibilidade dos elementos expostos na tela.

Foi então que consoles como 3DO, Jaguar, Saturn, Playstation 1 e Nintendo 64 entraram no mercado. O Playstation, mesmo após experiências precedentes com a mídia CD, consolidou o disco compacto como padrão de armazenamento de dados, substituindo os cartuchos³⁵, devido à boa interface de *hardware* e à definição gráfica potencializada pelas imagens digitais. Foi melhorada a acessibilidade aos espaços dos games desses consoles, bem como o grau de legibilidade de seus elementos visuais, podendo-se perceber tanto palavras escritas em partes do cenário como imagens pictóricas, essas últimas enxergadas com dificuldade.

Passamos a lidar, a partir dos games de 32 bits, com o ambiente tridimensional interativo, possível graças à utilização da técnica renascentista de perspectiva. No entanto, Wolf (2002, p.66, tradução nossa) cita o clássico *Battlezone* (1980) como o primeiro game a trabalhar com esse tipo de espaço, em que o jogador assumia o ponto de vista da cabine de um tanque e precisava se preocupar com os espaços fora da tela para manter-se a salvo, uma

³⁴ No ano de 1988 a empresa japonesa Sega lança o Mega Drive, o primeiro console de 16 bits da história. A plataforma possuía gráficos muito sofisticados para a época e uma excelente qualidade visual dos jogos convertidos dos arcades. Nos EUA, assumiu o nome Genesis. O Mega Drive possuiu mais de mil títulos, dentre os mais variados gêneros, destacando-se games como os já mencionados *Streets of rage*, *Double dragon*, ou *Road rash* (1991), que mesmo se tratando de um game de corrida de motos, envolvia ação e luta, simulando as competições de rachas foras da lei. Tal jogo representa um hibridismo de gênero que culminará em formatos recentes, a exemplo da série *Grand Theft Auto*, na qual o jogador experimenta corridas, ação, *shooter*, meta-games, dentre outros gêneros. A Sega ainda lança em 1991, no Japão, o Mega CD, um periférico que aumentava as potencialidades gráficas e sonoras do Mega Drive, trabalhando com maior capacidade de armazenamento de dados, através da mídia CD. Nos EUA, o Mega CD foi chamado de Sega CD. Em 1990 a empresa SNK lança o Neo Geo, com cartuchos de muita memória e grandes controles no formato arcade. A característica marcante dos jogos do Neo Geo é a predominância das temáticas de luta e tiro. A mesma empresa lançou o Neo Geo CD em 1994, que era similar ao primeiro, acrescido de um drive de CD.

³⁵ Exceto o Nintendo 64, que permaneceu com seus games disponibilizados em cartuchos.

característica inerente aos jogos de primeira pessoa, em que o ângulo de visão do jogador está situado à altura dos olhos do avatar:

Os outros tanques podiam se deslocar por trás, então um jogador tinha de estar vigilante em observar e se virar com o intuito de localizar os outros tanques primeiro; a ação fora da tela podia ser tão importante quanto a ação na tela. (...) A perspectiva em primeira pessoa aumentou a importância do espaço de fora da tela porque posicionou o jogador dentro do espaço, subjetivamente, em oposição à visão objetiva da terceira pessoa nos games antigos.³⁶

Com os videogames da penúltima geração, tais como Dreamcast, Playstation 2 e Xbox, passamos a ter cenários abertos à exploração, como no caso dos já mencionados games *open world*. E mesmo os jogos que não pertenciam a esse gênero experimentaram dessa maior liberdade de exploração. Mas o ponto forte dessa geração de consoles foi a movimentação: além de mover-se em relação ao cenário fixo ou móvel, o avatar agora movimenta o cenário em torno de si mesmo, em 360° no eixo horizontal e em 180° na vertical³⁷. A padronização de um botão, geralmente o analógico direito dos joysticks, com a finalidade de manipulação das câmeras de jogo foi a peça-chave para tal inovação, excetuando-se vários games que não oferecem esse controle interativo devido às câmeras já pré-configuradas pelo jogo.

Na fase atual, os games apresentam simulações cada vez mais próximas da realidade. As imagens realistas chegam a fazer com que o jogador sinta como se estivesse dentro do jogo; ativo na trama como se fosse o personagem. E o fator responsável por tal imersão é a interatividade, como aponta Paula Assis (2007, p.31):

A interatividade dos videogames é aquela que permite exploração e surpresa, ao mesmo tempo, é coerente e razoavelmente previsível. Imersão ocorre de modo trivial na vida real e tem uma longa história. (...) Mas, em videogames, indica uma qualidade de experiência absolutamente privada e livre de riscos, impossível de ser obtida no mundo real.

³⁶ Tradução nossa do texto em inglês de Wolf (2002, p.66): “The other tanks could sneak up from behind, so a player had to be vigilant in watching and turning in order to locate the other tanks first; off-screen action could be as important as on-screen action. (...) The first-person perspective increased the importance of off-screen space because it positioned the player within the space, subjectively, as opposed to the third-person objective view in earlier games”.

³⁷ Raríssimos jogos do Playstation 1, como *Descent maximum* (1996), possibilitavam o giro da câmera em 360° na horizontal e em 360° também na vertical. Como se tratava de um game em que o jogador controlava uma nave espacial em primeira pessoa, era permitido girar a nave em todas as direções devido à física anti-gravitacional presente na ambiência do jogo.

Os consoles Playstation 3 e X-box 360, os quais processam os games de ação aqui analisados, trabalham com todas as possibilidades de representação de espaço gráfico, movimentação e disposição de elementos visuais, porém com altíssimo nível de acessibilidade e legibilidade desses elementos, dada a elevada resolução gráfica dos equipamentos que rodam os jogos. Significa dizer que esses consoles são mais propícios a acondicionamentos de informações visuais, tais como textos, imagens pictográficas e outros elementos.

1.1.8 Espaço representado por territórios ou mapas

Wolf (2002) explica ainda que alguns games possuem espaços mapeados, apresentando mapas gerais na tela, o que caracteriza os chamados *God games*, ou seja, jogos dotados de uma visão aérea global, observando-se tudo o que acontece nos inúmeros pontos do cenário. O clássico *Populous* (1990) e, posteriormente, os games da série *Simcity* (1989) são exemplos.



Figuras 21 e 22 — Games *Populous* (1990) e *Simcity* (1989).³⁸

Baseados na classificação de espaços nos games, proposta por Mark Wolf (2002), apresentamos alguns elementos de acréscimo a sua tipologia, considerando os demonstrativos do percurso evolutivo dos consoles:

³⁸ Disponível em: <<http://www.allgame.com>>. Acesso em: 11, out. 2011.

VIDEOGAMES	ESPAÇO GRÁFICO	MOVIMENTAÇÃO	ELEMENTOS
- Odyssey 100 - Channel F - Studio II	Espaço fixo.	- Vertical. - Horizontal.	Ícones.
- Atari VCS - Odyssey 2	Espaço fixo. Espaço fixo com scroll lateral. Cenário fixo.	- Vertical. - Horizontal. - Vertical e horizontal.	- Ícones. - Personagens.
- Intellivision - Atari 5200	Espaço fixo. Espaço fixo com scroll lateral. Cenário fixo.	- Vertical. - Horizontal. - Vertical e horizontal.	- Ícones. - Personagens.
- MSX - MSX 2.0 - Famicom - Atari 7800 - Master System	Espaço fixo. Espaço fixo com scroll lateral. Cenário fixo. Cenário móvel.	- Vertical. - Horizontal. - Vertical e horizontal.	- Ícones. - Personagens. - Enredo. - Texto no cenário.
- Mega Drive - Mega CD - Super Nintendo - Neo Geo - Amiga CD 32	Espaço fixo com scroll lateral. Cenário fixo. Cenário móvel.	- Vertical. - Horizontal. - Vertical e horizontal. - Horizontal 360°.	- Personagens. - Enredo. - Texto no cenário.
3DO - Jaguar - Saturn - Playstation - Nintendo 64	Espaço fixo. Espaço fixo com scroll lateral. Cenário fixo. Cenário móvel.	- Vertical. - Horizontal. - Vertical e horizontal. - Horizontal 360°.	- Personagens. - Enredo. - Texto e artefatos no cenário.
- Dreamcast - Playstation 2 - Xbox - Gamecube	Cenário móvel. Cenário aberto à exploração.	- Vertical. - Vertical e horizontal. - Horizontal 360°. - Vertical 180° e horizontal 360°.	- Personagens. - Enredo. - Texto e artefatos no cenário.
- Playstation 3 - Xbox 360 - Nintendo Wii - PC	Cenário móvel. Cenário aberto à exploração.	- Vertical. - Vertical e horizontal. - Horizontal 360°. - Vertical 180° e horizontal em 360°.	- Personagens. - Enredo. - Texto e artefatos no cenário (alta resolução).

Figura 23 — Quadro de evolução gráfico-espacial dos videogames.

A classificação de espaços dos games construída por Wolf (2002) consegue cercar-se dos tipos de espaços gráficos e das formas de movimentação do avatar em tais ambiências, mas deixa a desejar sobre os elementos que compõem esses espaços. Diante deste quadro, percebemos, por exemplo, que o componente “personagem” só veio aparecer em consoles do

final da década de 70. Até então era difícil distinguir o gênero ou a natureza (humana, animal, maquina) do avatar, tamanha a indefinição dos gráficos na tela, sendo apenas verificáveis enquanto ícones, sem quaisquer características físicas, psicológicas, etc.

Os elementos de composição desses espaços foram aparecendo aos poucos, a exemplo de um enredo mais elaborado, com a presença de textos e caixas de diálogo, e de textos inseridos nos próprios cenários, como mensagens em muros, placas e demais suportes de visualização. Já artefatos, como pictografias e recursos visuais mais elaborados, foram inseridos com maior destaque a partir de games de navegação tridimensional, permitindo melhor percepção através de ângulos de câmera e demais procedimentos. As informações visuais que investigamos só são possíveis através da alta resolução dos atuais aparelhos com saída de imagem em HD, que permitem uma boa legibilidade desses elementos em seus respectivos espaços.

1.2 A arquitetura labiríntica dos espaços nos games

Vimos que os espaços, as paisagens visuais dos games passaram por inúmeras modificações desde o seu surgimento, fruto dos avanços tecnológicos que acompanham os consoles, condicionando seus conteúdos e potencializando, por consequência, os graus de representação visual dos jogos. A arquitetura de navegação em espaços hipermidiáticos como os dos games pressupõe possibilidades estruturadas de acesso às informações sintéticas. No caso da rede mundial de computadores, por exemplo, os blocos de informação, denominados de *lexias*, oferecem ao usuário conteúdos codificados em forma de textos, imagens, sons, narrativas, disponibilizados à interação por meio de links fixos e utilitários.

Distantes de uma abordagem relativa ao ergodesign ou à arquitetura da informação, servimo-nos aqui dos conceitos hipermidiáticos como um meio de demonstrar a evolução histórica das *lexias* nos games, relacionando-a com a potencialização dos graus de representação visual dos *gamescapes*, ou seja, das paisagens visuais dos jogos, e conceituando os labirintos dos games³⁹. Por se tratar de uma mídia com possibilidades de interação e exploração extremas, o game, compreendido não apenas por sua finalidade precípua de entreter, mas também por sua função significativa, oferece inúmeras *lexias* em suas diversas paisagens visuais.

³⁹ Através da aproximação conceitual com o “labirinto hipermidiático”, problematizado por Lúcia Leão (2001).

Os complexos hipermediáticos se constituem como um conjunto de elementos multimídia intercambiáveis, mergulhados em um sistema que funciona através de comandos, codificados em *scripts*. De uma lexia à outra, links e recursos de remissão atuam no intuito de estabelecer a usabilidade, ou seja, o caminho mais apropriado para uma navegação eficaz, apesar de em muitos casos a omissão de ícones e elementos facilitadores possuem uma função poética apropriada para o aperfeiçoamento de usos específicos.

Um bloco de texto (lexia), próprio dos hipertextos das redes, pode ser transmutado conceitualmente à área dos games para se referir a um cenário fixo, no qual é permitida a leitura de qualquer informação disponível em seu interior. Assim como na rede perdemos a referencialidade do texto como um todo, pois só podemos visualizar um fragmento desse texto por meio das barras de rolagem, nos games a característica hipermediática da fragmentação de informação também está presente.

A interatividade é outro aspecto constituinte das hiper mídias, visto que um dado hipertexto só é acessado quando atualizado. Dessa forma, a leitura, ou o jogar, é um processo indispensável para a realização da hiper mídia, relegado ao leitor-jogador e implicando em incertezas, aleatoriedade e imprevisão, componentes típicos da navegação hipermediática. O jogador, tal qual o leitor de hiper mídias, acessa as informações dos jogos através de uma sensibilidade perceptiva própria, sendo tipificado, de acordo com Lucia Santaella (2004), como um “leitor imersivo”⁴⁰. Ressaltamos que o caráter da imersão, no caso dos games, ao invés de anular as competências de um leitor-jogador observador e movente, também elencadas pela pesquisadora frente à análise de interfaces voltadas para a internet, só as potencializam ainda mais.

As representações visuais dos games possuem uma relação de interdependência com as formas de interação hipermediática que possibilitam a apresentação dessas imagens através de recursos de suportes físicos, como já demonstrava Marshall McLuhan (1964), obviamente diante de outras circunstâncias. Por sua vez, Walter Benjamin (1994, p.174) afirmava acerca do destino da pintura: “o filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana”, corroborando antecipadamente com as futuras considerações de McLuhan.

⁴⁰ Sobre esse modo de ler, Santaella (2004, p.175) define a leitura hipermediática como “uma atividade nômade de perambulação de um lado para o outro, juntando fragmentos que vão se unindo mediante uma lógica associativa e de mapas cognitivos personalizados e intransferíveis”. Trata-se de uma “leitura topográfica” que se transforma numa escritura produzida pelo leitor-produtor, na medida em que os nexos do hipertexto vão sendo acionados.

Tais percepções são condicionadas pelas tecnologias contemporâneas, como outrora o fizeram a oralidade, a escrita, a palavra impressa etc. Os games se apresentam dotados de um forte potencial para a representação de realidades cotidianas e para a promoção de interações sociais em mundos virtuais, como afirma Pierre Lévy (1993, p.16): “Os produtos da técnica moderna, longe de adequarem-se apenas a um uso instrumental e calculável, são importantes fontes de imaginário, entidades que participam plenamente da instituição de mundos percebidos”. Defendemos a perspectiva de que o enredo e os diálogos programados pelas equipes dos jogos não são as únicas fontes passíveis de interpretação. Os espaços à deriva nos labirintos das lexias dos games também significam realidades externas aos jogos.

Marie-Laure Ryan (2001) explica que diferentes tipos de interatividade abrem diversas possibilidades também sobre o nível da narrativa nos games. A interatividade permitida pela interface é o que determina uma maior quantidade de escolhas de rotas nos ciberespaços dos jogos, diferente dos hipertextos clássicos, nos quais a rede de lexias é geralmente muito conectada pelo autor, objetivando controlar os caminhos do leitor sobre trechos já pré-concebidos como de extrema importância para a narrativa.

Lucia Leão (2001, p.29), ao tratar da presença exacerbada de lexias e links no âmbito da internet, aponta para a desmaterialização das lexias, ou seja, a sensação de vazio experimentada pelo usuário durante a navegação, também chamada de nó, como uma consequência prejudicial à leitura dos hipertextos, o que não é o caso dos games: “O nó pode e deve ser utilizado pelos que desenvolvem jogos (*games*). O nó seduz aqueles que procuram situações desafiantes, que gostam de decifrar enigmas”. É justamente a enxurrada de links, de pontos de contato com outros cenários, ou outras lexias nos games, o que impulsiona o jogador a buscar os detalhes nos corredores dos labirintos hipermediáticos dos espaços desses games.

Porém, algumas vezes o próprio link se transforma na única saída do labirinto, tornando a atual⁴¹ lexia obsoleta. Quando isso ocorre, ou seja, quando a lexia está pronta para ser descartada pela própria dinâmica do jogo, o jogador passa a integrar o que Jesper Juul (2005) denomina de progressão, uma etapa estruturada nos games referente à realização de um conjunto de ações pré-definidas pelo game designer e indispensável à completude do jogo. O recurso da progressão sempre foi utilizado nos games, principalmente em função de uma escassa tecnologia, o que forçava os designers a trabalharem muito mais ao nível dos links do que das lexias.

⁴¹ Cf. LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* (1996). Atual é aqui entendido como antônimo de virtual, ou seja, como aquilo que deixa o estado potencial para ser atualizado em determinado momento.

1.2.1 Tipos de labirintos nos games

Designers, produtores e desenvolvedores dos primeiros games, pela própria tecnologia incipiente à época dos anos 70, desenvolveram projetos que reproduziam os jogos de mesa, de tabuleiro e os esportes já consagrados, os quais serviram de modelo e inspiração. Projetos com propostas de hipermídia enriquecidos por suas possibilidades de labirintos só vão surgir a partir dos anos 90.

Quando comparamos os atuais games em 3D com os primeiros jogos de mesa e tabuleiros projetados em tela, conseguimos identificar três tipos de labirintos: 1. labirinto fixo; 2. labirinto potencial e 3. labirinto conceitual. Esta categorização com alcance ainda parcial em se tratando de um quadro geral de games, decorre de uma investigação voltada para games de ação em 3D. O nosso propósito foi incluir essas características espaciais no quadro panorâmico que criamos sobre a evolução gráfico-espacial dos games (ver Figura 23). Pôde-se a partir daí, evidenciar aspectos sobre a percepção e o deslocamento pelos caminhos disponíveis ao jogador.

Alguns dos primeiros jogos do console Atari oferecem “labirintos fixos”⁴². O campo visual do jogador fica circunscrito por limitações gráficas próprias da época. Nesses jogos, exigia-se do jogador que ele escapasse do labirinto ou sobrevivesse dentro dele até que o último adversário morresse, como era o caso do famoso *Pac man* (1980). Com isso, havia apenas uma única tela fixa (uma *lexia*) em que todo o jogo se desenrolava, e os links remetiam somente para um novo estágio, no qual o cenário era mantido com o mesmo visual, porém apresentando maior dificuldade.



Figuras 24, 25 e 26 — Labirintos fixos em games do console Atari.⁴³

⁴² O “labirinto fixo” não era a única estrutura utilizada na arquitetura de navegação dos antigos jogos de Atari, mas era a mais recorrente. Esse modelo perdurou durante um bom tempo, constituindo-se, diante de aspectos de estrutura visual dos espaços dos games, como o gênero “games de labirinto”.

⁴³ Disponível em: <<http://www.allgame.com>>. Acesso em: 11, out. 2011.

Já outros games oferecem uma lógica espacial na qual o labirinto é virtual e sua visualização é dinamizada na medida em que o jogador avança em suas jogadas. Os “labirintos potenciais” permitem reatualizações (várias lexias) a cada *scroll*, ou rolagem, da tela do dispositivo do jogo, e o link é estabelecido a cada limite de uma tela cenográfica. O game *Castlevania: symphony of the night* (1997) demonstra a configuração espacial desse tipo de labirinto, onde cada tela conquistada gera um novo espaço a ser desvendado e dominado em seus desafios.



Figura 27 — *Castlevania: symphony of the night* (1997).⁴⁴

O *gamescape* acima apresenta uma lexia atualizada de todo um estágio potencial. No momento em que estamos interagindo com o avatar, o estágio não é visto de forma total. Isso só se torna possível quando pausamos o jogo, entramos no menu de mapas e percebemos que todo o estágio é composto na forma de um grande labirinto, entendido de forma potencial. Se pudéssemos visualizar a fase como um todo, a exemplo do que ocorre em *Castlevania: harmony of despair* (2010), teríamos então a dimensão exata e a percepção do estágio como um labirinto fixo, obviamente com elementos gráficos muito mais avançados do que aqueles referentes ao universo do Atari, como vemos na figura 28.

⁴⁴ Disponível em: <<http://www.allgame.com>>. Acesso em: 11, out. 2011.

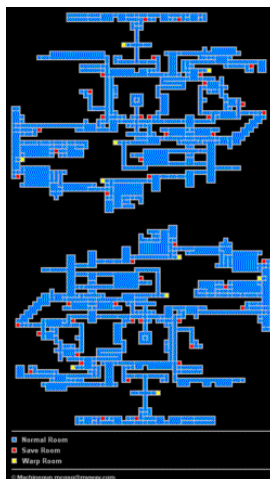


Figura 28 — Mapas do game *Castlevania: symphony of the night* (1997).⁴⁵

O “labirinto potencial” difere do “labirinto fixo” em seu fluxo de mudança de telas e cenários, permitindo renovados labirintos a serem explorados nas jogadas que conduzem a desafios na superação de novos estágios. Os caminhos bifurcados, em telas parcialmente visíveis, permitem o percurso do jogador por todo o cenário, tal qual um labirinto. O jogador, no entanto, não pode jogar e simultaneamente visualizar o mapa reproduzido do game *Castlevania* (ver Figura 28), mapa este que demonstra a disposição do estágio num formato labiríntico. O jogador, no momento em que está imerso, conquistando suas jogadas, visualiza apenas uma espacialidade parcial (ver Figura 27), fragmentada de todo o game.

O panorama do “labirinto potencial” pertence à estrutura geral da composição de um game. Visualizamos o game *Castlevania* apenas para dispor de um exemplo ilustrado deste tipo de labirinto, que continua sendo utilizado em games 2D, conforme o exemplo destacado. Nestes casos a câmera do jogo visualiza o personagem em perfil, com pouco recurso de profundidade, comprometendo de certo modo o realismo da imersão.

Por outro lado, o “labirinto conceitual” mais recorrente em games 3D, não oferece uma “visualização literal”, se pudermos nos referir desse modo. Não existe uma imagem de tela que expresse um traçado de associação direta a um labirinto. O conceito de labirinto é cognitivo e vai sendo apurado no interior do próprio game, oriundo de uma práxis de tantas outras experiências exploratórias de caminhos e percursos até se concluir uma jogada.

Os primeiros labirintos do mundo dos games exigiam basicamente do jogador a agilidade e a coordenação motora necessárias para a movimentação, a fuga ou o ataque. Em nítida contraposição, mesmo exigindo igualmente habilidades hápticas, os labirintos atuais

⁴⁵ Disponível em: <<http://www.allgame.com>>. Acesso em: 11, out. 2011.

necessitam de uma capacidade analítica para a resolução de quebra-cabeças e das aptidões subjetivas, que envolvem a bagagem cultural do jogador, inclusive em relação aos jogos e seus funcionamentos. Renata Gomes (2009, p.77), ao analisar as formas de interação no game *Shenmue* (1999), do console *Dreamcast*, assim o descreve:

É notável a tentativa de se desenhar o mundo de *Shenmue* sob o signo de uma vivência análoga à do *estar no mundo* experimentado cotidianamente por nós, no que diz respeito à implementação de um mundo verossímil. Nesta empreitada, os designers do jogo criaram um universo em que quase tudo existe como existiria se fosse real: o telefone faz ligações, as máquinas de refrigerante vendem refrigerante, as pessoas nas ruas respondem a indagações, as portas se fecham e se abrem; as pessoas gastam dinheiro, esbarram umas nas outras, moram em suas casas, têm as suas vidas. (...) Em *Shenmue*, é plenamente possível gastar os dias fazendo absolutamente nada, apenas *estando*.

O exemplo de *Shenmue* é emblemático em relação ao labirinto conceitual. No jogo, o avatar é fluido, movente, contemplativo, imerso e preso a um labirinto de signos; de representações visuais e mentais (SANTAELLA; NÖTH, 2008) que perfazem paredes conceituais, obstaculizando a progressão da narrativa. No labirinto conceitual, narrativa e regras do jogo se tornam pontos de uma mesma reta uniforme, denominada de *gameplay*⁴⁶.

O “labirinto conceitual”, por sua fluidez e forte tendência à reprodução da lógica cotidiana para a resolução de problemas, com o uso de ferramentas próprias aos processos cognitivos, faz uma série de exigências que devem ser satisfeitas, como, por exemplo, uma maior gama de opções de visualização. E por ser subjetivo, o “labirinto conceitual” conforma espaços, significados e experiências atualizadas de uma forma peculiar por cada participante envolvido, não apenas pelo fato de que cada partida é única, mas pelo alto grau de realismo de espaços físicos em *gamescapes*, o que torna possível a existência de lugares à deriva.

No campo dos games, é preciso entender a dinâmica de suas regras para melhor compreendermos os pontos de deriva nos “labirintos conceituais”. Exceto os jogos *open world*, todos os demais apresentam limitações de exploração em seus *gamescapes*, permitindo ao jogador a interação com determinados espaços pré-estabelecidos pelos criadores do jogo. Tais passagens podem ser consideradas como espaços principais, inevitáveis, pois é através deles que o jogador percorrerá os estágios em função de objetivos e ordens dadas pela

⁴⁶ Termo usado na indústria de jogos eletrônicos, em revistas especializadas e no jargão popular dos jogadores que designa as experiências do jogador durante uma partida, através da interação com os sistemas operacionais dos jogos. Também pode ser entendido como o momento em que o jogador atualiza determinada lexia espacial de um *gamescape*.

programação do jogo. Mesmo assim, algumas paisagens visuais escapam ao olhar aparente, revelando pontos cegos no cenário, o que aqui designamos como “espaços periféricos”.

O “labirinto conceitual”, podemos dizer, é experimentado nas reentrâncias das ações do jogador. Ele opta por este caminho e não aquele, geralmente conduzido pelo enredo ou por personagens que encabeçam uma determinada ação. Os cenários dos games de ação pesquisados, **Modern warfare 2** e **Black ops**, ambos da série **Call of duty**, e **Battlefield 3**, são constituídos essencialmente por este tipo de labirinto. Oferecem cenários com referências alusivas ao Brasil, Cuba e Iraque, disponíveis em diversificados espaços das vias públicas e de interiores de residências e comércio, totalizando uma multiplicidade de labirintos explorados nos respectivos contextos que reproduzem a lógica imersiva do cotidiano em cada um desses games de ação.

1.3 Planos de cena e enquadramentos nos games

Enquadrar⁴⁷ é colocar em foco e delimitar uma imagem para ser vista. Significa conferir presença ao que figura em um cenário, em um personagem e demais elementos de uma cena filmada. As cenas são divididas em planos, em perspectivas, as quais serão, posteriormente, editadas e relacionadas umas às outras. As publicações sobre roteiro de cinema são numerosas, mas assim como em Luís Nogueira (2010), costumam destacar os planos mais usados. Dentre eles, estão: geral (panorâmico), aberto, americano, médio, close e super-close⁴⁸.

Se intentarmos uma aproximação com o campo dos games, veremos que a influência do cinema tais mídias é forte. A equipe de criação dos jogos, por mais que programe câmeras e ângulos de visão específicos, deixa sempre a cargo do jogador a disposição dos planos, conforme pode-se verificar em particular nos games de ação. Os enquadramentos que a partir daí surgirão serão produtos da escolha interativa dos jogadores.

⁴⁷ O termo “enquadramento” integra a linguagem técnica do cinema; refere-se ao recorte de cenas, planos de filmagem, perspectivas e ângulos ressaltados. Nem sempre os planos são consensuais, entre autores, em suas particularidades e atributos.

⁴⁸ Os planos de filmagens recortam as imagens da seguinte forma: 1. **plano geral** — permite a visão completa do ambiente; 2. **plano aberto** — mostra o personagem dos pés à cabeça; 3. **plano americano** — o personagem é visto da cabeça até os joelhos; 4. **plano médio** — mostra o personagem da cintura para cima. 5. **close** — fecha no rosto ou em partes do corpo do personagem e em objeto de cena; e 6. **super-close** é mais fechado, resalta detalhes mais próximos do rosto e de objetos de cena. Cf. NOGUEIRA, Luís. *Planificação e montagem* (2010, p.33-40).

Produtores de games constroem enquadramentos adotando de empréstimo as técnicas de tomadas de planos⁴⁹ do cinema. Assim, podemos acompanhar em linhas gerais tais propósitos de enquadramentos nos games:

1. **Quadro fixo:** próprio dos jogos em 2D das gerações de consoles das décadas de 1970 e 1980. A cena é mostrada em quadro, semelhante ao teatro filmado;
2. **Primeira pessoa** (do singular): usado em games de guerra, em que o avatar assume a câmera subjetiva, na qual a perspectiva de visão é referente à altura real da sua cabeça, aumentando a imersão do jogador;
3. **Primeira pessoa** (do plural): câmera próxima do avatar, mas não fica ao nível dos olhos, pois aqui o game oferece o comando de mais de um avatar;
4. **Terceira pessoa:** mostra o avatar por inteiro pelas costas, semelhante ao plano aberto do cinema. A denominação corresponde ao tipo de narrador observador;
5. **Shoulder view** (visão de ombro): correspondente ao plano médio do cinema (da cintura à cabeça), pois a câmera fica próxima dos ombros do personagem;
6. **Visão isométrica:** um campo aberto do cenário é visto de cima, a fim de proporcionar um maior controle sobre as dimensões espaciais envolvidas nos estágios do game, assemelhando-se ao plano geral do cinema. A visão isométrica é muito utilizada em jogos de estratégia e RPGs, nos quais existem confrontos entre exércitos e tropas em grande quantidade, exigindo do jogador habilidades estratégicas para o prosseguimento no jogo.

Levando em conta todas essas possibilidades de enquadramentos nos games, realizamos esse comparativo de aproximação com os planos de cena usados no cinema. O nosso propósito foi aclarar o que acontece com os espaços que estão fora da rota principal do jogo, considerando ainda movimentos obtidos com os recursos do joystick, equivalentes ao close e super-close vistos no cinema. Constatamos nos games de ação pesquisados em seus espaços periféricos, com enquadramento na primeira pessoa, a possibilidade recorrente de planos de cena fechados ou muito fechados, em alguns casos só possíveis de serem realizados com o uso da lente de aumento do botão de mira, exigindo um tipo de plano super-close com zoom.

⁴⁹ Os enquadramentos enumerados foram historicamente incorporados à cultura dos games, pelos próprios criadores dos jogos, de forma que se confundem, inclusive, com os seus gêneros. Por exemplo, os games em primeira pessoa tornaram-se o gênero FPS a partir do momento em que se utilizou da técnica da câmera subjetiva para compor a visão dos cenários a partir da altura dos olhos do avatar, sem que este apareça para o jogador. Desde então, passaram a ser chamados de games em terceira pessoa todos os jogos em que o avatar era visto dos pés à cabeça por uma câmera externa, quer seja de perfil, nos games em 2D, quer seja em 360° através dos games em ambiências tridimensionais.

As opções feitas pelo avatar pesquisador em utilizar recursos como o botão de mira para aproximar planos menores, em todos os games pesquisados, foram as que melhores resultados ofereceram ao exame do cotidiano simbólico, identificado nos espaços margeadores das cenas principais de ação. Foi em situações de exploração nos recantos mais remotos, esquivos, mirando e ampliando superfícies aparentemente obscuras, onde menos se esperava encontrar algo significativo, relevante sobre a vida cotidiana, que encontramos. As pistas foram recolhidas e submetidas a uma pesquisa pautada em acontecimentos noticiados na mídia tradicional e na internet.

1.3.1 O desenquadramento possível

Optamos por recorrer a algumas contribuições advindas do formismo, corrente defendida por Michel Maffesoli, acrescentando ainda contribuições da fenomenologia sociológica. O sociólogo francês (1985, p.200) diz que, “o aspecto cognitivo da experiência nos força a prestar atenção aos acontecimentos, aos fenômenos, enfim a tudo o que se inscreve no instante e no presente”. Reconhecido por suas pesquisas sobre a vida cotidiana, Maffesoli destaca os “acontecimentos do presente”, aspecto que consideramos importante para os exames dos games de ação, pesquisados sob a perspectiva da sociologia do cotidiano.

O cotidiano é um valioso campo hermenêutico, um campo de conhecimentos diversos que oferece contribuições para a reflexão sobre os fenômenos do mundo, profícuo às indagações próprias do nosso tempo. O conhecimento das coisas se torna possível, em muitos contextos distintos, através daquilo que costumamos descartar, muitas vezes através do ordinário, das microrrelações do dia-a-dia e dos pequenos detalhes imperceptíveis a olhos acostumados à repetição; familiarizados com o movimento contínuo e irrefreável dos objetos da vida.

O cotidiano simbólico visto nos games pode ser acrescido ainda por uma noção chamada de “desenquadramento”, problematizada pelo pesquisador em games Aleph Eichemberg (2009, p.86): “o desenquadramento se situaria entre a tendência que temos para centralizar o que vemos na tela e, ao mesmo tempo, a tendência que leva nossa atenção em direção à moldura do que está enquadrado...”, provocando assim, a expectativa, o anseio ou a curiosidade que agem como estímulos à imaginação e ao desejo de querer atravessar os limites do quadro e olhar para fora dele. Portanto, quando falamos em planos, enquadramentos ou extracampo, comuns a roteirizações de enredos do cinema, pensamos

inevitavelmente na importância do impulso do jogador em desenquadrar as cenas de um game.



Figura 29 — Game *Call of duty: modern warfare 2* (2009).⁵⁰

Partimos do princípio de que as marcas do cotidiano estão presentes nos games, podendo tanto ser vistas nas rotas principais do jogo, quanto ocupar, de modo até sutil, espaços margeadores ou “quase invisíveis” fora das jogadas que levam à vitória. Em tais circunstâncias, o “desenquadramento”, praticado pelo jogador no game, tem motivações subjetivas na exploração dos espaços periféricos. O game **Call of duty: modern warfare 2** (ver Figura 29), por exemplo, demonstra um momento de invasão militar em que o personagem (canto direito da tela) desfere tiros contra um prédio em escombros à frente, acompanhado de um soldado abrigado atrás de um muro.

Se a imagem estivesse enquadrada no soldado que está à direita, o soldado à esquerda estaria no ponto de desenquadramento, o que corresponderia, a título de ilustração, na linguagem de cinema, ao extracampo. Um recorte como este, dessa ou de qualquer outra cena de jogo, só é possível ocorrer através da subjetividade do olhar do jogador. A particularidade da sua interação fica registrada nos contornos narrativos disponíveis no game, já que esses games disponibilizam o controle da câmera de visualização através de um botão do joystick.

A menção do “desenquadramento” é fundamental para a investigação do cotidiano nos games de ação, tendo em vista que a atitude exploratória do jogador em relação às telas dos espaços nesses games tende a considerar apenas o que está de certa forma “enquadrado”, pré-concebido pelos criadores para ser visto como o principal, através das regras ali dispostas e do funcionamento geral dos games do gênero. Contudo, elementos secundários ou “desenquadrados” permanecem no jogo, não podem ser descartados e dão acesso às

⁵⁰ Disponível em: <<http://videogames.productwiki.com/call-of-duty-modern-warfare-2/>>. Acesso em: 11, out. 2011.

subjetividades de seus criadores; as pequenas realidades passam a evocar sentidos, histórias paralelas, fazendo com que os “acontecimentos do presente”, como diz Maffesoli, alcancem os espaços dos games.

O cotidiano é visto por entre as paisagens dos games, mas sob o olhar interativo do jogador. Pequenos detalhes da vida social são recriados em sentidos simbólicos, muitas vezes dispersos nas ambiências socioculturais de outras mídias; fazem parte da vida cotidiana e ocupam os noticiários jornalísticos, integrando, invariavelmente, os espaços audiovisuais dos games. Temos, então, nesses termos, alguns fatores interagindo no exame do cotidiano dos games, entre os quais consideramos importantes: por um lado, o enredo oficial, os espaços disponíveis no jogo, os planos de cena e os enquadramentos pré-configurados; por outro lado, temos a escolha, a curiosidade, a interação que compõem a intervenção subjetiva do jogador na apropriação e conquista do jogo.

De tal sorte que, as ações poiéticas intrinsecamente relacionadas com as ações prosaicas, onde o mundo dos jogos obedece a uma dinâmica similar à da vida, fornecem muitos dos elementos indispensáveis à compreensão do cotidiano simbólico, disposto em espaços periféricos dos games pesquisados. Assim, não é apenas a narrativa oficial ou os espaços principais com seus enquadramentos pré-configurados que constituem objetos de análise acerca da dinâmica social. Temos o conhecimento da importância do “desenquadramento” do jogador, sobretudo, amparando as nossas noções conceituais de espaço periférico e de avatar-jogador-pesquisador.

1.4 A perspectiva da pintura e o social nos espaços dos games

O entendimento sobre o que é espaço, sob contextualizações no âmbito das artes plásticas, possui uma origem remota, tendo passado por inúmeras transformações no decorrer dos séculos. Enquanto no medievo admitia-se a existência de um espaço celeste, sobreposto ao espaço físico, além das estrelas e suas longínquas constelações, no iluminismo a realidade restringe-se à redução mecanicista de eventos fenomênicos circunscritos ao espaço físico. A partir do pintor Giotto di Bondone⁵¹, é possível vislumbrar não apenas o princípio tridimensional e a ilusão de profundidade, mas também os indícios de conectividades

⁵¹ O pintor e arquiteto italiano Giotto di Bondone viveu entre os séculos XIII e XIV. Suas obras envolvem desde a pintura de uma série de afrescos no teto da Basílica de São Francisco de Assis, até os painéis da Capella degli Scrovegni, em Pádua, considerados como o seu maior trabalho. Giotto se destacou entre os pintores de sua época por trabalhar, de forma inovadora, com a técnica da perspectiva, sendo considerado por muitos como o precursor da pintura renascentista.

hipertextuais já em sua época, capazes de criar uma ilusão de movimento entre as imagens. O espectador estava livre para contemplar as pinturas e criar suas conexões em função da temporalidade, dos nexos causais e, é claro, da imaginação.

Distante da arte medieval bidimensional, plana e estática, a pintura renascentista inaugura a simulação do “estar ali”, o que hoje chamaríamos de realidade virtual. O problema da representação visual no período medieval era a ausência de uma unidade espacial entre as imagens, que figuravam separadas, desarticuladas, com espaços aparentemente independentes entre si. Uma das pinturas da Basílica de São Francisco de Assis, na Itália, *A visão dos tronos celestes por São Francisco*⁵², demonstra que o altar em que o santo se ajoelha possui outro ponto de vista em relação ao ambiente dos tronos presentes à imagem. É como se a pintura possuísse dois planos superpostos em um único plano, mas apesar de serem incongruentes em termos visuais ocupam um mesmo espaço pintado.

O que explica a atitude de pintores — do fim da idade média — em se concentrarem na representação de corpos tridimensionais realísticos, posicionados em espaços desprovidos de unidade visual, decorre da influência da visão aristotélica acerca do espaço. Aristóteles defendia o *horror vacui* (horror ao vácuo), ou seja, contestava a existência do vazio e, ao fazê-lo, entendia o espaço como não preexistente aos objetos que o ocupam, como demonstra Sueli Fragoso (2005, p.44): “... para Aristóteles, um lugar não poderia subsistir sem estar ocupado (não existem lugares vazios), então, a própria existência do espaço é definida pela existência dos corpos”.

A posição aristotélica, contudo, impossibilitava a tridimensionalidade do espaço em si. A profundidade era uma característica particular dos objetos materiais, não dos espaços. E foram os artistas, antes dos homens de ciência, aqueles que desenvolveram regras para a representação de objetos em espaço tridimensional exibidos nas superfícies bidimensionais das telas. Leon Battista Alberti, Piero della Francesca e Leonardo Da Vinci são alguns dos nomes que sistematizaram a unidade espacial, base do realismo⁵³.

Com o visível intuito de unificar os espaços e estabelecer, por conseguinte, a coerência visual dos elementos e das dimensões abarcadas pelas imagens, estabeleceu-se a técnica da perspectiva. A palavra deriva do verbo latino *perspicere*, que significa “ver claramente”:

A perspectiva designa um sistema de agenciamento da superfície plana da tela onde todos os elementos a representar são considerados a partir de um

⁵² Cf. WERTHEIM, Margaret. *Uma história do espaço* (2001, p.74).

⁵³ Cf. WERTHEIM, Margaret. *Uma história do espaço* (2001, p.79).

ponto de vista único e as dimensões relativas das partes deduzidas, matematicamente, do cálculo da distância dos objetos que aparecem numa relação com o olho sempre imóvel do hipotético espectador. (CAMPOS, 1990, p.25).

Com a perspectiva passamos a ter representações de elementos tridimensionais em superfícies planas. Dessa forma, os objetos que devem estar mais distantes do olho do observador potencial aparecem menores do que objetos em planos mais próximos. Em termos geométricos, a profundidade do espaço tridimensional é o resultado do encontro das retas paralelas em um (ou mais de um) ponto de fuga.

A perspectiva, no entanto, instituiu o seu preço. Ao mesmo tempo em que se estava criando uma ilusão suprema de realismo, a unificação do espaço erigia um sistema panóptico⁵⁴ visual sem precedentes, como nos lembra Michel Foucault (1979, p.218): “... sem necessitar de armas, violências físicas, coações materiais. Apenas um olhar. Um olhar que vigia e que cada um, sentindo-o pesar sobre si, acabará por interiorizar, a ponto de observar a si mesmo...”.

O crítico e historiador de arte Erwin Panofsky⁵⁵ questiona as arbitrariedades da perspectivação, demonstrando que os objetos passam a ser ainda mais determinados pelas escolhas e pela intencionalidade de um sujeito produtor, senhor dos pontos de fuga. Mesmo não estando explicitado no quadro, o ponto de vista se fará onipresente, com o surgimento da perspectiva, fazendo convergir as imagens do espaço plano para um centro visual, similar ao que acontece no âmbito discursivo por meio da homogeneização de campos heterogêneos⁵⁶.

Portanto, a perspectiva instaura definitivamente o controle sobre o “corpo” do espectador na sua lógica espacial, acarretando mudanças não apenas na produção, mas também na percepção das imagens. A esse respeito, a conhecida análise do quadro *As meninas*, de Velásquez, constitui-se como exemplo basilar:

⁵⁴ Mencionado por Foucault em *A microfísica do poder* (1979), o sistema panóptico consiste em um modelo prisional fundado pela noção de poder centralizado a partir do olhar. Jeremy Bentham, idealizador do panóptico, define-o como inverso à masmorra: ao invés de relegar os prisioneiros à escuridão, a prisão os coloca diante da luminosidade, conferindo transparência e publicidade a todos os atos do preso. O panóptico é constituído de forma circular, com uma torre no centro do círculo e inúmeras celas ao redor, com duas janelas cada: uma voltada para fora (por onde entra a luz) e a outra voltada para dentro (dando a ver as sombras dos detentos). A analogia proposta entre o panóptico e a técnica da perspectiva gira em torno da constituição de poder a partir das consequências da unificação espacial tridimensional, quais sejam a edificação do ponto de vista único, a manipulação da posição do espectador frente à pintura e o aprisionamento do mesmo à lógica espacial objetiva do quadro.

⁵⁵ Em seu célebre *Die perspektive als symbolische form* (A perspectiva como forma simbólica). Cf. CAMPOS, Jorge Lúcio de. *Do simbólico ao virtual* (1990).

⁵⁶ O paralelo sobre as noções de “pontos de vista” entre os espaços plástico e discursivo reforça a ideia de que a intenção de um sujeito produtor seja capaz de conduzir o olhar numa única direção. Cf. PÊCHEUX, Michel. *O discurso* (2002, p.21).

No momento em que colocam o espectador no campo de seu olhar, os olhos do pintor captam-no, constroem-no a entrar no quadro, designam-lhe um lugar ao mesmo tempo privilegiado e obrigatório, apropriam-se de sua luminosa e visível espécie e a projetam sobre a superfície inacessível da tela virada. (FOUCAULT, 1999, p.6).

A meta-pintura de Velásquez nos apresenta um pintor que contempla o espectador como um personagem vazado do quadro para o mundo exterior. A tela está virada, de forma que só podemos enxergar o lado posterior da armação, suspensa pelo cavalete. Supõe-se que o essencial da imagem deveria ser a representação das meninas que posam para o artista, mas os olhos do pintor trespassam o quadro, encarando-nos como seu personagem principal e prestando atenção nos nossos traços. O quadro é observado e observa. Tanto o artista quanto o espectador estão conscientes de um posicionamento; de uma “ordem de discurso” visual, a sinalizar posturas e expectativas entre as partes interessadas.

Processa-se uma unidade espacial realista, mas igualmente unilateral, vista por um ângulo centralizador que irá predominar em todo o Ocidente, sendo continuada através das imagens técnicas da fotografia, do cinema, da computação gráfica, dos videogames, etc. Sueli Fragoso (2005, p.7) explica que, o mundo visível é exposto sob o prisma da subjetividade: “ele não é apenas uma paisagem que se abre ao nosso olhar, mas uma paisagem já olhada e dominada por um outro olho que dirige o nosso”.

Com a comprovação do vazio e a consequente pressuposição da preexistência do espaço em relação aos objetos, podemos vislumbrar a arquitetura da *urbs*, e suas respectivas representações, já que não se pode falar em estruturação social sem prescindir da noção de espaço. A natureza física e social dos espaços arquitetônicos coexiste em simultâneo, pois o desempenho espacial promovido por seus frequentadores dependerá *a priori* da forma física dos ambientes, bem como dos procedimentos contemporâneos de percepção visual dessa forma física. A integração desses aspectos tomará o conceito de espaço em uma nova direção:

A natureza simultaneamente física e social do espaço arquitetônico e urbanístico faz com que se o caracterize como um *lugar*, isto é, porção territorial onde se desenvolvem práticas sociais com uma gama de possibilidades muito diversificadas, onde se incluem as contemplativas de fruição estética ou incursões cognitivas. (KOHLSDORF, 1996, p.20).

Através da noção de lugar, o espaço ganha conotações sociais e intencionalidades que irão dispor as expectativas de acessibilidade habitacional, laboral, frutiva, estético-publicitária, entre outras. O espaço a ser ocupado nos games, permanentemente ou de forma passageira, obedecerá a critérios regulamentares de orientação/desorientação, de forma que o tempo, a contemporaneidade, os costumes próprios de uma época irão ditar as formas de seus construtos físicos⁵⁷:

O espaço é um produto material em relação com outros elementos materiais — entre outros, os homens, que entram também em *relações sociais determinadas*, que dão ao espaço (bem como aos outros elementos da combinação), uma forma, uma função, uma significação social. (CASTELLS, 1983, p.181).

A configuração dos lugares, ou seja, de espaços socialmente construídos, é estabelecida por meio de uma dimensão simbólica, constituindo-se a apresentação dos espaços através de uma linguagem específica. O espaço é composto, assim, por camadas de significado, e sua locomoção se mostra diferenciada em função do domínio dos códigos envolvidos e de outras habilidades não aparentes. Apesar disso, a própria forma do espaço, as luzes e os sinais sonoros manifestam e põem em movimento as informações de suporte à condução nos ambientes. O espaço físico torna-se espaço social e, por isso mesmo, espaço simbólico.

Todavia, no âmbito do lugar também convivem variáveis cotidianas que dotam o observador de práticas astuciosas. Mesmo diante do emolduramento da perspectiva como ordenamento sócio-visual do espaço, o homem cotidiano afirma a sua presença de forma lúdica, deixando de lado a passividade contemplativa e passando a enxergar aspectos obscuros. Assim sendo, as investigações que desconsideram a lógica dos movimentos diários, da aleatoriedade caótica das paisagens urbanas, inclusive em espacialidades da web as quais o sociólogo Massimo Di Felice (2009) denomina de “pós-urbanas”⁵⁸, incorrerão certamente em equívocos ou análises superficiais sobre a *polis* contemporânea ou sobre os espaços virtuais dos mundos digitais.

⁵⁷ Em *A questão urbana* (1983), Manuel Castells defende que não há teoria do espaço que não seja integrante de uma teoria social geral. Para o autor, o espaço não está estruturado por acaso, sendo determinado de acordo com tipos e períodos históricos de organização social.

⁵⁸ Em *Paisagens pós-urbanas* (2009), Di Felice trata do fim da “experiência urbana” nos formatos convencionais que antecedem os Sistemas Informativos Geográficos (G.I.S.), com o advento das redes digitais e da hibridização entre informação e territórios.

O fenômeno da *flânerie* benjaminiana, da prática de um tipo de locomoção contemplativa pela cidade, dá lugar a novas formas de interação com os elementos espaciais devido exatamente às transformações dos lugares culturais:

Os novos sistemas de transporte (trem, metrô, ônibus, carro), que passaram a dominar a paisagem urbana e a velocidade e o perigo das novas formas de tráfego, não levaram ao eclipse do flâneur? Ao mesmo tempo, não se poderia dizer que essas novas formas de locomoção oferecem novas maneiras de vivenciar a paisagem urbana? De que modo a visão do mundo através da janela de um trem é diferente da percepção de um flâneur que perambula? Que diferença faz a velocidade? A flânerie será possível dentro de um veículo em movimento, com graus variados de privação sensorial? Rodar de carro ou ficar preso num engarrafamento, em Los Angeles ou São Paulo, pode, em algum sentido, ser considerado uma forma de flânerie? (FEATHERSTONE, 2000, p.189).

A hibridização entre arquitetura da informação e ambiências da web introduz uma nova disposição espacial que modifica a nossa forma de perceber e interagir com a noção convencional de território; subvertem todas as concepções ligadas ao morar e todas as formas arquitetônicas ou geográficas que descrevem o habitar ancorado em categorias diádicas como *distância-proximidade*, *centro-periferia* e *interno-externo*. Di Felice⁵⁹ discute uma nova forma de “habitar”, na qual o sentido de lugar não está mais restrito a realidades físicas, mas alcança também experiências informativas e mutantes, redefinidas *ad-continuum* a cada fluxo tecnodinâmico da web. Por sua vez, a prática informatizada de acesso aos ambientes da web possui um análogo no ritmo de vida social:

Nas ruas, o espaço propriamente dito é percebido ao mesmo tempo que um turbilhão de representações espaciais as mais diversas: grafites, pichações, placas de trânsito, letreiros, painéis publicitários, mobiliário urbano, veículos, rostos, edificações... Mais ainda: todo esse cenário multifacetado passa diante de nossos olhos tão rápido quanto o impõe a contemporaneidade, pois a aceleração crescente (assim como a visualidade) é uma marca de nosso tempo. (FRAGOSO, 2005, p.65).

⁵⁹ Alberto Abruzzese, diretor do Instituto de Comunicação da Universidade IULM de Milão, Itália, em seu prefácio feito ao livro de Massimo Di Felice (2009), vê na tese deste autor — sobre as “formas do habitar” — uma aproximação teórica crucial entre o sociólogo Walter Benjamin, o midiólogo Marshall McLuhan e o filósofo Martin Heidegger. Nesta obra são pesquisadas três formas contemporâneas de habitar: a empática, a exotópica e a atópica.

Como já explicitamos, nosso ângulo de estudo compreende os games de ação em seus espaços virtuais tridimensionais navegáveis. Inegável, nessa perspectiva, é a assimilação de que os games processam universos híbridos de informação e arte (BOBANY, 2008), e como tal, ontologicamente rechaçam o amordaçamento metodológico a premissas unicamente voltadas para critérios racionalistas, hermeticamente condicionados. A história já nos deu provas suficientes de que arte e ciência precisam caminhar juntas, até porque, como afirma Santaella (2005, p.67), “são os artistas que sinalizam as rotas para a adaptação humana às novas paisagens a serem habitadas pela sensibilidade”.

Nossa opção em trabalhar com o espaço nos games admite uma estreita relação metodológica com os pressupostos da reprodução artística do espaço físico, na medida em que aponta espaços pré-configurados pelos game designers como principais, da mesma forma que um pintor elege elementos de maior importância por meio dos pontos de fuga da perspectiva, mas, principalmente, preocupa-se com espaços à deriva, ou à margem das visualizações. Tal espaço margeado, ou periférico, diz respeito às imagens captadas pelas extremidades, pelo canto dos olhos. Gaston Bachelard em *A poética do espaço* (1978, p.291) discorre sobre os cantos dos espaços como impressões da intimidade humana, lugar propício ao devaneio:

Retomemos o contato com os devaneios mais curtos, evocados pelo detalhe das coisas, pelos episódios do real à primeira vista insignificantes. Quantas vezes já não se fez lembrar que Leonardo da Vinci aconselhava aos pintores com deficiência de imaginação diante da natureza que contemplassem com olho sonhador as fissuras de uma velha parede? Não há um plano de universo nas linhas desenhadas pelo tempo sobre a velha muralha?

Podemos empreender incursões analíticas de observação logicamente participativa, mas simultaneamente meta-observada. Distantes de uma preocupação para com os espaços de passagem obrigatória, das rotas de progressão narrativa, mas sem esquecer desses espaços por motivos de uma metodologia comparativa, voltamo-nos para os cantos, os espaços periféricos, que têm no conceito de espaço vazio um correspondente, proposto por Jerzy Kociatkiewicz e Monica Kostera (*apud* COSTA, 2007, p.74):

Espaços vazios podem ser tanto os restos de construções, locais que os projetistas não se interessaram em construir e que tornam-se lugares sem definição, sem utilidade. Podem também ser aqueles locais da cidade por onde se evita passar e, de tanto se acostumar a ter de encontrar caminhos alternativos para desviar-se desses locais indesejados, torna-os lugares invisíveis, que não existem para o ser na cidade. É o caso das periferias, dos

bairros com maiores índices de criminalidade, que de tanto serem evitados acabam por não fazer parte do mapa mental que o ser tem na cidade.

Interessa-nos, em suma, a espacialidade denominada por Merleau-Ponty (*apud* CERTEAU, 1994) como “espaço antropológico”, com a diferença de que, diante do nosso objeto, tal espaço não se encontra em uma relação de oposição com o espaço geométrico, noção adotada pelo referido autor. Obviamente, demonstraremos que os elementos socioculturais encontram-se imersos nos cálculos geométricos instituídos nas programações dos games, sendo dimensões, portanto, indissociáveis e simbólicas dos objetos do mundo exterior ao game.

2 TEORIAS DO COTIDIANO APLICADAS A GAMES

2.1 Terminologias sociológicas do cotidiano

Todos temos uma ideia formada sobre o significado da palavra cotidiano, pois como aponta Agnes Heller (1977, p.17), “a vida cotidiana é a vida de *todo* homem. Todos a vivem sem nenhuma exceção, qualquer que seja seu posto na divisão do trabalho intelectual e físico”. Participamos todos os dias do cotidiano, colocando em ação as nossas faculdades individuais nos diversos setores de nossa vida social.

O termo cotidiano, em seu sentido imediato, remete para o vocábulo “banalidade”. Devido a este caráter trivial, Michel Maffesoli (1998) explica que, durante muito tempo, diversos estudos sobre o cotidiano foram desprezados pelos observadores sociais, a despeito de existirem como coisas desprovidas de relevância científica. Na contramão desta abordagem, Peter Berger e Thomas Luckmann (2004, p.31) compreendem o mundo da vida cotidiana como “uma realidade que constitui a matéria-prima da ciência empírica da sociologia”. A realidade comum vivenciada pelos indivíduos é o que constitui o mundo da vida cotidiana e sua noção conceitual remete ainda para o sentido de “rotina”; atividades desenvolvidas regularmente, dia após dia, de forma repetitiva.

Os horizontes teóricos da sociologia do cotidiano nos conduzem para inúmeras argumentações que estão longe de uma definição absoluta e inconteste. Por essa razão, o cotidiano não se constitui como um objeto definido e comum a conjuntos teóricos na Sociologia, mas é um importante parâmetro revelador de processos e padrões de funcionamento da sociedade. Longe das demarcações utilitárias, suas teorias primam pelo percorrer holístico da vida social, no sentido de que esses saberes procuram sintetizar unidades em totalidades organizadas. As histórias de vida, os cacoetes, as astúcias e os problemas microscópicos tomam largas dimensões para o analista do mundo cotidiano.

Pode-se até pressupor, erroneamente, que alguns eventos e atividades que não possuem uma regularidade, tais como guerras e catástrofes, não façam parte da vida cotidiana. Portanto, ressaltamos que a sociologia da vida cotidiana não está interessada apenas no banal, no trivial e nas repetições, mas também se volta para o caráter espontâneo e aventureiro:

Neste sentido, o cotidiano não é apenas o espaço de realização de atividades repetitivas: é também um lugar de inovação. (...) A própria recusa do cotidiano (a festa, as viagens, as férias...) é a sua reorganização e

transformação. O cotidiano banal, trivial, repetitivo, faz parte de um outro cotidiano. (PAIS, 2003, p.78).

Temos, assim, uma distinção do ordinário como tudo aquilo que faz parte da rotina e do extraordinário como algo que não ocorre constantemente. Logo, para Machado Pais (2003) o ordinário tem sempre algo de extraordinário; apresenta elementos não perceptíveis, ou pouco perceptíveis, porém de extrema importância para o conhecimento das práticas cotidianas. Um exemplo ilustrativo a respeito da rotina da vida cotidiana nos games se encontra em *Grand Theft Auto IV* (2008). A série *Grand Theft Auto*, disponível para computador e consoles, mais conhecida pela sigla GTA, é famosa pela prevalência de temas polêmicos sobre a vida urbana norte-americana, tais como preconceito racial, violência urbana e tráfico de drogas.

Em *GTA IV* verificam-se aspectos das realidades ordinárias exógenas ao espectro diegético do jogo, através da referência aos níveis de representação de espaços, meios de comunicação e formas de relacionamento social. *GTA IV* é ambientado em Liberty City, metrópole virtual correspondente à Nova Iorque. Muito além de representações gráficas de ruas, avenidas e auto-estradas, a cidade do jogo possui edifícios como o Rotterdam Tower (réplica do Empire State) ou o Schottler Tower (cópia do edifício Chrysler), além da Estátua da Felicidade, paródia fiel à Estátua da Liberdade⁶⁰.

O sociólogo Erving Goffman (2002) considera os aspectos mais rotineiros das interações sociais observando as regras ou ritos que controlam os intercâmbios comunicativos da vida cotidiana. No modelo deste autor, existem normas até para darmos início a um encontro, tendo no ritual um importante papel regulador da interação na vida cotidiana. A reprodução das rotinas vai estabelecer uma cotidianidade, como, por exemplo, aprender a comer com talheres. A assimilação de toda e qualquer manipulação de objetos é, em si, absorção ou apropriação de relações sociais, formalizando-se em rituais, e é exatamente através das regularidades ritualísticas que as linhas do irregular, do assimétrico e do extraordinário vão sendo delineadas.

⁶⁰ Fernando Souza Filho (2009, p.57), em reportagem à revista EGW, publicação nacional especializada em jogos eletrônicos, explica que a cidade de *GTA IV* é muito mais do que a simples ancoragem espacial do game: “A grande sacada do *GTA* é que talvez seu maior protagonista não seja um de seus personagens principais, sua jogabilidade ou mesmo sua história intrincada, mas cativante. A estrela principal de *GTA*, definitivamente, é Liberty City”. A revista Playstation (2008), outra publicação dedicada aos games, apontou que “em um teste, taxistas nova-iorquinos que não conhecem o jogo conseguiram se localizar tranquilamente no game”. Significa dizer que a riqueza de detalhes a respeito do cotidiano da cidade é tão grande que até pessoas não familiarizadas com o jogo conseguem identificar caminhos por meio da aproximação de ambiências externas ao game, numa conversão direta do que aprendemos ritualisticamente.

Se é certo que o cotidiano pode manifestar-se por um elevado número de regularidades — regularidades que geralmente se aceitam de uma forma passiva, como ‘fazendo parte da vida’, havendo, pois, uma acomodação irreflexiva na maneira mais ou menos automática e imediata como a vida cotidiana é assumida —, também é verdade que a vida não está limitada ao que se denomina de quotidianidade: exige sempre algo mais do que o pequeno valor de suportar o tempo. Por vezes, a vida cotidiana navega por si mesma (...). Neste vagabundeio, a vida cotidiana é também o espaço do ingovernável — donde pode surgir o imprevisível, o aleatório, o imprevisto. (PAIS, 2003, p.81).

Na vida cotidiana o homem assume as regras de convivência através da cultura, sabendo das consequências que deverá enfrentar em função de suas contravenções à lei. Nos games, as regras assumem funções análogas às dos rituais na vida cotidiana, sendo internalizadas em função de suas regularidades e inferidas por meio da prática de jogo. Em games de ação, por exemplo, nas partidas *singleplayer*⁶¹, que não geram pontuações, o jogador é recompensado com o ingresso à fase seguinte, condição importante da estrutura de progressão nos jogos. Sobre este aspecto, Walter Kampmann (2005) distingue dois tipos de jogos: os de “ganhar e perder” e aqueles de “n resultados”. Neste segundo caso, os movimentos e ações não são decididos apenas pelas regras, mas dependem da persistência do jogador em obter um maior número de resultados. Ao invés de uma preocupação com a disputa de pontos, os jogadores agora objetivam apenas atualizar as narrativas que os aguardam de forma desafiadora em estado de virtualidade.

Em estudo voltado para o desenvolvimento de games, Paula Assis (2007) explica que na criação dos jogos é importante pensar no tempo que o jogador levará para se habituar com os comandos, ou seja, é preciso considerar o tempo que ele levará para assimilar os rituais do jogo, e a variação do tempo empreendido na assimilação dessas regras rituais é chamada de curva de aprendizado. De acordo com o autor, os roteiristas de games consideram que quanto menor for o tempo empreendido pelo jogador para se habituar aos comandos de um game, melhor será a curva de aprendizado. O resultado é que as regras de como “se portar” nos jogos são apreendidas através da própria exploração dos espaços nos games.

Diante das práticas ritualísticas, Agnes Heller (1977) define cotidiano como a coexistência inconsciente entre particularidade e genericidade, ou seja, o homem já nasce

⁶¹ O termo *singleplayer* significa, literalmente, “jogador individual”, modo de jogo em que as partidas são disputadas contra obstáculos impostos pela programação dos games. O êxito no enfrentamento dos desafios deste modo de jogo compensa o jogador com novas fases, itens, personagens, eventos e enredos, fazendo com que a narrativa virtual seja atualizada constantemente.

imerso em um denso invólucro social, mas mesmo assim consegue expor suas marcas subjetivas. A sua “condição inconsciente” contribui para um tipo de vulnerabilidade sujeita a diferentes cargas simbólicas. Os artefatos midiáticos audiovisuais, por exemplo, entendidos como produtos direcionados a um público-alvo, servem-se de uma espécie de violência simbólica na medida em que tendem à homogeneidade, fazendo coexistir tanto as marcas subjetivas do homem quanto aspectos do genérico-social.

A interatividade prevista nos games, neste aspecto conceitual em particular, pode funcionar como um dado de coexistência entre o genérico-social representado no jogo e as intervenções subjetivas do jogador, de acordo com a particularidade de cada uma de suas jogadas. Neste tocante, muitas vezes consciente ou inconsciente, o jogador segue rotas disponíveis sob o risco exploratório do imprevisível, podendo evoluir ou retroceder na jogada, mas é por isso mesmo que tais resultados cravam a presença subjetiva desse jogador no genérico-social simbólico do jogo.

No âmbito da linguística, o universo da linguagem é um importante instrumento de construção das realidades, muitas vezes por meio de imposições da “visão legítima” dos ritos sociais:

As diferentes estratégias, mais ou menos ritualizadas, da luta simbólica de todos os dias, assim como os grandes rituais coletivos de nomeação ou, melhor ainda, os enfrentamentos de visões e de previsões da luta propriamente política, encerram uma certa pretensão à autoridade simbólica enquanto poder socialmente reconhecido de impor uma certa visão do mundo social, ou seja, das divisões do mundo social. (BOURDIEU, 1996, p.82).

A contribuição deste autor permite aclarar o papel da linguagem verbal na construção simbólica do social nos games. A palavra escrita, por exemplo, é reveladora de uma das facetas do espaço periférico nos jogos pesquisados. Inúmeros letreiros, pichações, placas indicativas podem ser identificados por entre interiores de residências, corredores, escadarias de favelas e ruas asfaltadas, definindo a espacialidade periférica do jogo e revelando diversas estratificações sociais representadas no espaço urbano desses games. Tais sinalizações constituem simbologias textuais de realidades sociais desfavorecidas, definidas por condições extremas de vida entre pessoas que habitam espaços urbanos, em geral ameaçados pelo confronto armado imposto pelo tráfico de drogas, entre outros conflitos envolvendo guerrilha e terrorismo.

O acesso a vozes sufocadas, temporalidades inertes, espacialidades imperceptíveis caracteriza o cotidiano como importante fonte de análise sociológica, igualmente instigante ao estudo de simbologias sociais atribuídas a games. Ao longo dos anos, vários estudiosos se debruçaram sobre as perspectivas analíticas da sociologia do cotidiano, desenvolvendo teorias específicas para o campo, a exemplo do formismo e da fenomenologia.

2.2 Fenomenologia e formismo sociológicos

Na sociologia, a fenomenologia e o formismo são duas das principais propostas dentre as correntes teóricas⁶² que se dispõem a investigar as problemáticas do cotidiano. Autores como Machado Pais (2003), Helmut Wagner (1979) e João Carlos Correia (2005) discutem tais perspectivas teóricas, em cujas obras evidenciam-se a forte contribuição do sociólogo Alfred Schutz⁶³, este influenciado pela fenomenologia de Edmund Husserl e a sociologia da ação de Max Weber. Schutz lançou as bases de uma sociologia fenomenológica, estruturando uma metodologia de construção de significados da realidade social.

Para os fenomenólogos — da mesma forma que para os formistas, os interacionistas e os etnometodólogos —, os significados subjetivos da ação social devem constituir pontos de referência básicos da sociologia da vida quotidiana. (PAIS, 2003, p.98).

Helmut Wagner (1979) contextualiza a importância das contribuições de Edmund Husserl sobre as experiências do homem consciente, capaz de perceber os objetos do mundo e os interpretar. A vida cotidiana é vista, assim, como um espaço geracional de relações entre as pessoas e os objetos. Neste sentido, Correia (2005, p.106) afirma que “o mundo do senso comum, o mundo da vida quotidiana, ocupa uma posição peculiar dentro das várias províncias da realidade porque só nele a comunicação com os nossos semelhantes se torna possível”.

Alfred Schutz (*apud* WAGNER, 1979) diz que o primeiro passo analítico da fenomenologia consiste em eliminar as pré-concepções da natureza dos objetos e da realidade da qual nos ocupamos, sobretudo através da suspensão da crença no mundo exterior. Esta perspectiva é de “redução fenomenológica”, da qual fazem parte os procedimentos metodológicos da *epoché* e da *durée*.

⁶² De acordo com Machado Pais (2003) as principais correntes sociológicas de análise do cotidiano são o formismo, o interacionismo simbólico, o marxismo e a fenomenologia sociológica.

⁶³ Como não obtivemos acesso às obras do sociólogo austríaco traduzidas para o inglês, nem às traduções para o português, utilizamos alguns estudos que enfatizam as principais contribuições do autor.

A *epoché* diz respeito ao isolamento de valores, crenças e convicções do senso comum sobre o mundo exterior, com o intuito de preservar o julgamento acerca dos fenômenos, buscando um contato mais crítico com o *a priori*. Já a *durée* é a temporalidade interior, a duração pura do tempo, da experiência subjetiva, diversa do tempo exterior quantificado e cronometrado pelos relógios. Reflete o indivíduo vivenciando o cotidiano, envolvido em uma corrente de estados conscientes.

O que nós de fato vivenciamos na ‘duração’ não é uma coisa delimitada e bem definida, mas uma transição constante de um ‘agora-assim’ para outro ‘agora-assim’. A corrente de consciência, pela sua própria natureza, ainda não foi alcançada pela rede da reflexão. A reflexão, sendo uma função do intelecto, pertence essencialmente ao mundo temporal e espacial da vida cotidiana. A estrutura de nossa experiência vai variar conforme nos entregamos ao fluxo da ‘duração’ ou paramos para refletir sobre ela, tentando classificá-la com conceitos espaço-temporais. (WAGNER, 1979, p.60).

No entanto, na vida diária o indivíduo não consegue vivenciar uma situação e ao mesmo tempo ter consciência plena de sua ocorrência, pois como denotam Berger e Luckmann (2004, p.14), “o homem comum, por norma, não se preocupa com aquilo que é ‘real’ para ele e com o que ‘conhece’, a não ser que tropece num problema qualquer”. No imediato da vida, apenas a experiência passada, retrospectiva, acabada, pode ser uma vivência significativa, visto que a reflexão acerca de um fato é pressuposta após a ocorrência deste fato, não havendo uma consciência reflexiva simultânea ao momento do acontecimento.

Este homem comum é um ser que precisa construir a sua autonomia e, para isso, deve adquirir várias habilidades e assumir funções diversas, de forma a não poder se dedicar com total exclusividade a nenhuma delas:

O fato de que todas as suas capacidades se coloquem em funcionamento determina também, naturalmente, que nenhuma delas possa realizar-se, nem de longe, em toda sua intensidade. O homem da cotidianidade é atuante e fruidor, ativo e receptivo, mas não tem nem tempo nem possibilidade de se absorver inteiramente em nenhum desses aspectos; por isso, não pode aguçá-los em toda sua intensidade. (HELLER, 1977, p.17-8).

O indivíduo precisa se envolver no processo de socialização por meio de sua experiência enquanto ser individual. Independente da partilha de uma cultura comum a todos

os indivíduos, o sujeito fará a sua estocagem de conhecimento com base no campo subjetivo que lhe é próprio. E esta estocagem contribui para a produção de sentido do sujeito em relação ao mundo cotidiano que o permeia. Dessa forma, os significados vão se amalgamando a partir da chamada intersubjetividade.

Tais significados provêm do mundo prosaico, da vida cotidiana, em que cada pessoa só se torna compreensível a partir de sua situação histórico-cultural. Fazem parte desta situação os valores, crenças e princípios individuais, depreendendo-se do conjunto de experiências primevas do indivíduo, nas quais o estoque de conhecimento funciona como elemento organizador, aliás, um estoque muito específico para cada um de nós.

Contudo, mesmo que o ser social constitua a sua experiência de vida individualmente, não podemos prescindir da consciência de que tal processo se engendra em meio ao mundo coletivo, comum a todos os indivíduos. Por isso, é através dos preceitos da Comunicação que podemos compreender e interpretar tais experiências coletivas, estocadas por seres ou objetos individuais.

2.2.1 Relações intersubjetivas de comunicação

O mundo intersubjetivo é o universo de experiências comuns compartilhadas por todos os indivíduos, os quais se submetem a acordos e negociações a fim de garantir o entendimento mútuo, mesmo que não absoluto, dos significados. Para objetivarmos os significados das nossas experiências subjetivas, faz-se necessária a comunicação, e por isso mesmo, a principal forma de analisarmos pessoas, objetos e, inclusive, artefatos virtuais, é tomá-los no interior do seu ambiente social.

A vida cotidiana vai se desnudando, assim, como uma complexa rede de relações sociais, operada por meio de uma densa carga simbólica. A sua significação ocorre de acordo com tantos quantos forem os repertórios de seus intérpretes. Os sentidos atribuídos aos artefatos virtuais localizados nos games, por exemplo, ocorrem apenas sob certos aspectos e circunstâncias. Em outras palavras, não é dada ao jogador pesquisador a sua significação por inteiro. No contexto dos games de ação, temos a história e a ficção misturadas no processo de leitura e, portanto, tais aspectos sobre a significação e a comunicação são fundamentais às discussões fenomenológicas, no que podem nos ajudar a entender melhor o cotidiano simbólico presente nos games.

Carlos Correia (2005) chama atenção para o fato de que anterior à comunicação existe uma relação social primeira que não faz necessariamente parte do processo comunicacional de

uma mídia. O autor explica ainda que nem todo fenômeno produtor de significado pode ser considerado comunicação:

Nem toda a ação pelo fato de estar dotada de um significado que pode ser apreendido pelos outros é uma ação comunicativa. Só são ações comunicativas aquelas nas quais está presente a intenção clara de dar a conhecer ou transmitir o significado atribuído às suas ações. (CORREIA, 2005, p.111).

É evidente que o autor delimita a comunicação como uma ação intencionalmente voltada para o outro, a fim de dar a ver significados. Além da objetividade inerente à natureza da mensagem comunicacional, existem sentidos subjetivos direcionados ao outro, e é exatamente essa característica o que faz da comunicação uma ação social, constituída por sentidos procedentes de diferentes sujeitos. O ponto-chave que caracteriza o processo comunicacional nessa discussão é a intencionalidade, estando o destinatário de certa mensagem conduzido e orientado por ela, sem, no entanto, ser obrigado a compreendê-la. Contudo, não podemos esquecer os percalços da natureza dialógica da comunicação, tão importante quanto a intencionalidade.

Até aqui a discussão do que é comunicação está disposta numa via de mão única. Logo, nem toda ação significada é comunicação, assim como nem toda ação intencional é também comunicação. Para que a comunicação ocorra é preciso que haja igual intenção do interlocutor em comunicar; ambos precisam estar envolvidos na comunicação. No caso dos games, essa comunicação é vista como interativa.

É apropriado ao estudo dos games levar em conta as reflexões sobre as referidas ações comunicativas. Neste tocante, as significações numa jogada só podem ser efetuadas após as ocorrências capturadas no jogo, já que não se pode analisar uma ação no momento em que estamos jogando. O desafio do ato de compreensão é justamente o do jogador conferir sentido às suas experiências subjetivas. A intersubjetividade — avatar-jogador e avatar-pesquisador — irá proporcionar as condições necessárias para a consecução de objetivos na pesquisa sobre a relação entre o cotidiano e os games.

Podemos — avatar-jogador-pesquisador — chegar à compreensão das intencionalidades sub-reptícias dos atos comunicativos na medida em que analisamos a produção simbólica, por exemplo, dos criadores de games como ações sociais. Tal posição é defendida pelo antropólogo Clifford Geertz (2007, p.228), nessa perspectiva, a respeito da etnografia contemporânea: “Trata-se de considerar a cognição, emoção, motivação, percepção,

imaginação, memória, e outras coisas mais, como sendo, elas próprias, sem quaisquer intermediários, ‘coisas sociais’”.

Por essa razão, entendemos que uma “análise fenomenológica” dos games precisa se concentrar na significação do “objeto semiótico game”. Mesmo que a fenomenologia sociológica esteja voltada para o estudo do homem em relação social, especificamente centrada nas suas relações de experiência, as possibilidades de estudo do game são válidas, visto que o homem imprime dados perceptivos, emotivos, cognitivos e de memória aos objetos. Portanto, games são artefatos comunicativos, dotados de intencionalidades, o que equivale a dizer que lidamos com a experiência vivenciada e significada do homem, estocada no próprio game e disposta de forma dinâmica em suas jogadas possíveis.

A linguagem — seja ela textual e audiovisual, como no caso dos games de ação — torna comunicável a experiência humana, e ao mesmo tempo separa o homem da sua própria experiência. Particularmente, os games são constituídos por linguagens que permitem interpretações e construções de significados. Por meio dessas linguagens exteriorizamos as experiências subjetivas no jogo, damos a ver as nossas subjetividades de jogador e acessamos/interpretamos as subjetividades dos outros, subentendidas no próprio jogo.

A análise de games, tendo como base a interdisciplinaridade entre os campos da Comunicação e da Sociologia do Cotidiano, constitui-se através da investigação de elementos que reproduzem a realidade cotidiana nos mundos ficcionais dos jogos:

Um jogo é uma criação subjetiva que se baseia no mundo real. Jogos são irreais, visto que eles não recriam fisicamente as situações que eles representam. Ao contrário, um jogo consegue criar um mundo imaginário, uma representação fantasiosa baseada em acontecimentos ou fatos do mundo real (...) Jogos tentam representar a realidade... (BRANCHER, 2009, p.22).

As possibilidades de uma hermenêutica dos games cruzam, sobremaneira, aspectos da fenomenologia, visto que as relações entre os significados subjetivos e objetivos estão em constante construção no trânsito entre o game produzido e seus jogadores. A importância da intersubjetividade está em assumirmos a alteridade jogador-investigador, a partir do avatar como uma ferramenta de “campo”⁶⁴, para um contato com a identidade intencional do produtor. Dessa forma, através de uma análise dos artefatos virtuais simbólicos engendrados pelos produtores dos games, sem deixarmos de considerar a existência de simbologias geradas

⁶⁴ Estamos considerando a atitude exploratória dos ambientes virtuais dos games de forma equivalente a uma pesquisa de campo com intuítos de ordem metodológica.

por parte do nosso mundo subjetivo, podemos operacionalizar um contato intersubjetivo através da experiência comunicacional presente no ato de jogar.

2.2.2 A forma como objeto do social

A entrada para as abordagens do cotidiano se dá geralmente pela porta dos fundos, tendo em vista que a maior parte das correntes sociológicas de análise se preocupa em demonstrar dados ocultos ou microscópicos acerca dos fenômenos sociais. O formismo, por exemplo, volta-se para aspectos da vida cotidiana, ou seja, para elementos que não constituem o foco de estudos por parte da sociologia geral, inclusive por meio de críticas e questionamentos acerca dos métodos tradicionais de análise do social. Para os formistas, as formas são objetos da sociologia:

Dado que, segundo os formistas, a existência quotidiana é em grande parte composta de teatralidade e superficialidade, o seu estudo passa pela observação do jogo das formas sociais que lhe estão associadas. Neste sentido, os fenômenos sociais existem porque se inscrevem numa forma, nela se ‘enquadrando’. À imagem do quadro na pintura, o que está em causa é a manipulação das cores, a arquitetura complexa, a ambiência intensa do banal, em suma, a profunda aparência da vida quotidiana, porque, justamente, o essencial da existência confunde-se, segundo os formistas, com a aparência. A forma aparece, por conseguinte, como o princípio do conhecimento e a matéria de uma realidade (a sua essência) não é conhecida senão através da forma. (PAIS, 2003, p.89).

Pelo formismo, as pesquisas devem considerar as formas de expressão, não se detendo apenas no que venha a ser o objeto social, mas na forma como é dado a ver ao pesquisador. Michel Maffesoli (1998, p.81) afirma que por formismo pretendia indicar a prevalência da aparência e a atitude de considerar sério tudo o que os espíritos racionais e duros achavam frívolo, banal: “Numa palavra, integrar à análise da vida social uma constatação bem trivial: o que é, é”. Diante da proximidade conceitual entre aparência e realidade, podemos dizer que:

A vida quotidiana aparece, deste modo, segundo alguns formistas, como uma realidade carregada de simbolismo, uma realidade onde se conjugam manifestações de sensação e de recordação. Esta redução do quotidiano ao simbólico, ao ornamental, ao ritual, enfim, ao formal, não deixa de contribuir para que o quotidiano conduza também ao fantástico e o realismo e a fantasia se misturem num quadro matizado onde se joga toda a riqueza da vida social e, portanto, da vida quotidiana. (PAIS, 2003, p.90).

Michel Maffesoli (1998) defende mais o efeito da estrutura do que a compreensão do social; fixa sua atenção mais na perspectivação formal do que no conteúdo de dada manifestação. Os formistas acreditam que o racionalismo é extremamente simplista e brutal quando tenta esgotar o que investiga, querendo apontar tudo o que contém num objeto.

2.3 Modos de ação no cotidiano

Os atores sociais interagem na vida cotidiana, estabelecendo usos e apropriações do espaço. O indivíduo se interessa por aquilo que está ao seu alcance (espacial e temporalmente em torno de si), de forma que a realidade da vida cotidiana envolve o que Berger e Luckmann (2004) chamam de “aqui e agora”.

Nada mais importa para o indivíduo no cotidiano: o presente é o elemento da realidade que interessa ao homem comum, restringindo-se ao que Alfred Schutz (*apud* PAIS, 2003) denomina de “mundo de alcance efetivo” ao tratar da “zona de operação” própria aos limites físicos da corporeidade. Tal zona de alcance imediato é tida como a fonte aparente de todas as escolhas cotidianas, ambiência de realização do banal, do efêmero e da ordinariedade. Porém, o cotidiano não se restringe apenas àquilo que posso perceber ou tocar na presentificação espacial do tempo.

Indo além de um entendimento efêmero, outras categorias de apropriação podem ser consultadas:

Há, portanto, uma dispersão dos ‘espaços’ do quotidiano que leva Balandier a diferenciar um centro de uma periferia do quotidiano. O centro, ao contrário da periferia, define-se como um lugar de relações de forte intensidade, quotidianamente vividas, de caráter predominantemente privado e eletivo. Diz respeito àquelas relações duravelmente estabelecidas, tendo por base diferentes tipos de proximidades: familiar, amizade, vizinhança etc. São relações pessoais diretas, de interação regular e relativamente cerradas. (PAIS, 2003, p.86).

O centro é o lugar das relações e acontecimentos regulares, frequentes e diários. Todas as relações do centro são constituídas por ligações muito próximas, familiares, de amizade, de ordem institucional. Por conseguinte, a periferia como metáfora das formas de apropriação do cotidiano está situada em relações fluidas, dispersas, irregulares, distantes, atípicas, o que se

coaduna com a nossa proposição de espaço periférico nos games, ou seja, espaços imprevisíveis, aleatórios e de pouca importância em relação às prioridades comuns.

2.3.1 Níveis de relevância

O formismo defende a apreensão das coisas pressupostas, ou seja, daquilo que é dado como nos aparece, ou melhor, como nos parece ser. Tomando as relações sociais, ou, no caso, as visualidades espaciais dos games, os jogadores personificados em seus avatares assumem diferentes orientações no mundo da vida fictícia, ou no cotidiano simbólico, exigindo que proceda com uma atenção seletiva no plano de suas ações em função de seus interesses. Considerando a forma, ou seja, a perspectiva representada de determinado game, acreditamos ser enriquecedor sair da centralidade dos usos principais e explorar regiões periféricas levando em conta a ordem natural e instituída da vida cotidiana reproduzida no game.

Alfred Schutz (*apud* WAGNER, 1979, p.111) distingue quatro zonas de relevância decrescente em função dos interesses de cada indivíduo. São elas:

1. Zona do *know-how* — parte do mundo que está ao nosso alcance, imediatamente observada e relativamente dominada pelo indivíduo. Tal região apresenta uma estrutura com um nível ótimo de compreensão, nitidez, funcionalidade, pois para o domínio de qualquer situação precisamos do “saber fazer” básico;
2. Zona *ready-made* — uma região fechada e menor, ligada à zona primária, a qual fornece instrumentos já prontos para a consecução dos objetivos e planos do indivíduo;
3. Zona relativamente irrelevante — a qual no momento não possui qualquer ligação com os interesses imediatos individuais, mas que a qualquer mudança pode vir a influir sobre os setores relevantes;
4. Zona absolutamente irrelevante — na qual nenhuma mudança possível na estrutura pode estabelecer influência sobre o objetivo em questão.

Tais zonas de atenção seletiva no cotidiano dialogam com as formas de espaços midiáticos dos games. A técnica da perspectiva, da construção de pontos de fuga e da consequente instituição de uma unidade espacial centralizadora nos apresenta um mundo imediato, ao nosso alcance, análogo a tal sistema de relevâncias.

Helmut Wagner (1979) explica ainda que os interesses individuais e os territórios de relevância não são estanques, mas coexistem em inter-relações dinâmicas. Tais categorias, como tudo o que ocorre na vida cotidiana, são fluidas, moventes, dispersas, metamórficas e imprevisíveis. Aquilo que possuía um alto nível de relevância para estar no mundo, de repente

se transforma em algo absolutamente irrelevante, havendo, pois, um nítido intercâmbio entre essas zonas.

Sobre as funções dos sistemas de relevância destacam-se: a determinação dos eventos que precisam ser tratados como homogêneos para a solução de problemas; a transformação de ações individuais em ações de funções típicas de papéis sociais (modo de agir de um familiar, de um membro de igreja etc.); o funcionamento enquanto código de interpretação e orientação para o indivíduo; o estabelecimento de meios de controle social (costumes, leis, rituais).

Diante do game, selecionamos nossas prioridades de uso e apropriação analogamente ao que ocorre com a nossa estruturação automática e intuitiva das zonas de relevância na vida cotidiana. Como pontua Kampmann (2005, p.170), “jogadores sérios não querem perder tempo procurando lugares ‘interessantes’ para explorar. Eles querem muito mais entender a estrutura de modo a avançar, revelando novas áreas do jogo ou subindo na hierarquia de níveis”.

As noções de “jogador sério” de Kampmann (2005) e de “homem comum” de Berger e Luckmann (2004) equivalem ao avatar-jogador de rota principal do jogo, já que ele não tem a pretensão filosófica de entender o que está por trás do game, estando mais preocupado com o domínio das ações, com a sua progressão, do que com fruições e contemplações a vagar no espaço. Grande parcela dos jogadores assume esse perfil e admite como âmbito de relevância a zona do *know-how*, estabelecida com fins de usabilidade e progressão imediata, aperfeiçoada nos games pelos recursos gráficos, herdeiros da perspectiva renascentista, pela curva de aprendizado e pela aclimação desse jogador.

O avatar-jogador tem interesse no domínio técnico de narrativas e de jogabilidade, que culminam num alto nível de imersão de uma exploração direcionada e supervisionada⁶⁵. Tanto que a distinção entre brincadeira e jogo pode estar relacionada com o descobrimento de espaços abertos e com a busca pela semântica, numa espécie de competição contra o jogo:

... quando entendemos o sentido disso (em que medida nossas interações influenciam o caminho em que a máquina nos conduz?), somos capazes de ‘prever’ esse padrão de ação e assim jogar ‘contra’ a máquina – como se nos fosse dada a opção de redesenhar o mapa por baixo da própria paisagem com a qual interagimos. Isso é modo de jogo, então, e realmente em um nível superior. Não estamos apenas completando a missão do jogo; estamos também desafiando a organização que envolve essa missão. (KAMPMANN, 2005, p.175).

⁶⁵ Todo suporte lógico (software) oferece sua sequência lógica de instruções a serem executadas, na manipulação, redirecionamento ou modificação de um dado/informação ou acontecimento.

É o que ocorre com jogadores e aficionados em informática e games que decidem modificar a matriz dos jogos originais através de um saber cotidiano tático, conforme Michel de Certeau (1994) observa, dando origem a novos cenários, personagens e objetos que rompem com a lógica hegemônica do produto cultural, levando elementos de sua cotidianidade para a ambiência pré-estabelecida do game⁶⁶.

No percurso dos games de ação em primeira pessoa, a zona *ready-made* pode ser compreendida como toda a ambiência em que a arquitetura visual dos espaços exerça função de apoio aos objetivos principais da progressão do game, contidos na zona *know-how*. Um ponto de descanso dentro do percurso principal, que ofereça determinado item de extrema importância para o desfecho do estágio é um nítido exemplo dessa zona de relevância. Não se trata de uma ambiência de alcance, mas na dinâmica do game esses espaços provisórios estabelecem a sua relevância como aportes de saídas possíveis para a progressão.

A zona relativamente irrelevante admite a participação nos caminhos principais, como por exemplo diante de uma situação em que haja o desmoronamento de determinado espaço do cenário, bloqueando o percurso que antes era tido como principal. Devido a essa mudança inesperada, o irrelevante do ambiente passa a ser o percurso principal e a exercer relevância sobre o direcionamento da exploração do game. Já o absolutamente irrelevante não exerce qualquer influência sobre o enredo, o destino de personagens e, principalmente, sobre o progredir no estágio atual.

Dentro das possibilidades de interação nos ambientes pré-programados dos games, discute-se o conceito de interatividade “inútil”, em relação a elementos e objetos do cenário, visto como uma tática de construção de roteiro para games:

Para que um ambiente funcione é essencial que exista possibilidade de interação ‘inútil’. Uma cortina deve poder ser aberta simplesmente para que se veja a paisagem, e mais nada. Sem isso, cria-se um ambiente que conspira. Hoje, muitas ações deixam marcas no ambiente (arrastar móveis, destruir objetos etc.) e não são necessárias para a compreensão da história ou para resolver enigmas. Estão lá só em nome do realismo. (ASSIS, 2007, p.68).

⁶⁶ O caso mais conhecido de modificação, ou “mod”, é o jogo *Grand Theft Auto: Rio de Janeiro*. Baseado na programação matricial do jogo *Grand Theft Auto: San Andreas* (2005), o GTA Rio de Janeiro não é um jogo patenteado, nem muito menos reconhecido pela comunidade internacional de videogames, mas tão somente uma apropriação local do produto original norte-americano.

Este autor ressalta um ponto importante a ser mencionado sobre a “função” dos espaços periféricos: muitos dos elementos visuais dispostos em espaços aparentemente irrelevantes atuam como incremento do realismo narrativo. São informações e objetos que não desempenham qualquer função diretamente ligada aos objetivos principais do game, mas ajudam a estabelecer o vínculo e as simbologias do cotidiano no espaço diegético do jogo.

Porém, essa não é a única explicação possível para a interação e os elementos ditos inúteis ou banais em relação aos objetivos dos games. Quando denominamos esses espaços de “periféricos” admitimos sua relativa natureza de relevância, pois como vimos os interesses de cada jogador estabelecem os graus de importância dados a tais ambiências. Se decidirmos jogar “contra a máquina”, sem nos preocuparmos com a vitória, e tomarmos caminhos interditos, visualizamos um campo “extra-game”⁶⁷ em relação aos enquadramentos principais do espaço progressivo. Assim, o espaço é apenas periférico em relação à totalidade que estabelece a coerência narrativa do game, não sendo classificado como irrelevante.

2.4 Simbologias do cotidiano em games

Defendemos que a presença do cotidiano nos games integra elementos representados em suas ambiências e procedimentos lúdico-narrativos⁶⁸. A representação do cotidiano, ou o cotidiano simbólico, refere-se à reprodução de elementos cotidianos no game e de padrões procedimentais da vida cotidiana pelo artefato midiático audiovisual game. Se todo homem vive o cotidiano, um avatar, por sua vez, também vive o cotidiano no jogo. Um personagem possui uma história, muitas vezes ancorada em tempo e espaço contemporâneos, transmitindo a ideia de existência em um mundo social, sobretudo em games que trabalham com universos mais realistas.

Um game apresenta uma rotina. Atividades regulares que são exercidas de modo repetitivo pelo jogador. As habilidades, o domínio dos comandos no game, assim como o controle na vida real, necessitam de repetições, de tentativa de acerto, de procedimentos de conhecimento individual etc, além de que o jogador se familiariza com os ambientes através de tutoriais e métodos de aprendizado intuitivo.

⁶⁷ Fazemos analogia ao conceito de “extra-campo” do cinema, ou seja, àquilo que está fora do enquadre principal da tela.

⁶⁸ Embora saibamos da distinção entre jogo e vida cotidiana empreendida, principalmente, pelo filósofo Johan Huizinga (2010) através do conceito de círculo mágico, e até mesmo reconhecendo essa separação diante do contexto histórico de seus estudos, o que inclui uma teorização de jogos tradicionais, como os de tabuleiro, demonstramos que a funcionalidade do cotidiano é simbolicamente codificada nos mundos virtuais dos games, através da reprodução dos padrões procedimentais do indivíduo na vida cotidiana e da estocagem de elementos referenciais à realidade, refletindo o que chamamos de um cotidiano simbólico.

Da mesma forma que o ritual possui um importante papel de regulação da interação na vida cotidiana, as regras dos games acionam percepções de deveres e direitos dentro dos limites existentes. Isso vai estabelecendo uma cotidianidade simbólica, ou seja, padrões de comportamento esperados dentro dos espaços interativos. Pois quando “surgimos”, ou mesmo “nascemos” nos games, começamos de um ponto já construído, de um mundo já pronto, de uma ordem natural que já existia antes de aparecermos naquele universo por meio de um apertar do botão *start*⁶⁹.

O ritmo da vida, o tempo de repetição é um fator de segurança encontrado pelas regras estruturantes dos mundos reais ou representados, visando, respectivamente, à proteção contra o inesperado da vida, ou a deriva, a falha de acessibilidade, os ruídos de interatividade.

Aceitamos essas regularidades, as ordens impostas pelo sistema do processador logarítmico de forma passiva, como fazendo parte do mundo a priori da vida, ou do jogo. Nessa perspectiva, jogadores sérios apenas jogam, assim como homens comuns apenas vivem, irreflexivamente, automaticamente, no imediato da rotina no jogo ou na vida. Mas isso não quer dizer que a vida cotidiana, simbólica ou real, esteja limitada apenas a critérios rotineiros. O jogo, assim como a vida, também lida com o imprevisível e o ingovernável. Possui aspectos ordinários e extraordinários, como uma jogada que parecia impossível, novas descobertas, itens escondidos, prêmios inesperados.

Além disso, recursos de ruptura contra a repetição também atuam quebrando a monotonia da ordem pra que esta se torne mais suportável. A ruptura da rotina vem para reforçar a própria rotina: festas, férias e viagens da realidade encontram suas representações na auto-referencialidade dos atuais meta-games, que são pequenos mini-games inclusos em inúmeros games contemporâneos, a exemplo dos jogos da série *GTA*. Com os meta-games o jogador se desvencilha de certas regularidades existentes no jogo, chegando a participar de eventos distintos de suas prioridades, dentro de uma hierarquia de ações disposta pelas regras.

Todo indivíduo participa do cotidiano de forma particular, com experiências diferentes. Da mesma forma, uma partida nunca é igual à outra. Mesmo nas disposições labirínticas mais elementares dos cenários, os caminhos percorridos pelos corredores ou as lexias atualizadas pela fluidez do avatar nos labirintos conceituais não deixam dúvidas sobre a imensa gama de possibilidades dispostas à navegação dos espaços. Por mais que o destino de todos seja o mesmo, ou seja, o fim de uma longa jornada, os meios de se alcançar o desfecho e as experiências disso decorrentes são múltiplas e particulares.

⁶⁹ *Start*, que significa início, é um botão, ou comando universal de inicialização para qualquer game.

De toda forma, a atenção à vida impede o jogador sério, ou o homem comum, de se aprofundar nas reflexões acerca da natureza de sua própria experiência, na duração pura do que está fazendo. A tensão, um elemento inerente à vida cotidiana, bem como aos jogos, o absorve de tal forma a priorizar elementos e estabelecer interesses voltados para a manutenção de sua vida nos diversos conflitos do dia-a-dia. Conhece aquilo que experimenta, ou melhor, o que é suposto experimentar.

Diante das pressões da rotina do game, o “jogador sério” enxerga apenas as informações objetivas; constrói para si, a partir do mundo pressuposto, interesses imediatos e em função destes interesses baseia o seu estar no jogo, a sua conduta individual em busca de seu objetivo, ao fim de contas uma meta comum: sagrar-se vencedor, independente do critério de vitória que se queira atribuir.

No campo de batalha de um game, um soldado precisa assumir diversas funções, tais como monitorar o território, comunicar-se com os parceiros, atacar os inimigos, proteger-se contra armadilhas e ataques, etc. Em nenhuma hipótese consegue se dedicar exclusivamente a apenas uma dessas ações, oscilando sua conduta basicamente em dois eixos: atacar e se defender. Atua nas zonas *know-how* e *ready-made*, ou seja, no interior do imediatamente perceptível, voltando-se também para ambiências que oferecem ferramentas de manutenção para a sua permanência no imediato do instante. Esquece-se das zonas periféricas, as quais não oferecem, naquele instante e para tais propósitos, qualquer elemento que lhe seja útil.

A ironia é que o “relativamente ou absolutamente irrelevante” possa ser alcançado a partir das zonas relevantes, ou formas aparentes, pois segundo os formistas o significado puro dos fenômenos se confunde com a aparência dos mesmos. E é exatamente através dos meios disponíveis na zona *ready-made* do cotidiano simbólico que podemos captar planos esquecidos, margeados, extraordinários e, por isso mesmo, cotidianos.

Damos a essas zonas nos games o nome de espaços periféricos, fazendo analogia ao termo visão periférica, oriundo da ótica. A noção de avistar o espaço periférico, ou melhor, um espaço propício à aparição de artefatos do cotidiano, sem relevância imediata para os interesses do jogador que almeja vencer se constitui como uma atitude dotada de fortes tendências em manifestar as intencionalidades e subjetividades dos sujeitos produtores dos games.

O espaço periférico comporta artefatos virtuais diversos que sugerem pensamentos, conotações, ideologias e representações sociais instauradas na produção dos games, afinal, toda concepção criativa de objetos de cena é intencional; coaduna-se com o roteiro, o enredo da ação que se deseja imersiva e atraente.

O processo comunicacional é aqui indispensável para uma interpretação dos espaços. Porque entendemos o mundo a nossa volta a partir das relações sociais, as quais ganham extensões através das mídias. Portanto, a intersubjetividade, ou o mundo dos significados intersubjetivamente partilhados, prescinde de processos comunicacionais e para o que aqui nos interessa não é outra a forma de transmissão desses significados a não ser o contato com o game.

3 COTIDIANO SIMBÓLICO EM GAMES DE AÇÃO

3.1 Recortes metodológicos

3.1.1 Games de ação pesquisados

A nossa investigação abrange três games de ação das recentes gerações de consoles⁷⁰: **Call of duty: modern warfare 2** (2009), **Call of duty: black ops** (2010), e **Battlefield 3** (2011). Os games, componentes do subgênero de ação FPS⁷¹, ou tiro em primeira pessoa, foram selecionados por oferecerem melhor navegabilidade por entre seus espaços interativos tridimensionais, possibilitando a exploração de detalhes visuais dos cenários através de perspectivas e recursos de aproximação de câmera, por meio do botão responsável pela mira de tiro, com maior precisão e alcance.

A opção feita pelo gênero ação satisfaz à condição de ancoragem de ambientações e contextos socioculturais muito próximos da realidade⁷², compreendendo o enfoque da linha de pesquisa inserida nos estudos do cotidiano. Temos contato com os games do gênero ação desde o seu surgimento, acompanhando a evolução temática, estilística e funcional desses games. Especialmente os exemplos aqui analisados possuem uma lógica visual intencionalmente construída em favor da imersão. O ângulo de visão do jogador, situado à altura dos olhos do avatar, corresponde à câmera subjetiva empregada no cinema, o que permite uma visualização dos espaços em três dimensões.

Como jogadores, sempre enfrentávamos os desafios desses jogos empregando as habilidades geralmente requeridas, tais como atirar, correr, esconder-se e percorrer todos os espaços preocupando-se apenas em não morrer e eliminar o maior número possível de inimigos. Atualmente, através das incursões analíticas desta pesquisa, as habilidades de jogador se conectam a ferramentas do senso crítico, o que nos faz perceber — nas ambiências das fases dos games — muito mais do que possibilidades espaciais de avanço no jogo. Embora exija do jogador intervenções rápidas que demandam um alto grau de atenção, a percepção seletiva dos espaços que compõem a rota principal de cada um desses games é invariavelmente reduzida. Mas talvez, até por isso mesmo, eles despertem investidas

⁷⁰ Os três games pesquisados estão disponíveis para os consoles: PC, Playstation 3 e Xbox 360.

⁷¹ Do inglês *First Person Shooter*, que significa “tiro em primeira pessoa”.

⁷² Entendemos, para os fins a que se propõe este trabalho, que os games do gênero RPG ou *Adventure*, por exemplo, não atendem às condições de estudo das reproduções de aspectos da vida cotidiana, tendo em vista a predileção dos títulos desses gêneros por temáticas fantasiosas, muito embora saibamos que existem marcas simbólicas da realidade em toda produção humana.

exploratórias por rotas marginais; locais de especulações curiosas, estimuladas pelo desejo de conhecer os segredos estocados do outro lado das jogadas que não exercem influência decisória sobre o desfecho do jogo.

Que espaço era este situado por fora da rota principal da partida? Que importância teria a criação de partes de cenários, além do aumento do realismo narrativo no espaço dos games, já que essas ambiências não definem o jogo e não garantem em absoluto a aparição do vencedor? Muito pelo contrário, esse é um espaço que distrai o jogador e faz com que ele perca tempo numa exploração aleatória de caminhos e bifurcações fora da rota principal do jogo, e ainda expõe o jogador a riscos de eliminação em momentos de desatenção. Entendemos que tais rotas marginais integram o jogo, despertam o prazer exploratório do jogador, mas não levam à vitória. Mas, então, teria esse espaço apenas a função de divertir e entreter?

Tínhamos pela frente uma problemática investigativa, a partir da identificação de um tipo de espaço que, mesmo situado fora da rota principal do jogo, exibia uma série de recursos visuais com significados conjunturais da política internacional. A nossa hipótese foi pensada então na seguinte direção: os espaços constitutivos dos games de ação apresentam percursos pré-configurados como principais, os quais fazem o jogador progredir no jogo, e ambiências aparentemente banais em relação às rotas principais, que incrementam o realismo narrativo e ao mesmo tempo comunicam conceitos e representações próprias do cotidiano. Com isso, as ficções dos games passam a agregar marcas simbólicas do cotidiano ao seu enredo e a própria lógica do funcionamento das atenções e relevâncias intuitivas estabelecidas nos espaços dos jogos, que distingue o principal do ordinário, reproduz padrões procedimentais do exercício da vida cotidiana ao assumirmos um avatar.

Os games examinados, de ação em primeira pessoa, além de favorecerem a nossa investigação, foram os principais responsáveis pelo recorte delineador da pesquisa. Os games de ação selecionados tratam de conflitos atuais entre países que participam de conjunturas políticas divergentes, tais como Estados Unidos, Brasil, Cuba e Iraque, e o exame desses games nos deu a oportunidade de observar a representação de conceitos acerca das tensões antagônicas que alcançam as relações internacionais de países tão distintos em sua história econômica, política e cultural.

O nosso olhar de pesquisador ficou centrado nos espaços percorridos pelo jogador avatar, observado em suas configurações reveladoras da vida cotidiana. Estudamos as rotas principais, mas nos aprofundamos nos espaços periféricos, permitindo explorar as ambiências

nos percursos de ruas e interiores de edificações a partir das miradas exploratórias, estivesse o avatar na condição de apenas jogador ou agregando a responsabilidade de pesquisador.

Assim fomos compondo uma série de imagens com representação de aspectos da vida cotidiana, as quais terminaram revelando uma espécie de padrão simbólico do cotidiano, identificados nos representantes de duas franquias de games, lançadas no mercado brasileiro durante os anos de 2009, 2010 e 2011.

3.1.2 A pesquisa e suas fases

O estabelecimento das etapas metodológicas foi indispensável à orientação das estratégias analíticas, possibilitando a execução do estudo dentro da meta cronológica prevista para a sua realização. Além disso, definir claramente o método de investigação a ser aplicado ao objeto, evidência da capacidade do pesquisador em explicar o caminho mais adequado e eficaz à consecução de seus objetivos, constitui-se como uma competência igualmente necessária ao êxito da pesquisa enquanto prática de conhecimento fundamentada nos princípios da cientificidade.

Considerando uma tipologia com enfoque na delimitação de objetivos, elencada por Rogério Bastos (2009) através da divisão da pesquisa em exploratória, descritiva e explicativa, podemos afirmar que tais tipos compreendem fases de toda e qualquer investigação, como explica Lucia Santaella (2001, p.147) ao comentar que a pesquisa exploratória “é uma espécie de prévia da pesquisa que tem por finalidade ampliar as informações do pesquisador (...) tendo em vista seu aprimoramento.”.

Na fase da pesquisa exploratória, buscamos construir um referencial teórico baseado nas proposições analíticas acerca dos artefatos visuais simbólicos do cotidiano nos games. Preocupados em delimitar o aspecto sintomático de nossa hipótese, reformulamos nossas primeiras ideias, oriundas do início desta pesquisa, que versavam a respeito da noção de desenquadramento visual. Conscientes de que este era apenas um dos componentes de reflexão a respeito do nosso problema, chegamos à conclusão de que a disposição do recurso de manipulação de câmera nos games contemporâneos⁷³ tornava inviável uma discussão

⁷³ Hoje, com joysticks cada vez mais versáteis, os artefatos e os espaços de cenários podem ser enquadrados com maior precisão e proximidade. Utilizamos o console Playstation 3 para o processamento dos games analisados em nossa pesquisa e, portanto, fizemos uso do seu respectivo joystick (ver apêndice A, p.115), com o qual facilitamos a visualização dos artefatos através de recursos como a mira, que proporciona um efeito de aproximação como um zoom, agachamento do avatar e botão de câmera.

acerca do cotidiano simbólico projetado nos games a partir, simplesmente, dos possíveis desenquadramentos visuais.

Passamos, então, a nos concentrar na observação dos espaços identificados nos games pesquisados. Elegemos dois critérios de exploração obrigatória: 1. navegar condicionado à progressão do jogador (avatar) no jogo e 2. navegar explorando apenas o espaço periférico. O levantamento, a leitura e os fichamentos bibliográficos daí decorrentes, envolveram obras relacionadas a noções conceituais mais gerais sobre espaço, e em particular compreenderam leituras sobre espaço discutido nos games, além de terem sido reunidas leituras sobre o cotidiano manifesto nas mídias⁷⁴.

Partimos para o estágio descritivo da pesquisa, em que processamos os resultados dos dados empíricos do nosso objeto. Este momento descritivo foi importante para compor os resultados conclusivos da pesquisa empreendida em três games de ação. Todos os artefatos (elementos, detalhes, objetos, cenários, etc.) foram capturados para exame da nossa hipótese, envolvida com a constatação da presença de vida cotidiana nos espaços periféricos dos games. Nesse momento, catalogamos com fidedignidade tais informações, desprovidos da pretensão interpretativa que viria posteriormente como uma exigência natural da nossa pesquisa.

No processo descritivo fizemos uso de dois tipos de coleta de dados, classificados por John Creswell (2007) como: 1. dados de observação e 2. materiais audiovisuais. A observação é uma coleta de dados orientada pelos sentidos⁷⁵ e possui diversas modalidades, como por exemplo: variáveis segundo os meios, a participação, o número de pessoas envolvidas e seu lugar de realização. Considerando a classificação do autor, realizamos uma observação estruturada, ou sistemática, pois ocorreu de forma planejada, sendo realizada sob condições controladas, já que sabíamos exatamente o que estávamos procurando. E fizemos uso de uma observação participante, afinal toda pesquisa de mídias digitais envolve a participação e o posicionamento do pesquisador, em nosso caso, no interior do game.

Esta participação do pesquisador é individual e realizada no momento da ação do jogo e/ou apenas exploratória fora da rota principal do jogo, ocorrendo, simultaneamente, em laboratório (o pesquisador desvenda o jogo a partir do espaço físico de sua casa) e em campo (o pesquisador só investiga inserido no espaço virtual do jogo). Já os materiais audiovisuais,

⁷⁴ Boa parte das leituras sobre cotidiano na mídia brasileira vinha sendo feita na condição de pesquisador de iniciação científica junto às investigações do GrupecJ (Grupo de Estudos sobre Cotidiano e Jornalismo), trabalho iniciado desde 2005. Este grupo funciona sob a coordenação do professor Wellington Pereira, atualmente vinculado ao DEMID (Departamento de Mídias Digitais) e Mestrado de Comunicação, ambos da UFPB.

⁷⁵ Os quais compreendem a avaliação crítica do ver, ouvir e examinar artefatos (distantes ou próximos, sutis ou explícitos), encontrados no percurso dos mais diferentes espaços dos games.

compreendem exatamente a coleta de dados através de fotografias e vídeos das telas dos espaços periféricos dos games e seus artefatos.

As gravações de vídeo com a preocupação de registrar algumas das jogadas realizadas nos três games, resultou numa variação de tempo entre os espaços percorridos: 1. em espaços principais das rotas de vitória (5 a 10 minutos) e 2. em espaços periféricos (25 a 35 minutos). É claro que o tempo exigido em cada percurso leva em conta a agilidade do jogador, a experiência obtida nas jogadas sucessivas, exigências dos comandos dos games e o próprio interesse do jogador.

Submetemos a concepção observacional a algumas técnicas de registro de dados, conforme explica Bastos (2009, p.95):

Por técnicas de pesquisa entende-se o conjunto de normas ou preceitos usados especificamente pela ciência na busca de seus propósitos; falam antes de tudo da parte prática ou das habilidades concretas no aspecto de se usar tais preceitos e normas na busca de material fundamental para o estudo.

O ato de observação de um game de ação implica um esforço perceptivo diante da multiplicidade de imagens, simbologias, personagens, sons e outros estímulos, de forma que as informações obtidas precisam ser descritas ordenadamente, o que se torna possível através do que Creswell (2007) chama de um protocolo de pesquisa observacional. Tal protocolo envolveu a separação sistemática entre elementos visuais presentes ora no espaço principal, ora no espaço periférico. Nesse protocolo, ou diário de jogo, relatamos aquilo que encontramos nos variados níveis dos cenários representados nos games, de forma a obtermos, à fase analítica, um comparativo rico em informações descritivas.

Nosso procedimento diante do diário de jogo compreendeu a rotina de 60 minutos por dia despendidos ao jogar, durante 30 dias, para cada game (totalizando três meses de pesquisa empírica). A observação total de cada game resultou do somatório dos espaços principais e espaços periféricos. Já as observações detalhadas empreendidas nos espaços periféricos dos estágios selecionados constituem a amostragem submetida à verificação da hipótese lançada. Dessa forma, descrevemos artefatos e detalhes específicos até chegarmos à elaboração de uma apreciação qualitativa desses espaços.

Após as fases exploratórias descritivas, adentramos ao âmbito da pesquisa explicativa, que como diz Lucia Santaella (2001, p.147): “busca fundamentalmente o porquê das coisas”. O momento da explicação é um estágio interessado em conhecer mais profundamente a

realidade dos objetos de nossa análise, constituindo-se de uma maior complexidade. Tal investigação fez uso dos dados recolhidos na exploração e descrição, procurando construir um dado novo; um significado oriundo do intercruzamento do aporte teórico interdisciplinar com as constatações empíricas do objeto, analisados sob as considerações dos critérios até aqui apresentados.

Estamos falando de uma pesquisa de natureza qualitativa, preocupada que está em entender o sentido de determinados fenômenos, os pressupostos sociais que o regem, bem como suas possíveis causas e consequências. Para analisar os dados de forma qualitativa na fase explicativa procedemos à aplicação desses métodos ajustados ao nosso objeto, pois os dados empíricos em si não são auto-explicativos, o que justifica o trabalho dos pesquisadores e o cuidado necessário à constituição da credibilidade científica advinda das interpretações.

3.1.3 Considerações sobre o método

A ideia de método abrange um conjunto de atividades sistematizadas de modo a construir um percurso seguro, e passível de verificação, ao objetivo proposto, como denota Pedro Demo (2006, p.24): “Método é instrumento, caminho, procedimento, e por isso nunca vem antes da concepção de realidade. Para se colocar como captar, é mister ter-se ideia do que captar”. Marconi e Lakatos (2003) apontam a existência de dois níveis de compreensão e delimitação do método em uma mesma investigação: a abordagem e o procedimento.

Os métodos de abordagem se voltam para o plano geral do trabalho, sua lógica e procedimentos de raciocínio, dividindo-se em dedutivo, indutivo, hipotético-dedutivo e dialético. Nosso trabalho faz uso do método de abordagem indutivo, tendo em vista o seu caráter ascendente, ou seja, o fato de partir de premissas particulares semelhantes (a existência de marcas do cotidiano nos espaços periféricos dos games de ação analisados) em direção à teoria ou lei geral (a confirmação de padrões procedimentais e inserção de artefatos da vida cotidiana nos espaços dos games de ação).

Já os métodos de procedimento, conforme Marconi e Lakatos (2003, p.106), “seriam etapas mais concretas da investigação, com finalidade mais restrita em termos de explicação geral dos fenômenos e menos abstratas. Dir-se-ia até serem técnicas que, pelo uso mais abrangente, se erigiram em métodos.”. No trabalho, utilizamos o método do estudo de caso, também conhecido como método monográfico, como procedimento para a pesquisa empírica.

O estudo de caso é uma análise de um pequeno número de situações, baseado na premissa de que qualquer caso investigado além da superficialidade pode ajudar na

compreensão e representar uma grande maioria de outros casos, ou até mesmo de todos os outros, o que estabelece o encaixe com o método de abordagem indutivo. Com o estudo de caso pesquisamos sobre elementos específicos, tais como indivíduos, comunidades, espaços, em busca de inferências gerais. A ideia, como defende Bastos (2009, p.94) é que possamos estudar o tema “em todos os seus aspectos”, apesar de sabermos que nenhuma pesquisa é capaz de cercar-se de todas as dimensões da realidade estudada.

Apesar da preocupação para com o rigor metodológico, faz-se necessário a todo trabalho que se propõe científico, conforme Demo (1995) chama atenção, estarmos cientes dos perigos dos chamados portos seguros como “lugares” de completa certeza e infalibilidade inquestionável. Amalgamadas que estão à dada tradição teórica, certas teorias e métodos aparentam servir para toda e qualquer problemática, consolidando paradigmas e enterrando a noção de outras formas de conhecimento, como algo dotado de relativismo historicamente condicionado.

A essa altura, buscamos uma atitude precavida para com um objeto de estudo dinâmico como os games, que foge a rígidas amarras de um método, pois como afirma Massimo Di Felice (2009, p.172), “o meu objeto é vivo (...) o meu objeto é sujeito eletrônico e vivo...”. Em capítulo epistemológico acerca da metodologia, Demo (2005, p.66) explica que uma postura “antimetodológica”, nesse contexto de questionar e problematizar o método, conduz-nos a uma “autocrítica da metodologia, na busca de metodologias alternativas, que sejam mais consentâneas com as marcas históricas da realidade social”.

3.1.4 Navegação do jogador e do pesquisador

Os procedimentos metodológicos adotados para definir a presença do pesquisador no jogo foram inspirados no “duplo”, em razão de simbolizar a “dúvida” sobre o sujeito investigador e seu avatar, aumentando a sua própria consciência a respeito da instabilidade que o acompanha na trama de vozes entre o avatar e ele próprio, o pesquisador. Sabemos que jogar e, simultaneamente, investigar, exige atenção; invariavelmente jogar pesquisando requer uma duplicidade de papéis: faz-se necessário ao investigador incorporar o avatar para entendê-lo no jogo e saber sobre o que ele é capaz de fazer para se manter vivo e vencer. Tal condição é imprescindível para fazer funcionar qualquer jogo submetido à pesquisa: o pesquisador tem que jogar.

Nessa perspectiva, Vilém Flusser forneceu pistas valiosas que atendem a tais exigências metodológicas do nosso estudo. O artigo de Flusser intitulado com um ponto de

interrogação “?” (1966), publicado no jornal *O Estado de São Paulo*, em que retruca a dúvida cartesiana *dubito ergo sum* (duvido, logo existo) e ainda seu livro *A dúvida* (1999), publicado após sua morte⁷⁶, ao todo apresentam considerações positivas extraídas deste filósofo, que nos ajudam a apreender o que não é humano (o avatar) por meio da ficção.

O nosso método é “interativo”, inusitado até certo ponto, quando espaços e ações no jogo são descritos pelo pesquisador que incorpora um avatar. O papel assumido pelo jogador na pesquisa foi recortado, portanto, sob dois ângulos: ora ele aparece como “avatar-jogador” que narra e analisa o jogo; ora ele atua e narra como “avatar-pesquisador”, o que lhe permite conhecer e explorar o game a partir de sua própria performance no jogo.

Podemos encontrar na literatura de ficção exemplos inspiradores ao nosso recorte metodológico. Em *A Metamorfose*, de Franz Kafka, o narrador ao acordar se vê transformado num enorme inseto; no conto *Axolotl*, de Julio Cortázar, um escritor diante de um anfíbio exibido em aquário público, de repente se transforma no próprio animal que ele tanto observa; na fábula *Vampyrotheutis Infernalis*⁷⁷, de Vilém Flusser, somos levados a alterar a perspectiva habitual de algo que está afastado de nós, mas que ao mesmo tempo está conosco no mundo.

O papel do “jogador-investigador”, adotado nos jogos de ação **Call of duty: modern warfare 2**, **Call of duty: black ops** e **Battlefield 3**, promove a fusão entre a missão do pesquisador e a concepção criativa do avatar naquilo que lhe é permitido executar no game, de tal sorte que dividimos com o avatar-jogador o mesmo espaço de ação nos jogos pesquisados, permitindo a aparição do “avatar-pesquisador”. Vale dizer que procurar extrair da ficção do game um método não significa dizer que a realidade do jogo não exista, e aqui adotamos a visão flusseriana, na qual a ideia de ficção não se confunde com mentira e logo não se opõe à ideia de verdade. Esta perspectiva defende que sejamos capazes de reconhecer a ficção como o fundamento da ciência.

Gustavo Bernardo (2008, p.143)⁷⁸, importante estudioso brasileiro das ideias de Vilém Flusser, no capítulo “Ciência como ficção”, esclarece, de acordo com o filósofo alemão, que ao procurar entender o mundo como ficção “tornamo-nos mais responsáveis pelo que inventamos, isto é, por nossas ficções cotidianas, que incluem a imagem que fazemos de nós mesmos e a imagem que fazemos dos nossos outros.”.

⁷⁶ A título de referência, no aprofundamento desta e de outras questões, encontramos apoio nos estudos de Gustavo Bernardo Krause et.al. (2008) sobre estes textos e outros trabalhos do autor.

⁷⁷ Tais considerações integram o prefácio de Bernardo Krause et.al. (2008) sobre os textos de Vilém Flusser. Disponível em: <<http://www.dubito.ergosum.xpg.com.br/a789.htm>>. Acesso em 28, jun. 2011.

⁷⁸ O professor Gustavo Bernardo Krause da UERJ, estudioso da obra de Vilém Flusser, publicou os ensaios *A dúvida de Flusser* (Globo, 2002) e *A ficção cética* (Annablume, 2004); editou *Vilém Flusser no Brasil* (Relume Dumará, 2000) e *Literatura e ceticismo* (Annablume, 2005). Cf. Gustavo Bernardo em *Vilém Flusser: uma introdução* (2008).

Para saber o que é um avatar (esse outro), faz-se necessário que o jogador explore os seus atributos disponíveis no jogo. Contudo, em nossa pesquisa, chegar ao final do game não constitui o cerne da nossa problemática, ou seja, a função do avatar que mais nos interessa é a de deslocamento, já que a nossa atenção está centrada na exploração e na maneira de explorar os espaços no jogo como depósitos de marcas simbólicas da vida cotidiana. Para tanto, mapeamos os tipos de espaços (ver Apêndice B, p.116) mais recorrentes nos games pesquisados e identificamos duas rotas importantes: a *rota principal*, que leva seguramente à vitória e a *rota periférica*, a qual decididamente não leva à vitória, mas permite ao jogador avistar outros espaços afastados ou mesmo possibilita explorar esses espaços mais de perto até decidir retornar à rota principal.

A identificação de “espaços periféricos” nos chamou a atenção por revelar códigos simbólicos significativos sobre o cotidiano retratado no game: conteúdos com disputa étnica, diversidade cultural, provocação caricata, rebaixamento, crítica social etc. Tais espaços foram definidos de acordo com suas características e importância no interior do próprio jogo e ainda em sua correlação entre ideias simbólicas que remontam ao cotidiano. Em todos os casos de percurso nos espaços periféricos a jogada suprime a finalidade principal do jogo que é alcançar a vitória.

O que ocorre com esses espaços sob o ponto de vista tático do jogo, em razão de serem periféricos e mais reservados, é que despertam a curiosidade, atraindo o jogador para uma espécie de armadilha do tempo, na medida em que atrasa o alcance da vitória. A nossa hipótese de pesquisa é a de que, deslocados fora da ação competitiva do jogo, o espaço periférico, por sua localização de desvio da rota principal, é mais apropriado a acolher códigos diversificados em suas ideias culturais do cotidiano.

3.1.5 Miradas entre espaços progressivos e periféricos

Os games **Call of duty: modern warfare 2**, **Call of duty: black ops** e **Battlefield 3** foram investigados em dois níveis de acesso inter-relacionados. Intercalamos dois estados de acesso espacial — lançamos mão de olhares do avatar e do pesquisador — ambos referentes a um mesmo estágio dos games envolvidos e sempre no modo *singleplayer*⁷⁹:

⁷⁹ As fichas técnicas dos três games estão disponíveis nos Apêndices F, G e H, p.122-24. Podem ser consultados ainda, os Apêndices I, J e K p.125-130, referentes aos respectivos diários de cada percurso progressivo realizado pelo avatar nos três games pesquisados: 1. **Call of duty: modern warfare 2** (detalhado); 2. **Call of duty: black ops** (resumido) e 3. **Battlefield 3** (resumido). A descrição destes trajetos, sobretudo o percurso referente ao primeiro deles — particularmente o mais minucioso — funcionam como registros únicos de um

a) O “olhar do avatar” procura explicitar cada golpe de vista do jogador. Aqui, descrevemos o que ele vê enquanto se desloca em velocidade por entre ruas e ataques inimigos, motivado pela superação dos desafios com o propósito de vencer.

b) O “olhar do pesquisador” refere-se ao que é avistado por ele, enquanto explora os espaços que estão fora da rota principal do jogo. Muitas vezes tendo que revidar a ataques surpresas para assegurar essa “olhadela” mais a vagar, feita por quem nesse momento está fora da disputa do jogo.

A perspectiva analítica adotada foi dialógica, na qual intercalamos os dois “golpes de vista” para que se tenha a dimensão daquilo que é possível avistar enquanto estamos jogando, resultado completamente distinto da visão exploratória e investigativa do pesquisador. O olhar do jogador é descentrado, zapeador sobre os alvos que ameaçam a sua sobrevivência no jogo. Já o pesquisador, ao contrário, direciona sua atenção sobre as visualidades simbólicas mais provocativas, instigantes e enigmáticas em suas ideias, algumas podendo decorrer de associações disparatadas que subvertem qualquer leitura isolada ou linear.

As imagens que fomos registrando, identificadas em cada um dos estágios dos games, constituem estruturas visuais examinadas e correlacionadas em seus significados (ver Apêndices C, D e E, p.117-121); elas exibem um repertório de elementos e objetos que registram a vida cotidiana. As articulações estabelecidas entre essas visualidades de artefatos virtuais são completamente aleatórias, versáteis e subjetivas em seus acervos de leitura. Dessa constante troca de papéis, enriquecedora para a nossa investigação, compartilhamos ora o olhar do avatar, ora o olhar do pesquisador, e, ainda vale dizer, acrescidos por olhares de outros estudiosos, estejam estes olhares já absorvidos pelo pesquisador ou quando citados em suas incursões interpretativas.

As miradas foram impostas pela própria natureza de qualquer game, pois o ato de jogar é a única via de acesso. Não se pode negar essa exigência e, ao cumpri-la, somos envolvidos nas urdiduras simbólicas de suas visualidades cotidianas. Jogamos com as imagens, o avatar e os personagens coadjuvantes. Trafegamos por espaços definitivos para o desfecho de cada um dos games estudados, mas também percorremos espaços paralelos, transversais ou situados ao redor do foco principal do jogo, que denominamos de espaço periférico em razão da sua localização conceitual margeadora dos estágios dos games.

conjunto de várias jogadas, empreendidas em diferentes momentos e horários, as quais conferem ao jogador uma experiência imersiva que irá dialogar com o avatar pesquisador do espaço periférico. Contamos com a experiência do avatar vencedor, incorporamos seu corpo virtual de herói para pesquisar até às bordas dos games. É dessa troca de experiências renovadas que extraímos as incursões analítico-interpretativas compartilhadas neste trabalho.

Quando falamos margeadora nos referimos ao fato do espaço periférico não ter poder de conduzir o jogador à vitória. Ao contrário disso, ele põe em risco a permanência do jogador na perseguição ou pode acarretar atrasos prejudiciais no desempenho da missão; são espaços que ficam sempre à margem da rota principal do jogo. Em nossa pesquisa procuramos demonstrar como foram identificadas valiosas estocagens simbólicas dos artefatos cotidianos identificados nos três games.

A nossa busca para dominar os estágios selecionados — *Takedown* (Rio de Janeiro), *Bay of pigs* (Cuba) e *Operation swordbreaker* (Curdistão iraquiano) — exigiu saberes de enredos muito distintos e particulares, domínios táticos de muitos anos de jogador, e a conquista dos espaços de progressão dos games pesquisados só foi possível após persistentes jogadas, assim como foram indispensáveis inúmeras incursões nas periferias disponíveis: topos de prédios, interiores de casas, de bar e de escola, além de muitas ruas percorridas. Algumas dessas visualizações eram apenas parciais, através de portas semiabertas ou avistadas à distância. Outras exigiram muita aproximação com o recurso de lente de aumento do joystick, proporcionado pelo botão de mira. Enfim, esses espaços foram pesquisados com todos os estágios dos games cumpridos pelo jogador.

3.2 Espaço periférico e suas principais características

Antes de iniciarmos qualquer incursão analítica temos que apresentar a noção de espaço periférico e falar sobre alguns dos seus atributos. A denominação “espaço periférico” é nossa e foi atribuída a um espaço identificado desde as primeiras jogadas exigidas pela pesquisa iniciada em 2010. Jogávamos e discutíamos na orientação o que víamos pela frente. O espaço existia no jogo, mas ainda não tinha nome; não sabíamos se ele fazia parte apenas do primeiro game, e só depois de investigarmos dois games de uma mesma franquia — **Call of duty** (estágios do Rio de Janeiro e Cuba) é que tivemos um objeto tomando melhor forma. Outra questão nos ocorreu: o espaço margeador da rota principal de um jogo de ação estava presente em outros games do mesmo gênero e eles também apresentavam artefatos cotidianos. Foi quando recorremos ao game **Battlefield 3** (estágio do Curdistão iraquiano) para passarmos a limpo nossas inquietações. Podemos adiantar antes de apresentarmos as nossas análises que os resultados foram positivos e as questões motivadoras desta pesquisa podem ser apreciadas em muitos outros games de ação.

Percebemos que os artefatos cotidianos podem ser vistos nestes espaços de modo mais expressivo e ainda mais provocativo em suas conotações ideológicas. Em alguns momentos

nos passam ideias de piadas irônicas, críticas atribuídas a diferentes interesses políticos, econômicos, ou simplesmente podem até ser motivadas pelo prazer do riso direcionado ao estrangeiro, àquele outro que lhe é sempre estranho culturalmente. Tais constatações foram adicionadas ao nosso especial interesse pela linha de pesquisa “Mídia e Cotidiano”, que integra o programa de mestrado do qual fazemos parte. Os artefatos cotidianos estão espalhados por todo o estágio do Rio de Janeiro no **Call of duty: modern warfare 2**, nosso primeiro jogo pesquisado. Muitos desses objetos e elementos de cenários podem ser vistos passando uma carga simbólica imersiva de uma favela carioca.

Tivemos que vencer mais esse desafio e nominamos de “espaço periférico” as áreas de fronteira dos games e cada lugar ocupado por detalhes escondidos nos cenários. Eximimo-nos de toda e qualquer possibilidade de vitória e ficamos à espreita para verificar se alguma situação súbita ocorria. Utilizamos a lente de aumento do botão de mira do joystick sobre qualquer elemento suspeito de conter informações diminutas; forçamos entradas e frestas de portas e janelas; atiramos contra objetos passivos, apenas para testar reações surpreendentes; insistimos nos percursos até o fim, mesmo quando os avisos para retornar ao jogo cronometrava o tempo prestes a expirar; tentamos correr e avançar em direção aos horizontes dos jogos. Chamamos estes espaços percorridos sem o compromisso de vencer de espaços periféricos⁸⁰.

3.3 Call of duty: modern warfare 2 — cotidiano no Rio de Janeiro

O game **Call of duty: modern warfare 2**, lançado no final de 2009, foi desenvolvido pela Infinity Ward, com distribuição pela Activision para os consoles Playstation 3, Xbox 360 e PC, sendo o sexto título da série Call of duty. O modo *singleplayer*⁸¹, jogável como uma história por apenas um jogador, comporta diferentes avatares que pertencem ora ao grupo

⁸⁰ Acrescente-se, ao entendimento do “espaço periférico”, a informação de que enquanto percorremos suas cearas, optamos por reservar a vitória da jogada para um segundo momento, se assim desejarmos. Em nenhuma das varreduras margeadoras feitas, a possibilidade de ser vencedor foi cerceada e as consequências verificadas, entre outras, foram previsíveis: os riscos de ataques surpresas, o atraso à vitória e a ação de retorno automático do sistema, recolocando o avatar na rota principal do game.

⁸¹ A modalidade de jogada de um game varia entre as opções *multiplayer* (mais de um jogador) e *singleplayer* (um único jogador), esta última também chamada de “modo campanha”. Em todos os três games pesquisados, adotamos a jogada feita por um único jogador. Cada uma das modalidades de jogada corresponde a níveis diferentes de sustentabilidade. Optamos pela modalidade mais exequível na pesquisa, pois a estrutura dos games jogados em modo *multiplayer*, seus estágios, mapas e demais elementos são modificados, tendo em vista a proposta de navegação espacial submetida à condição de arena de batalha, na qual os jogadores entram com o intuito único de se enfrentarem até que saia dali apenas um vencedor. Dessa forma, não há como se falar de progressão de jogo, já que o objetivo do modo *multiplayer* é sobreviver, conquistar vitórias. Portanto, nossas análises resultam da experiência de um único jogador, a qual permite a sua permanência transitória como “habitante” de um espaço simbólico.

contra-terrorista multinacional Task Force 141, ora à tropa americana Rangers, isso de acordo com o avanço da história.

O jogo compreende cenários no Afeganistão, Rio de Janeiro, Sibéria e Washington. Os objetivos nas fases são variáveis, a exemplo de alcançar certa localidade, proteger pessoas ou lugares importantes ou plantar bombas em locais específicos. Durante todo o jogo somos acompanhados por equipes de aliados não controláveis.

O jogador interage no game por meio de cinco avatares diferentes, predominando a atuação do sargento Gary “Roach” Sanderson, membro da Task Force 141. O game tem início no Afeganistão e o jogador encarna o soldado Joseph Allen na tarefa de controlar a atuação de insurgentes no local. Após o primeiro estágio, o general Shepherd recruta Allen para a Task Force 141, da qual fazem parte o capitão MacTavish e o sargento Gary “Roach” Sanderson, este último um avatar controlável.

Allen é enviado em missão secreta para a CIA na Rússia, identificando-se por meio do codinome Alexei Borodin⁸² e juntando-se à equipe do terrorista russo Vladimir Makarov, o qual inicia uma campanha de terrorismo com um massacre de civis no Aeroporto Internacional Zakhaev, em Moscou. Entretanto, Makarov descobre a real identidade americana do suposto Alexei Borodin, matando-o e expondo-o no local do massacre, fazendo crer aos russos que o ataque havia sido orquestrado pelos Estados Unidos.

Todo o esforço do jogador está em desmentir e desmascarar a mentira criminoso de Makarov, seguindo suas pistas e perseguindo, por exemplo, um possível informante no Brasil de nome Alejandro Rojas. Dentre todos os estágios disponíveis, escolhemos examinar a fase do Rio de Janeiro em razão do expressivo volume de inserções recorrentes de artefatos da vida cotidiana.

3.3.1 Pesquisando com o sargento Gary “Roach” Sanderson

O avatar será aqui utilizado como meio de movimentação nas paisagens visuais dos games⁸³. O início desse estágio do game estabelece um limite temporal para a atualização do

⁸² Existem, inclusive, duas personalidades internacionais de nome Alexei Borodin, ambas soviéticas, na vida real: um professor e diretor de teatro russo e um professor de matemática do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT).

⁸³ O conceito de paisagens pós-urbanas, usado por Massimo Di Felice (2009), aponta para a pluralização do território gerada pelas mídias que, com a duplicidade técnica da paisagem criada pelos games, por exemplo, televisão, cinema, redes digitais etc., produz perdas progressivas no significado único do espaço e das práticas habitativas. O autor propõe uma interpretação teórico-midiática e comparativa do “habitar” que favoreça o exame de mundos virtuais em seus ambientes de interações técnicas e de articulações entre mídia, sujeito e território, nos ajudando a pensar sobre as nossas transformações perceptivas da época e sociedades atuais.

percurso pelas ruas da cidade, o que nos obriga a falhar na missão muitas vezes para podermos visualizar com maior amplitude a maioria dos espaços periféricos do game.

A princípio, percebo um ônibus parado em uma das ruas, e ao lado dele, na calçada, uma placa publicitária com os dizeres “Iceberg: cerveja inglesa”. Ainda caminhando pela calçada, avisto a entrada de um prédio, no canto direito, em frente ao mesmo ônibus, o que permite visualizar um ambiente de lazer, com piscina e algumas mesas com guarda-sóis. A piscina está cheia de uma água cristalina e limpa.



Figuras 30 e 31 — Placa de cerveja Iceberg e área de lazer de prédio no Rio de Janeiro.⁸⁴

Retorno o olhar em direção à frente, na calçada, e vejo uma caixa postal vermelha com o nome “Jobs” pintado nela. Sou interpelado por pessoas que passam correndo e mais à frente entro em uma espécie de praça cercada por grades, vejo uma fonte adornada pela estátua de um garoto, a mesma dá as costas para uma pintura da bandeira brasileira numa imensa parede. Noto que a fonte está vazia e do vaso que a estátua do garoto segura não brota água alguma.

⁸⁴ Imagens fotografadas por Daniel Abath, em momento de interação com o game analisado.



Figura 32 — Fonte vazia em formato de criança.⁸⁵

Atravesso a pista e enquadro uma placa indicativa, em português, com o nome da rua a qual ainda me encontro: “Rua Atlântica”. Já um dos edifícios desta rua possui um grande letreiro com o nome “Premium”. Atravessando um cruzamento, por entre a fumaça preta que sai dos carros em chamas, alcanço um prédio com um letreiro: “Loja de mobília”, quase imperceptível, dada a altura em que está afixado.

Pegando o cruzamento com a Rua Atlântica me dou conta da propaganda de um filme intitulado “Vingança”⁸⁶, ao lado de uma parada de ônibus. A imagem apresenta dois homens, um branco, careca, e o outro moreno claro, de cabelo preto, tendo ao fundo uma imagem de grandes árvores. Uma frase na parte superior do cartaz resume um pouco do filme: “Os homens mais perigosos do universo”.

Atravesso a rua e outra placa publicitária indica: “Taxi — rápido americano, 24h”. Entro no beco por onde vou encontrar o assassino que será alvejado na perna e eis que percebo várias micro-fotos coladas a uma das paredes, com vários rostos. Imagens azuis, amarelas, verdes e rosas, todas enquadrando os rostos como fotos 3x4.

⁸⁵ Imagem fotografada por Daniel Abath, em momento de interação com o game analisado.

⁸⁶ Só a título de ilustração, existe um filme brasileiro de nome *Vingança*, enredo e direção de Paulo Pons, lançado em 2008. O enredo transita de uma cidade de interior do Rio Grande do Sul até o Rio de Janeiro. É centralizado no estupro de uma jovem, filha de um fazendeiro gaúcho. O noivo da moça chega ao Rio de Janeiro à procura do estuprador onde faz contato com a irmã do malfeitor. Foi muito bem recebido pela crítica. Ele tem um subtítulo que diz: “Alguns caminhos não têm volta”. Fixando a palavra “caminhos”, o local em que o cartaz do filme é avistado pela primeira vez fica em um cruzamento de ruas, ao lado de uma parada de ônibus. O site oficial do filme é www.vingancaofilme.com.br.



Figuras 33 e 34 — Cartaz de filme “Vingança” e anúncio de “Táxi rápido americano”.⁸⁷

Recebo ordens para entrar na favela. Caminho por becos circunvizinhos que me levam a alguns depósitos fechados. Tomo uma escada que vai me levar ao descampado de entrada da favela, mas antes visualizo lixo em baixo da escada: caixas de papelão abertas, pratos e garrafas de plástico e latas no chão. Ao longe avisto a imagem da estátua de Cristo Redentor, mas também vejo do meu lado direito um grafite na parede. Ando para a esquerda, acompanhando uma grade e vou enquadrando, ao longo do percurso, um ambiente sujo, cheio de moscas, além de caixas de papelão com a imagem de laranjas e os dizeres “Oranges — premium Bahamas”. Mais à frente, próximo a todo o lixo exposto, encontro vários depósitos de reciclagem de lixo e outros tambores próprios a esse fim.

Desço em um descampado. Abrigo-me das balas atrás de uma parede à direita. Corro e começo a percorrer os barracos. Retorno e pego a rota da esquerda. Entro num barraco sem janelas nem portas, e ao sair me deparo com várias blusas estendidas num varal. Escondo-me, e desfiro disparos contra os inimigos, enquanto percebo folhas de papel voando no campo de batalha.

Escuto tiros em minha direção e entro em outro barraco para me abrigar. Está inóspito e há uma mesa de jantar com quatro garrafas de água mineral. Ando pela pequena sala, ao lado da cozinha. Saio do barraco e continuo caminhando. Alguns metros mais à frente, dois cartazes, um com a imagem dos lábios de uma mulher e o outro com o desenho de um homem ao lado de uma bomba atômica, afixados na parede de um casebre, com os respectivos dizeres: “Lábios furiosos” e “Messias atômico”.

⁸⁷ Imagens fotografadas por Daniel Abath, em momento de interação com o game analisado.

O labirinto de barracos e casebres morro acima por vezes camufla os inúmeros bandidos. Ao olhar pra cima vejo, distante, uma bandeira brasileira. Consigo andar mais um pouco. Deparo-me com mais um amontoado de lixo, lotado de moscas e pneus velhos, ao fundo de um beco sem saída. Continuo andando e vejo o mesmo cartaz do filme “Vingança”, que estava exposto nas ruas da cidade, dentro de um casebre. À parede da minha direita, mais um grafite, com desenhos de bonecos dos quais podemos notar, com maior facilidade, um punk e um jovem com um megafone. Uma moto está encostada a um muro.

Passo por labirintos de barracos. Nem todos estão abertos ou acessíveis, mas os que estão podem ser esmiuçados. São todos parecidos em termos de tamanho e disposição de cômodos, exceto os objetos que comportam. Entro em mais um casebre sujo, porém dotado de quadros nas paredes e no chão, além de gaiolas de passarinho vazias. Os quadros exibem paisagens com árvores frondosas e belas praias. À frente, um casebre ainda menor traz à parede mais um quadro, desta vez com dois homens montados em camelos, tendo algumas árvores ao fundo. Tomo a rota da esquerda. Nova parede com grafite. Por entre os difíceis caracteres representados, posso enxergar a imagem de um bandido com uma máscara preta nos olhos.

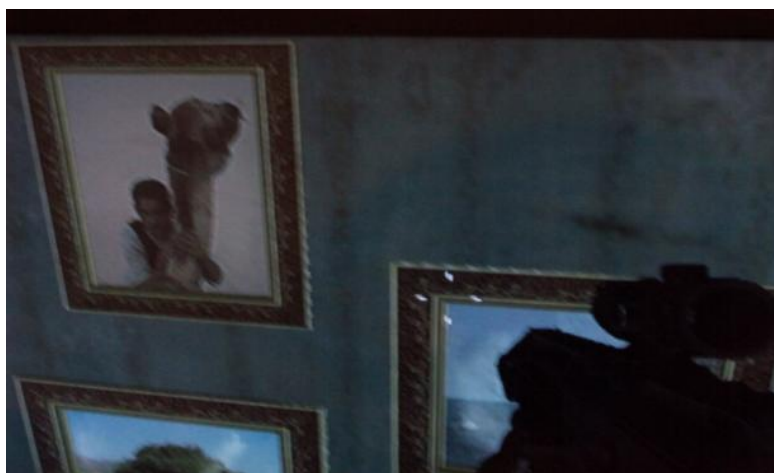


Figura 35 — Retrato de homem abraçado a um camelo em parede de casebre.⁸⁸

Corro e adentro, subitamente, mais uma residência. Em cima de uma mesinha está um notebook aberto e ao seu lado, na parede, um pequeno quadro com a imagem de pirâmides egípcias. Dentro desse casebre mais um cartaz do filme “Vingança”. Saio e acelero o passo por uma viela de vários barracos fechados. Retorno. Passo por muitas outras paredes repletas de grafites.

⁸⁸ Imagem fotografada por Daniel Abath, em momento de interação com o game analisado.

Caminho ao lado de um campo cercado, vigiado por um cão pastor alemão. Mato vários bandidos e o animal; entro à direita, percorrendo a grade do campo de futebol, e percebo que há um espaço não gradeado, por onde pode-se ter acesso ao campo. O chão é de terra e as traves são feitas com madeira irregular. Os traficantes começam a desferir rajadas de bala. Sou acertado de raspão e isso me faz sair com urgência do campo.

Contorno uma casa um pouco maior, dotada de grades nas janelas, algo até então não visto nas casas. Começo a subir o morro, acompanhando casas desalinhadas, construídas de forma desordenada, em ladeiras, e a maioria ainda no tijolo. Sacos de lixo na passagem, pneus, caixas de água azuis, algumas elevadas e outras ainda no chão e, no meio das vielas, uma bola de futebol parada a um canto. Entro num barraco à esquerda. A privada do banheiro está em condições deploráveis, repleta de fezes. Um novo grafite, fora do barraco, revela uma coroa desenhada em cima de um grafite ilegível.

3.4 Call of duty: black ops — cotidiano em Cuba

O game em primeira pessoa **Call of duty: black ops** é o sétimo desta série, ambientado em eventos da Guerra Fria. Foi desenvolvido pela Treyarch e publicado pela Activision em 2010. Está disponível para os consoles Xbox 360, Playstation 3, Wii e PC.

No modo *campanha*, ou seja, na opção de experimentação da história do jogo em *singleplayer*, o jogador assume vários personagens, passando por diferentes visões de um mesmo momento histórico. Tais avatares são agentes de forças especiais que, como o próprio título do jogo sugere, compõem “operações negras”, ou clandestinas, dentro das instituições militares e de inteligência das quais fazem parte.

A atuação sub-reptícia da CIA, através das divisões *Special Activities Division* (SAD) e *Studies and Observations Group* (SOG) levam o jogador a cenários em Cuba, Laos, Vietnã e Rússia, principalmente na imersão do avatar Alex Mason, agente das forças especiais das divisões acima citadas.

A história do jogo se inicia a 25 de fevereiro de 1968. Alex Mason abre os olhos e se vê preso a uma cadeira de tortura numa sala de interrogações, cercado por inúmeras televisões. Não sabe onde está e começa a ser questionado sobre uma sequência numérica e outras informações, por um interrogador oculto, a partir de técnicas de indução neurológica a lembranças e memórias de experiências passadas.

Na primeira sessão de “regressão”, Alex Mason rememora o ano de 1961, quando tentava assassinar Fidel Castro, juntamente com seus colegas de equipe Frank Woods e

Joseph Bowman, na invasão da Baía dos Porcos, em Cuba. É exatamente neste estágio cubano que iremos nos concentrar na análise dos espaços periféricos do game, tendo em vista que as demais fases não apresentaram objetos e elementos visuais significativos, tais como imagens, mensagens verbais, entre outros recursos simbólicos suficientemente representativos para a construção de conceitos e informações profícuas ao que este trabalho se propõe.

3.4.1 Pesquisando com o agente das forças especiais Alex Mason

Iniciando a exploração pelo cenário do estágio *Bay of pigs*, em Cuba, podemos perceber alguns detalhes já no interior de um bar em que ocorre um confronto com policiais cubanos. O balcão de madeira deste bar apresenta frases como “revolución” e “revolución vive”, como que escritos a canivete ou faca. Alguns charutos estão acesos nesse balcão e nas mesas espalhadas.

Todo o recinto é envolto por uma névoa sutil. Nas paredes, três quadros de Fidel Castro decoram o ambiente e um quadro com preços de alguns produtos chama atenção. Os dizeres inseridos no quadro informam: “Bar Cuba. Categoría 4th. Cigarros populares 10,00 — Cigarros aromas 10,50 — Sopa de sustância 0,40”. Há bandeiras cubanas no teto do estabelecimento e uma placa acima da porta de entrada avisa: “Pague al ser servido. Gracias”.



Figuras 36 e 37 — Placas de aviso e quadro de preço no Bar Cuba.⁸⁹

Saio do bar. Percebo pichações em formato estêncil; a primeira delas é “Fidel” em um prédio lateral. “Revolución” também está pichado em vários lugares, seguidas de outras

⁸⁹ Imagens fotografadas por Daniel Abath, em momento de interação com o game analisado.

pichações como “Viva Fidel”. Há um grande letreiro sobre um prédio, com a seguinte frase: “Tu ejemplo vive. Ideas perduran.”⁹⁰, ao lado de uma estrela com as cores (vermelha, azul e branca), numa analogia direta feita aos elementos que compõem a bandeira cubana.

Não é permitido o acesso ao interior de prédios, estando fechadas as portas de entrada. Porém, ao lado da porta percebo caixas de correspondência dos moradores, com os seus respectivos nomes, dos quais se destacam, dentre outros: Wilson, Lia, Trish, Craig, Mike, Joekool, Gabe, Terry etc. Esses nomes nos chamaram atenção por serem estrangeiros, os quais se repetem em todos os prédios percorridos deste estágio, sem nenhuma procedência com nomes próprios em espanhol.⁹¹



Figura 38 — Nomes estrangeiros em caixas de correspondência.⁹²

3.5 Battlefield 3 — cotidiano no Curdistão iraquiano

A inclusão de **Battlefield 3** no corpus analítico de nossa pesquisa favoreceu a análise de mais um game de ação, mas desta vez diferente dos dois outros games investigados da mesma série Call of duty. O exame deste game, criado por outra equipe de designers e produtores, instituiu um critério de variabilidade que pudemos averiguar, com resultados de diferentes artefatos da realidade do Iraque nos espaços periféricos investigados. Foi possível

⁹⁰ Corresponde a frases de louvor à Revolução Cubana (1959). Entre as mais conhecidas estão: "Hasta la victoria siempre" e "Che, Tu ejemplo VIVE, tus ideas perduran", frequentemente capturadas em fotos por turistas em Havana, postadas em blogs e revistas eletrônicas especializadas em fotografia, como Flickr. Disponível em: <<http://condedeangola.blogs.sapo.pt/>> e <<http://www.flickr.com/photos/tojeto/4909219288/>>. Acesso em: 12, fev. 2012.

⁹¹ Não existe nessas caixas de correspondências nenhum nome pessoal de uso comum entre cubanos, tais como Garcia, Pablo, Raul, Jaime, Luis etc.

⁹² Imagem fotografada por Daniel Abath, em momento de interação com o game analisado.

comprovar, pelo menos entre dois diferentes produtores de games, uma mesma tendência na reprodução imersiva de cidades com suas histórias e culturas específicas.

Battlefield 3 foi lançado em 2011, desenvolvido pela EA Digital Illusions CE (DICE) em Estocolmo, Suécia, e publicado pela Electronic Arts para os consoles Playstation 3, Xbox 360 e PC. O game é oficialmente o décimo primeiro título da série Battlefield e suas histórias no modo *singleplayer* são ambientadas em países como Nova Iorque, Irã e França. Conforme constatamos nos diálogos dos personagens em *cut scene* da missão *Operation swordbreaker*, curiosamente a equipe militar esperava atuar no Irã⁹³, mas por alguma razão acabou desembarcando no Iraque⁹⁴.

O game começa em ritmo acelerado. O avatar atravessa correndo uma rua em Nova Iorque, chega a um alambrado e pula em cima de um trem em movimento. Depois que o jogador assume o avatar por algum tempo dentro do trem, a história retrocede em “oito horas”, quando o avatar e personagem principal Henry Blackburn surge algemado a uma cadeira numa sala de interrogatório, conduzido pelos agentes da CIA Gordon e Whistler. Perguntam sobre um homem chamado Solomon e questionam o envolvimento de Blackburn em uma operação militar, ocorrida nove meses atrás, quando procuravam por uma equipe de patrulha no Iraque. E é nessa operação que procedemos às nossas jogadas exploratórias periféricas.

3.5.1 Pesquisando com o sargento Henry Blackburn

Desembarco. Caminho entre militares americanos e civis iraquianos. Entro na viela de uma feira livre e passo a observar detidamente os detalhes presentes nos espaços periféricos do cenário. De início, percebo inúmeras caixas plásticas de verduras e frutas vazias. Jarros de plantas vazios. Porcos cortados pela metade, dependurados ao ar livre. Bancas de feira vazias. Vejo pichações e grafites de nomes nas paredes.

Algumas caixas de papelão jogadas ao chão apresentam os dizeres: “Bad apples. Unhealthy products inc.”. Em tradução nossa, temos: “Maças podres. Produtos doentios inc.”.

⁹³ Conforme trecho do roteiro de fala extraído da *cut scene* do game: “If this is about the PLR, we should be in Iran – not Iraq”. Traduzindo-se o trecho livremente, temos: “Se isso tem a ver com a PLR, nós deveríamos estar no Irã – não no Iraque”. PLR é a sigla de *People’s Liberation and Resistance*, que significa “Libertação Popular e Resistência”, nome de grupo insurgente iraniano paramilitar ficcional do game.

⁹⁴ Numa clara alusão feita à “guerra ao terror” como ficou conhecida, na qual o Iraque passou a ser o primeiro alvo. O estadista iraquiano Saddam Hussein foi julgado por um governo interino e condenado à forca em Bagdá, sendo executado em 2006. Foi acusado pelos Estados Unidos de possuir armas de destruição em massa e de ter ligações com a Al-Qaeda, do militante islâmico Osama Bin Laden. O grupo extremista Al-Qaeda foi responsável pelos atentados de 11 de setembro de 2001 contra os Estados Unidos.

No interior de uma das caixas, vejo várias maçãs com coloração de fruta estragada. Voltamos a caminhar por uma viela acima.



Figura 39 — Caixas de maçãs podres.⁹⁵

Pichações e grafites nas paredes laterais de uma escadaria guardam *tags* ilegíveis. As assinaturas dos grafiteiros e as mensagens ali escritas são difíceis de serem compreendidas. Em frente a um bar aberto, um estabelecimento comercial fechado exibe um grande letreiro: “Child care. Children garments”, ou seja, “Cuidado da criança. Roupas de crianças”. No interior do bar é possível visualizar vários narguilés, cachimbos de origem árabe utilizados com água. Nas proximidades, caixas com o nome “Tobacco” impresso apresentam ainda imagens de bananas e outras de maçãs. Numa sala ao lado do bar, encontramos várias máquinas de lavar roupa, todas muito desgastadas e de modelos ultrapassados.

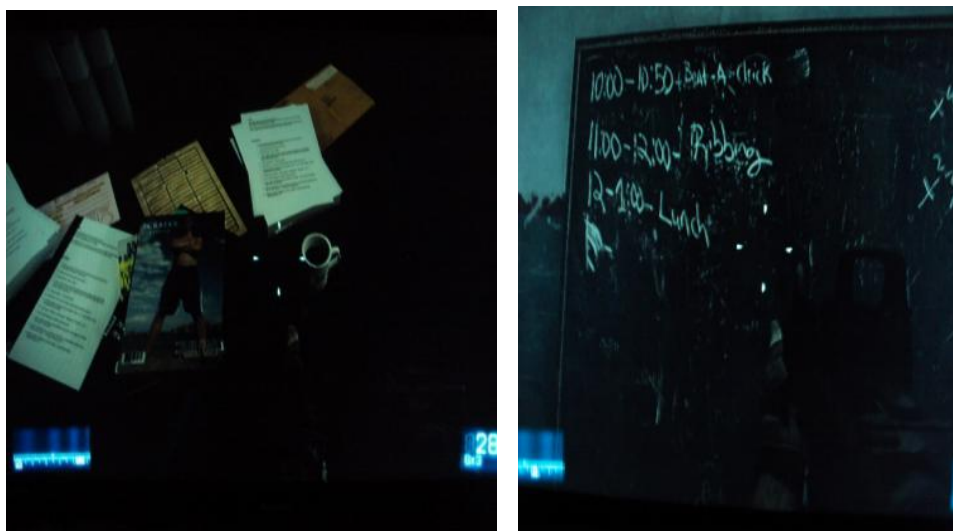
Saindo do bar, em outra viela é possível identificar anúncios de apartamentos para locação. Também existem anúncios de conserto de ar condicionado, de lavadoras de roupa, em sua maioria esses anúncios estão em inglês, a exemplo deste último: “Water well drilling maker”, ou seja, “Perfuradores de poços de água”. Sigo em frente na mesma rua. Verifico que as lojas se repetem nos espaços laterais.

Entro numa escola com a aparência de uma prisão. As salas estão fechadas por grades com cadeados. Um grande galpão acomoda um quadro negro, carteiras de ferro sem braços de apoio. Existe muito lixo no chão da escola, caixas de pizza, garrafas, pratos plásticos etc. Em

⁹⁵ Imagem fotografada por Daniel Abath, em momento de interação com o game analisado.

cima de uma mesa, alguns documentos e uma revista com a foto de capa de um jovem loiro, sem camisa, com short estilo surfista, olhando a paisagem de uma praia.

O quadro negro da mesma escola dispõe de vários elementos escritos a giz. No seu canto superior esquerdo, encontro os dizeres: “10:00-10:50 — beat-a-chick; 11:00-12:00 — ribbing; 12:00-01:00 — lunch”. Em tradução nossa, temos: “10:00-10:50 — bater um pinto, (contextualmente pode ser traduzido como ‘masturbar-se’); 11:00-12:00 — armação; 12:00-01:00 — almoço”. No centro do quadro, ainda na parte superior, há um problema matemático equacionado e logo abaixo temos o que seria o desdobramento desta equação. Na parte inferior existem vários animais desenhados: gato, coelho, cobra, hamster, cachorro, peixe e um pato em cima de um skate, ao lado da frase “Duck on skateboard”. Saio da escola.



Figuras 40 e 41 — Revista americana e horários em quadro-negro de escola do Iraque.⁹⁶

Dentre a maioria das pichações identificadas, o único nome legível encontrado foi “destruction”, que significa destruição. No cruzamento de uma avenida tomo um acesso à esquerda e vejo mais lojas repetidas, além de outras como: “1. Delphin Computer, 2. Golden Barata, 3. Honesty Gents Saloon e 4. Ahmadinejad’s Paints-Hassan & Co. Construction Materials”, as quais respectivamente significam: 1. Computador Delphin, 2. Barata Dourada, 3. Salão de Cavalheiros Honestos e 4. Tintas de Ahmadinejad-Hassan & Co. Materiais de Construção. Existem várias outras placas em fontes arábicas, o que torna impossível a leitura das mensagens em idioma oficial do Iraque.

Ao me distanciar muito da linha de progressão, uma mensagem em vermelho aparece à tela: “Warning: return to the combat area”, ou seja, “Aviso: retorne à área de combate”,

⁹⁶ Imagens fotografadas por Daniel Abath, em momento de interação com o game analisado.

seguida de uma contagem regressiva de 5 segundos. Continuo caminhando em frente na mesma rua e a sanção é cumprida: o estágio reinicia automaticamente.

3.6 Incursões inter cruzadas do cotidiano

Não podemos deixar de considerar que exista certa provocação depreciativa que recaia sobre as realidades alheias aos produtores dos games pesquisados. Acontece com o Rio de Janeiro, ocorre em Cuba e também com o Iraque, mas em todos estes estágios as interpretações precisam ser bem contextualizadas. O “Bar Cuba” é adjetivado como um estabelecimento de qualidade inferior, sugerida na metáfora de quarta (4th) categoria, conforme pode ser visto no quadro de preços, localizado na entrada do bar. Lá também podemos constatar dois tipos de cigarros e uma opção de sopa, um cardápio restrito ao comercializar apenas uma única sopa barata e cigarros mais caros.

Mesmo que se leve em conta a lógica do mínimo de opções num cardápio de bar cubano, informações gerais sobre a culinária do lugar foram omitidas do cenário do jogo. Tendemos a querer comparar estas opções com a variedade de bens comerciais num modelo capitalista. Contudo, mesmo quando consideramos o padrão socialista de consumo de poucas opções, um cardápio de bar cubano como este é extremamente caricatural.

Por outro lado, fica subentendido que mesmo em só tendo uma opção de sopa, ela é bem mais barata que os cigarros. Numa sociedade de livre concorrência entre produtos, o que não é o caso, a quantidade de um bem sempre tende a forçar o seu preço para baixo. Sob este aspecto, temos que concordar que o quadro do bar aponta dados de proximidade com a realidade. Entendemos que o mercado internacional de charutos cubanos é reconhecido como exclusivo, sem parcerias globalizadas ou produções colaborativas, de qualidade artesanal imbatível, na realidade eles costumam ser caríssimos mesmo.

No bar existem charutos em todas as mesas e uma bebida tradicional cubana de nome “Mojito” aparece em cartaz afixado numa parede. Ela é feita com rum branco e hortelã. O excelente tabaco cubano e seus charutos confeccionados manualmente, acompanhados pela boa qualidade do rum cubano, particulariza alguns dos produtos nacionais mais valorizados no mundo. Costuma-se dizer que a fama do rum cubano começa com o cultivo da cana de açúcar, influenciada pela terra e clima no melado. É essa conjugação que diferencia o rum Havana-Club de qualquer outro.

Os espaços periféricos do Iraque não destoam da tendência desse tipo de chiste⁹⁷ caricatural registrado em Cuba. As caixas de maçãs estragadas, por exemplo, encontradas numa feira livre, com os dizeres “Maçãs podres — produtos doentios inc.”, pode parecer mais um indicativo de uma cultura que deprecia outras realidades socioculturais. Há maçãs podres expostas nas feiras livres do Iraque, a provocação fica no ar. Em razão dessa impressão em suspenso, transitamos entre a ideia de comercialização de alimentos sem garantia sanitária, ou apenas presenciamos uma cena comum de frutas que se deterioram nos trajetos de distribuição e de comercialização em feiras livres. E por aí seguem especulações a procura de sentidos mais convincentes.

Mesmo que se trate de uma troça ou brincadeira, afinal de contas os games são entendidos como entretenimento pelo senso comum, a possível sutileza simbólica existe e arrasta o debate até outro nível. A questão que aqui se impõe é a da presença dessas informações de uma forma velada, escondida, periféricamente localizada nos espaços do cenário, portanto inserida para “não ser vista” de modo ligeiro, assim como todas as formas de preconceito costumam funcionar de modo disfarçado. Mas antes de fecharmos em qualquer direção, não podemos esquecer o caráter de dupla referência atribuído ao simbólico. Algo semelhante a uma metáfora da linguagem acontece e remete a sentidos distintos, antes não relacionados.

Por tais razões, consideramos oportuno investigar o que essa simbologia tinha de verdade contextual e/ou de mera ficção, observando essa referencialidade dupla do símbolo. Sondamos primeiro a disputa mundial de produção de maçãs e nos deparamos com um dado de interesse: nos anos de 2006/2007, a China ocupa a primeira posição, seguida por uma disputa acirrada entre Estados Unidos e Irã pela segunda posição de maior produtor.⁹⁸ Enfim, é natural que o Iraque não importe maçãs norte-americanas diante da conhecida “guerra contra o terror” travada pelos norte-americanos, visivelmente dramática depois dos atentados de 11 de setembro de 2001. Com o fracasso na captura de Bin Laden, o chamado “eixo do mal” constituído por países como Irã, Coréia do Norte e Iraque passaram a ser vistos como

⁹⁷ O termo chiste vem do alemão “witz”. Em estudos sobre humor e ironia, S. Freud publicou o livro *O chiste e sua relação com o inconsciente* (1905). O conceito de chiste, assim como o de humor, é interpretado em sua obra como uma válvula de escape do inconsciente, seja para dizer o que verdadeiramente se pensa ou ainda para lidar através da ironia e do riso com as adversidades da realidade.

⁹⁸ A FAO fornece dados de junho de 2009. Esta Organização das Nações Unidas para Agricultura e Alimentação apresenta informações atuais sobre a comercialização de alimentos naturais e industrializados. Disponível em: <<https://www.fao.org.br/>>. Acesso em: 12, fev. 2012.

inimigos. Nessa conjuntura de combate ao terror, o Iraque controlado por Saddam Hussein foi o primeiro a ser investigado e invadido pelos Estados Unidos⁹⁹.

Até que, consideramos um achado e avançamos um pouco mais sobre a simbologia das maçãs podres. Mas nada tão interessante quando comparado com as informações que se seguem sobre a sentença investigada: “Maçãs podres — produtos doentios inc.”. Um aspecto nos intrigava e estava retido numa abreviação contida nessa frase: “inc.”. A partir da leitura que concluímos a seguir, sobre os sentidos concentrados nesta sentença, vamos poder traduzir a abreviação “inc.” como vinculada à palavra “incidente”.

Vejamos, então. Ocorre que integrantes do alto escalão do governo George Bush aprovaram o uso de tortura em interrogatórios de suspeitos de terrorismo conduzidos por militares americanos. O relatório da Comissão de Serviços Armados do Senado¹⁰⁰ concluiu que os dirigentes deveriam ser responsabilizados pelos abusos e se posicionou contrário à explicação do ex-secretário da Defesa Donald Rumsfeld, que se referiu às infrações cometidas por militares americanos na prisão Abu Ghraib (situada no Iraque) como casos isolados, protagonizados “por poucas maçãs podres”. Agora sim, uma verdadeira descoberta histórica fecha a duplicidade contextual, vinculando detalhes do cotidiano da guerra do Iraque à ficção lúdica deste game.

Fomos descobrindo aos poucos, na pauta de roteiros dos games pesquisados o gosto pelo polêmico. Esta tendência é praticamente a mesma adotada pela mídia jornalística internacional. Se deixarmos as maçãs do Iraque para ver o que acontece com as caixas de laranjas, nas favelas do Rio de Janeiro, os resultados serão igualmente surpreendentes. Vejamos.

Diante dos dizeres “Oranges — Premium Bahamas”, após uma pesquisa sobre quem mais produz laranjas no mundo, atualizamos a informação de que ocupamos a primeira posição no ranking de produção mundial de laranjas, colocando os Estados Unidos na segunda posição. Fomos aprendendo a localizar informações subentendidas nos artefatos simbólicos, na medida em que investigávamos a sua faceta contextual e histórica, procurando suas marcas de vida cotidiana.

⁹⁹ O ex-presidente George Bush compôs uma coalizão militar contra os iraquianos e com o apoio da Inglaterra, Itália, Espanha e Austrália, iniciaram uma guerra com intenso bombardeio, em 20 de março de 2003. Disponível em: <<http://guerras.brasilecola.com/seculo-xxi/guerra-iraque.htm>>. Acesso em: 12, fev. 2012.

¹⁰⁰ Relatório do Senado dos EUA, publicado em 2009, pressionou o presidente Barack Obama para ordenar a investigação dos abusos cometidos por norte-americanos na chamada “guerra ao terror” contra o Iraque. O documento tem 232 páginas e resultou de uma investigação de dois anos sobre práticas abusivas de detenção e interrogatório, focalizando a conduta de militares em prisões como Abu Ghraib (Iraque), Guantánamo (Cuba) e instalações no Afeganistão. Disponível em: <http://www.gazetadopovo.com.br/>.

Todo símbolo é histórico¹⁰¹. Sabemos ser preciso pesquisar o seu percurso em contextos sociais diversificados, tendo sempre consciência de que o simbólico não se esgota por inteiro. Precisamos aprender a lidar com eles já que impregnam os artefatos dos games. Apostamos, então, numa convenção simbólica pautada por motivações sociais de imersão, mas também entendemos que ao tentar compreender esses artefatos por meio de uma sentença literal, inevitavelmente provocamos certas descaracterizações no corpus simbólico. Perdemos algo no símbolo enquanto símbolo. Mas tal condição é inevitável na leitura de qualquer símbolo.

Ora, se o Brasil é o maior produtor mundial de laranja, o maior exportador de suco de laranja e sabemos ainda que uma parte dos embarques deste produto tem como destino os Estados Unidos, país responsável pela produção deste game, perguntamos: o que essas caixas de “Oranges — Premium Bahamas” fazem numa favela do Rio? Ora, sabemos que as ilhas Bahamas não exportam a fruta para o Brasil, não disputa posição alguma na competição internacional do comércio de laranjas e não promove concurso que conceda prêmios ou algo do gênero. Logo, em razão disso, do total disparate entre a fruta laranja e as ilhas Bahamas, entendemos que a natureza simbólica deste artefato exige uma associação plausível, ou seja, o caminho da significação é outro, distinto do rumo comercial da fruta.

Partindo desta constatação, revisada e pesquisada, a natureza simbólica da sentença vincula-se a outra motivação: a corrupção e a evasão de dinheiro ilícito saindo do país. Vejamos: o termo “laranja” sugere contextos de lavagem de dinheiro atribuídos à Bahamas, já que este lugar é reconhecido como um dos maiores paraísos fiscais. Então, seja no Rio de Janeiro — símbolo do tráfico de drogas e do jogo do bicho — ou em qualquer outra cidade brasileira, o sujeito “laranja” é aquele que ajuda a desviar dinheiro desonesto, e é claro que ele encontra, nas Bahamas, um prêmio por seu crime. O resultado da leitura contextual simbólica contempla assim suas três expressões: laranja, Bahamas, prêmio. Assim, o símbolo assegura seu vínculo de proximidade com a realidade e deixa o restante para a magia da ficção.

Retomando o estágio de Cuba, tomados por mais um desses primeiros impulsos de leitura, acreditávamos que o ápice de conotações sub-reptícias de caráter gratuito e discriminatório se encontrasse nas caixas de correspondências de prédios cubanos. Ao invés de informarem nomes latinos, como Carlos, nome do dono do Bar Cuba, as caixas trazem

¹⁰¹ Carl Gustav Jung em *O homem e seus símbolos* (1974), sob a ótica da teoria da psicanálise, diz que o símbolo não é apenas da ordem do arbitrário ou espontâneo; ele carrega motivações e artificialidades. Para o autor, a faceta simbólica da palavra ou da imagem está além do seu significado imediato e óbvio; tem sempre um aspecto “inconsciente” sem definição precisa. Isaac Epstein, em *O signo* (1997), falando do campo da teoria dos signos, diz que no símbolo as ideias estão condensadas, concentradas, implícitas; quando expandido em referências expressas por sentença literal provoca uma quebra na sentença simbólica.

nomes próprios comuns à cultura norte-americana. Então, significava dizer que a população de Cuba era composta por ingleses, ou norte-americanos, ou que os prédios antigos até antes da revolução cubana (1959) pertenciam a muitos desses estrangeiros. Ou existiria outra motivação simbólica para o uso desses nomes pessoais estrangeiros, todos de difícil visualização? Insistimos na investigação e descobrimos que os desenvolvedores haviam agregado valor auto-referencial ao game, utilizando *merchandising*¹⁰² de sua própria equipe de produção, inserido sutilmente em seus artefatos de cena.

No game **Battlefield 3**, identificamos a sigla “Dice”, derivada do nome da empresa sueca de desenvolvimento de games “EA Digital Illusions CE”, impressa em caixas de papelão na feira livre do estágio e em caneca branca no interior da escola iraquiana. Consultamos sites e redes sociais de jogadores sobre o assunto¹⁰³, verificamos o elenco de produção do game **Call of Duty: black ops** e cruzamos os resultados das buscas, resultando em nomes de produtores a partir dos nomes identificados nas caixas de correspondências dos prédios cubanos. Ao final, obtivemos o resultado de cinco nomes de designers relacionados nesse sombreamento: Wilson IP (artista de ambiente); Lia Tjong (arte adicional); Tricia Vitung (artista de ambiente), deduzida de “Trish”, encontrado nas caixas, e mantendo uma analogia prosódica entre os nomes ingleses; Craig Marschke (artista de ambiente) e Mike Curran (artista de ambiente). Dessa forma, tivemos a certeza do uso das assinaturas dos artistas digitais nos games pesquisados.

Diante dessa constatação, podemos afirmar que a inserção dos nomes auto-referenciais nas caixas de correspondência não funcionavam para aumentar o grau de verossimilhança entre o cenário apresentado no game e a realidade cubana do passado, com a presença de moradores estrangeiros em seus prédios. Ao contrário, teria muito mais uma função de assinatura autoral, de propaganda pessoal, do que o entendimento de uma forma deturpada de subverter a ordem das coisas. Apesar disso, o uso desses nomes em nada compromete o grau de imersão, tratando-se de uma marca de produção camuflada em meio a um cenário de luta e perseguição.

¹⁰² Merchandising é uma técnica de inserção de anúncios que aparenta não ter finalidade publicitária. Pode ser usada em notícia, locução, cena para televisão e, conforme constatamos, em cenas apresentadas por games. O recurso auto-referencial, empregado na narrativa de games, já foi hipótese de estudo apresentada por Lucia Santaella (2007, p.425-43), em capítulo: “O paroxismo da auto-referencialidade nos games”. A temática é considerada recorrente na teoria e na crítica à comunicação. A obra *Sobre a televisão* (1997), de Pierre Bourdieu é lembrada quando o autor conclui que a mídia fala dela mesma, pauta-se por outras mídias e sai da esfera do acontecimento para o culto à personalidade.

¹⁰³ Sobretudo os forums de discussão de **Call of Duty: modern warfare 2** (http://community.callofduty.com/community/call_of_duty/english/call_of_duty__modern_warfare_2/forums/game_discussion/modern_warfare_2) e forums da comunidade online de **Battlefield 3** (<http://forum.ea.com/eaforum/categories/show/215.page>).

Tais assinaturas ou marcas auto-referenciais funcionam como uma espécie de mais uma grafitação recorrente nos três games, portanto alcançando a favela do Rio de Janeiro, ambientes urbanos de Cuba e do Iraque. Em todos esses lugares virtuais existem grafites como uma ordem da contracultura entre segmentos rebeldes da população, fenômeno próprio de grandes centros urbanos da realidade. Os percursos textuais, por sua vez, igualmente periféricos, inseridos em placas, letreiros de caixas, anúncios, grafites e propagandas auto-referenciais, em seu conjunto forneceram enunciados simbólicos valiosos sobre experiências sociais e culturais cotidianas imersas no interior dos games pesquisados.

CONCLUSÃO

A construção social da realidade a partir de mídias contemporâneas e artísticas, como os games, é uma curiosa e recente constatação no universo da pesquisa em Comunicação. Através do estudo sobre espaço nos games, guiados pelos preceitos da construção artística do espaço e das teorias do cotidiano, pudemos chegar a comprovações que se constituem como inerentes à realidade dos games de ação contemporâneos: a existência de espaços aos quais damos o nome de periféricos e a inserção do cotidiano nos games, a partir da presença de elementos socioculturais e da reprodução de padrões de funcionamento da vida cotidiana nos jogos.

A apresentação dos espaços periféricos foi fundamentada sob aspectos argumentativos que envolvem a reprodução de espaços físicos na pintura, norteados pela noção de perspectiva — a qual impõe pontos de vista, elementos principais e, ao mesmo tempo, relega pouca importância a cantos margeados — e também em função das teorias do cotidiano — as quais admitem aspectos de ordem macro e microsociológica no entorno da vida em sociedade. Tais resultados só foram possíveis devido ao encaminhamento metodológico de procedimentos do olhar do avatar: de pura progressão, preocupado com o desenrolar do jogo, com suas tarefas imediatas; e a postura assumida quando do exame de espaços periféricos pelo pesquisador, voltando-se para artefatos de pouca importância para os fins de progressão lúdico-narrativa, mas de sumo interesse para a análise das intencionalidades dos produtores desses jogos.

Através do exame minucioso dos games **Call of duty: modern warfare 2**, **Call of duty: black ops** e **Battlefield 3** demonstramos que a vida social ocupa os espaços dos games de ação na íntegra, apresentando-se tanto nas ambiências periféricas, quanto nas principais. Porém, nosso foco de investigação esteve centrado no âmbito periférico, portanto nos eximimos de análises e conclusões acerca dos aspectos sociais em espaços progressivos.

A comprovação imediata da nossa hipótese, ou seja, a de que existem reproduções da vida cotidiana no espaço periférico, se deu através do contato com artefatos virtuais da vida social, decorrentes de uma varredura exploratória e descritiva nos games analisados. Porém, tais artefatos se nos apresentaram como formulações simbólicas, inquirindo interpretações, a um nível explicativo, que estabelecessem nexos causais entre as proposições, excluindo-se a possibilidade desses artefatos ocuparem os espaços sem quaisquer relações com a vida social exógena. Com isso, a sociologia do cotidiano compôs o alicerce teórico para a verificação das codificações dessas marcas simbólicas, as quais foram acessadas por meio de procedimentos de intersubjetividade entre game e jogador na relação das jogadas.

Por serem codificadas, tais marcas pertencem à linguagem audiovisual e, dessa forma, interessava-nos enquanto objeto da Comunicação, além de oferecerem, por isso mesmo, oportunidades de decodificação, já que são intencionais, dialógicas e permitem o estabelecimento de troca de conteúdo informativo.

Leituras subjetivadas (por “repertórios” pessoais do avatar-jogador-pesquisador) se tornaram possíveis, aliadas à necessidade de uma imprescindível pesquisa de natureza contextual e histórica (ocorrências sociais verificadas no tempo e no espaço) sobre a realidade reportada dos acontecimentos sugeridos, recriados no corpus simbólico (com referenciais históricos e ficcionais) dos games produzidos por suas respectivas equipes de produção.

Diante do material pesquisado, pudemos perceber que tais espaços periféricos acomodam artefatos simbólicos que dizem respeito aos países — Brasil, Cuba e Iraque — envolvidos nas tramas dos games. O próprio fato dos espaços periféricos conterem marcas da vida social já se constitui como uma comprovação da reprodução de valores instituídos na realidade exógena ao game, pois, como vimos, os detalhes, as micro-realidades residuais são de fundamental importância para compreendermos as subjetividades alheias.

Os resultados surpreendem em possibilidades de descobertas simbólicas que não se dão por inteiro, nem muito menos se deixam ver numa primeira investida. É preciso persistência, habilidade de jogador e mais que isso, uma percepção sensível aguçada para desconfiar das urdiduras simbólicas e cercá-las com uma investigação dos seus possíveis contornos comprovados por metáforas sobre acontecimentos identificados no cotidiano.

Em seus roteiros imersivos, os games de ação extraem das problemáticas atuais da realidade questões econômicas e de políticas internacionais, oferecendo inúmeras possibilidades de pesquisa. As temáticas dessas narrativas são compostas predominantemente por enredos de guerras urbanas contemporâneas, com dramas que oscilam entre espionagem, guerrilha e perseguições a terroristas.

Num primeiro nível analítico, a impressão imediata desses artefatos nos levava para interpretações de significações depreciativas, estereotípicas e caricaturais. Mas tão logo as leituras, a orientação em sentido dialógico e as contextualizações históricas foram acionadas, percebemos as reais motivações sociais nas convenções simbólicas dos games.

Como vimos, nem sempre as interpretações literais da forma como os artefatos se apresentavam surtiram bons resultados, apesar de que todas as marcas necessárias para tal estavam dispostas na própria forma, a exemplo da caixa “Oranges — Premium Bahamas”. Além disso, certos artefatos funcionavam como referenciais da realidade de produção dos

games, atuando mais ao nível do merchandising do que de uma coerência narrativa proposta pelos espaços, como ocorre com os nomes americanos em caixas de correspondência de prédios cubanos.

Todo o esforço investigativo aqui empreendido resvala em três resultados principais: em primeiro lugar, o de que os espaços periféricos são uma realidade nos games de ação com ambiências tridimensionais navegáveis; segundo, que a identificação dos espaços periféricos é realizada com dificuldade, através de jogadas que vão contra a ordem natural das regras impostas pelos games, o que, portanto, comprova a hipótese de que um game tanto é desenvolvido quanto manipulado de acordo com os padrões de operacionalização da vida cotidiana, constituindo o que denominamos por cotidiano simbólico; e que, por último, nessas ambiências são estocados artefatos simbólicos que significam realidades alheias aos produtores, dando a ver suas subjetividades, construindo conceitos codificados sobre relações econômicas e políticas internacionais ou mesmo apresentando um tom provocativo e auto-referencial.

Diante desses resultados, encerramos uma investigação desejosa de desdobramentos e verificações posteriores que possam vir a somar, sob todas as formas, para a compreensão a respeito dos espaços margeados, periféricos, aparentemente banais, mas essencialmente significativos pela acomodação de artefatos simbólicos. Estamos cômicos das lacunas deixadas pela própria natureza do símbolo, ora muito próximo da realidade, ora mágico e ficcional, e esperamos, com isso, que aspectos sociais e culturais possam vir a ser mais discutidos quando o assunto for games de ação e tiro. Afinal de contas, atender ao chamado do dever e adentrar ao campo de batalha não é suficiente para alvejar os inimigos que se encontram bem escondidos, e fortemente armados, nos espaços periféricos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. **Game over**: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

ALZER, Luiz André; CLAUDINO, Mariana. **Almanaque anos 80**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame**: conceitos e técnicas. São Paulo: Alameda, 2007.

BACHELARD, Gaston. **A filosofia do não; O novo espírito científico; A poética do espaço**. Seleção de textos de José Américo Motta Pessanha. Traduções de Joaquim José Moura Ramos et al. São Paulo: Abril Cultural, 1978. (Coleção os pensadores).

BASTOS, Rogério Lustosa. **Ciências humanas e complexidades**: projetos, métodos e técnicas de pesquisa: o caos, a nova ciência. 2. ed. Rio de Janeiro: E-papers, 2009.

_____. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade**: um livro sobre a sociologia do conhecimento. 2. ed. Tradução de Ernesto de Carvalho. Lisboa: Dinalivro, 2004.

BERNARDO, Gustavo; FINGER, Anke; GULTDIN, Rainer. **Vilém Flusser**: uma introdução. São Paulo: Annablume, 2008.

BOBANY, Arthur. **Videogame arte**. Teresópolis: Novas Ideias, 2008.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas linguísticas**: o que falar quer dizer. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

BRANCHER, Jacques Duílio. Introdução aos conceitos de jogos de computador. In: FERNANDES, Anita Maria da Rocha et al. (Org.). **Jogos eletrônicos**: mapeando novas perspectivas. Florianópolis: Visual Books, 2009. p. 17-35.

CAMPOS, Jorge Lúcio de. **Do simbólico ao virtual**: a representação do espaço em Panofsky e Francastel. São Paulo: Perspectiva; Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 1990. (Coleção debates, v. 235).

CASTELLS, Manuel. **A questão urbana**. Tradução de Arlene Caetano. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983. (Coleção pensamento crítico, v. 48).

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 1994.

CORREIA, João Carlos. **A teoria da comunicação de Alfred Schutz**. Lisboa: Livros Horizonte, 2005.

COSTA, Daniela. **Derivas da comunicação**: a cidade pelo olhar da artemídia. 2007. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa**: métodos qualitativo, quantitativo e misto. Tradução de Luciana de Oliveira da Rocha. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade**: conhecimentos, métodos e aplicações. 2. ed. São Paulo: Novatec Editora, 2010.

DEMO, Pedro. **Metodologia científica em ciências sociais**. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 1995.

_____. **Pesquisa**: princípio científico e educativo. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

DI FELICE, Massimo. **Paisagens pós-urbanas**: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2009.

EICHEMBERG, Aleph. O vaso está no desenquadramento. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 85-93.

FEATHERSTONE, Mike. O flâneur, a cidade e a vida pública virtual. In: ARANTES, Antonio A. (Org.). **O espaço da diferença**. Campinas: Papirus, 2000. p. 186-207.

FLUSSER, Vilém. “?”. São Paulo: O Estado de São Paulo, 22/10/1966.

_____. **A dúvida**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999.

_____. **Da ficção**. Ribeirão Preto (SP): O Diário, 26/08/1966.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**: uma arqueologia das ciências humanas. 8. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

FRAGOSO, Sueli. **O espaço em perspectiva**. Rio de Janeiro: E-Papers Serviços Editoriais, 2005.

GEERTZ, Clifford. **O saber local**: novos ensaios em antropologia interpretativa. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

GOFFMAN, Erving. Footing. Tradução de Beatriz Fontana. In: RIBEIRO, Branca Telles; GARCEZ, Pedro M. (Org.). **Sociolinguística interacional**. 2. ed. Loyola: São Paulo, 2002. p. 107-148.

GOMES, Renata. Shenmue e o dilema narrativo. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 67-84.

HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1977.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Ed.). **First person**: new media as story, performance and game. Cambridge: The MIT Press, 2004.

JUUL, Jesper. **Half-real**: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT Press, 2005.

KAMPMANN, Walter. Brincando e jogando: reflexões e classificações. **FILE hipermídias**. Concepção editorial de Paula Perissinotto e Ricardo Barreto; Tradução de Luiz Roberto M. Gonçalves. São Paulo: FILE, 2005. p. 164-177.

KOHLSDORF, Maria Elaine. **A apreensão da forma da cidade**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1996.

LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia**: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 2001.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

MAFFESOLI, Michel. **Elogio da razão sensível**. Tradução de Albert Christophe Migueis Stuckenbruck. Petrópolis: Vozes, 1998.

_____. **O conhecimento comum**: compêndio de sociologia compreensiva. Tradução de Aluizio Ramos Trinta. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

NITSCHKE, Michael. **Video game spaces**: image, play and structure in 3D worlds. Cambridge: MIT Press, 2008.

NOGUEIRA, Luís. **Narrativas fílmicas e videojogos**. Covilhã: Labcom, 2008.

_____. **Planificação e montagem**. Covilhã: Labcom, 2010.

PAIS, José Machado. **Vida cotidiana**: enigmas e revelações. São Paulo: Cortez, 2003.

PÊCHEUX, Michel. **O discurso**: estrutura ou acontecimento. Tradução de Eni Puccinelli Orlandi. 3. ed. Campinas: Pontes, 2002.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

_____.; NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2008.

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

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

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

_____. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?**. São Paulo: Paulus, 2005.

WAGNER, Helmut R. (Org.). **Fenomenologia e relações sociais**: textos escolhidos de Alfred Schutz. Tradução de Ângela Melin. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

WARDROP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Ed.). **First person**: new media as story, performance and game. Cambridge: The MIT Press, 2004.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço**: de Dante à internet. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

WOLF, Mark (Ed.). **The medium of the video game**. Austin, EUA: University of Texas Press, 2002.

Periódicos e fontes digitais

AARSETH, Espen. Computer game studies year one. **Game studies**: the international journal of computer game research, 2001. Disponível em: < <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 26, mar. 2010.

BAER, Ralph. Genesis: how the home video games industry began. 1998. Disponível em: <http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm>. Acesso em: 03, jun. 2011.

BARIFOUSE, Rafael. Da guerra fria à batalha dos consoles. **Época online**, ed. 5, 2007. Seção Negócios. Disponível em: <<http://epocanegocios.globo.com/Revista/Epocanegocios/0,EDG77957-8377,00.html>>. Acesso em: 31, maio 2011.

BERNARDO, Gustavo. Um espelho retorcido. [2011]. Disponível em: <<http://www.dubito.ergosum.xpg.com.br/a789.htm>>. Acesso em: 28, jun. 2011. (Prefácio do livro *Vampyrotheutis infernalis*).

FILHO, Fernando Souza. A cidade é o personagem. In: **Revista EGW**. São Paulo, Tambor, n. 96, 2009.

FLUSSER Studies: Multilingual Journal for Cultural and media Theory. Disponível em: <www.flusserstudies.net>. Acesso em: 27, jun. 2011.

NEWMAN, James. The myth of the ergodic videogame: some thoughts on player-character relationships in videogames. In: **Game studies**: the international journal of computer game research, 2002. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0102/newman/>>. Acesso em: 27, fev. 2011.

PLAYSTATION. São Paulo, Editora Europa, n. 113, 2008.

RYAN, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor: the case of narrative in digital media. In: **Game studies**: the international journal of computer game research, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>>. Acesso em: 26, mar. 2010.

Games

1942, Capcom, 1984.

ADVENTURE, Atari, 1980.

ALEX kidd in miracle world, Sega, 1986.

ALIEN 3, Probe, 1993.

AMAZING maze, Midway, 1976.

BATTLEFIELD 3, EA Dice/Electronic Arts, 2011.

BATTLEZONE, Atari, 1980.

BEAUTY and the beast, Imagic, 1982.

BLACK belt, Sega, 1986.

CALL of duty: black ops, Activision/Treyarch, 2010.

CALL of duty: modern warfare 2, Activision/Infinity Ward, 2009.

CASTLEVANIA: symphony of the night, Konami, 1997.

CASTLEVANIA: harmony of despair, Konami, 2010.

COMMANDO, Realtime/INTV, 1987.

DARK chambers, Atari, 1988.

DESCENT maximum, Parallax Software/Interplay Productions, 1996.

DESERT fox, Magnavox, 1976.

DIG dug, Namco/Atari, 1982.

DOOM, id Software, 1993.

DOUBLE dragon, Technos Japan/Taito Corporation, 1987.

ENDURO, Activision, 1983.

F-ZERO, Nintendo, 1991.

FOOTBALL, Magnavox, 1972.

FROGGER, Konami, 1981.

GOTCHA, Atari, 1973.

GRAND theft auto, Rockstar Games, 1997.

GRAND theft auto IV, Rockstar North, 2008.

GRAND theft auto: san andreas, Rockstar North, 2005.

PAC man, Namco/Midway, 1980.

PITFALL!, Activision, 1982.

POPULOUS, Bullfrog/Electronic Arts, 1990.

ROAD rash, Electronic Arts, 1991.

SHENMUE, Sega-AM2, Sega, 1999.

SHOOTING gallery, Magnavox, 1976.

SIMCITY, Maxis, 1989.

SONIC: the hedgehog, Sega, 1991.

SPACE invaders, Taito Corporation/Midway Games, 1978.

SPACE war!, Stephen Russell, 1961.

SPY vs. spy, Kemco, 1988.

STREETS of rage, Sega, 1990.

SUPER cobra, Stern/Konami, 1981.

SUPER Mario brothers, Nintendo, 1986.

TENNIS for two, Willy Higinbotham, 1958.

ZERO tolerance, Technopop/Accolade, 1994.

ZORK I, Infocom/Activision, 1980.

Filmes

300. Direção: Zack Snyder. Produção: Gianni Nunnari, Hollywood Gang Productions, Virtual Studios, Atmosphere Pictures MM, Legendary Pictures, Warner Bros. Pictures, Mark Canton. Estados Unidos: 2007. 116 min.

L'ARRIVÉE d'un train en gare de la ciotat. Direção: Auguste Lumière e Louis Lumière. Produção: Auguste Lumière e Louis Lumière. França: 1895. 1 min.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Controle do console Playstation 3, com comandos do game **Call of Duty: modern warfare 2** (2009).

R1: Botão de mira com zoom



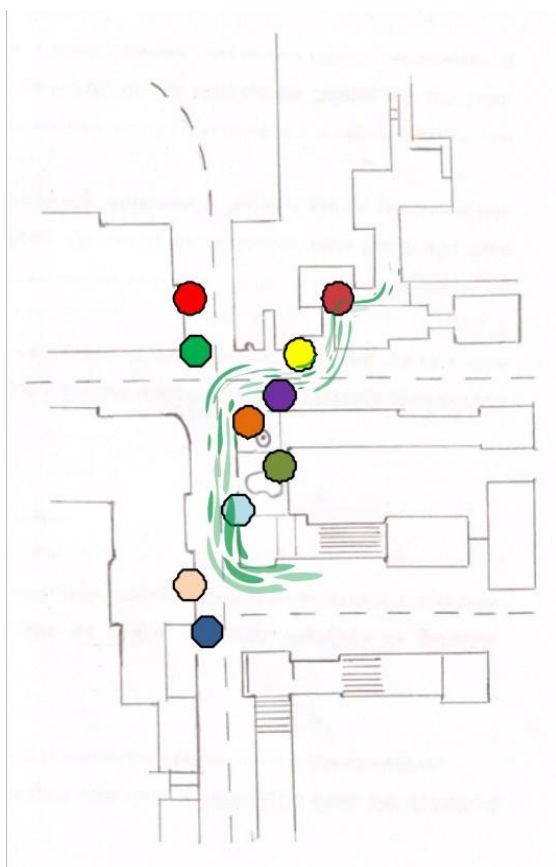
Botão círculo: agachar e rastejar

Analógico esquerdo: movimentação do avatar

Analógico direito: manipulação da câmera

APÊNDICE B — Mapa* do trecho inicial do estágio *Takedown*, com elementos do game **Call of Duty: modern warfare 2** (2009).

Legenda:



- Placa: “Rua Atlântica”.
- Placa: “Iceberg – cerveja inglesa”.
- Casa com piscina.
- Fonte seca.
- Placas: “Iceberg – cerveja inglesa” e “Táxi – rápido americano, 24h”.
- “Loja de mobília”.
- Placa: “A vaca – completamente mau”.
- Cartaz do filme “Vingança”.
- Placas: “Iceberg – cerveja inglesa” e “Táxi – rápido americano, 24h”.
- Retratos coloridos de rostos.
- Rota principal.

* O mapa do trecho inicial do estágio *Takedown* (Rio de Janeiro) de *Call of Duty: modern warfare 2* foi reproduzido em desenho por Daniel Abath para integrar o conjunto de apêndices que compõem a sua dissertação de mestrado (2012), apresentada ao Mestrado de Comunicação da UFPB. A confecção foi possível através de interrupções tela a tela, capturadas do próprio game e montadas como um mosaico, tendo em vista a indisponibilidade deste mapa na internet. O seu objetivo foi demonstrar a disposição espacial dos artefatos cotidianos nos espaços periféricos. Notemos que a prevalência destes elementos se dá nas margens de estruturas edificadas, tais como prédios, fachadas de lojas e paredes de prédios.

APÊNDICE C — Lista de artefatos em **Call of duty: modern warfare 2** (2009),
estágio *Takedown* (Rio de Janeiro).¹⁰⁴

01. Placa publicitária: “Iceberg. Cerveja inglesa”.
02. Ambiente com piscina, mesas e guarda-sóis.
03. Caixa postal com o nome “Jobs”.
04. Praça cercada por grades e fonte adornada por estátua de um garoto.
05. Bandeira brasileira grande.
06. Placa “Rua Atlântica”.
07. Letreiro grande “Premium”, afixado em edifício na Rua Atlântica.
08. Carros em chamas e fumaça escura.
09. Letreiro “Loja de mobília”, afixado na altura de prédio.
10. Cartaz de filme “Vingança”, com os dizeres: “Os homens mais perigosos do universo”.
11. Placa publicitária: “Taxi – Rápido americano, 24h”.
12. Fotos 3x4 coloridas de rostos, afixadas em um beco.
13. Depósitos fechados.
14. Lixos (caixas de papelão, pratos e garrafas plásticas, latas de bebidas, pneus, moscas).
15. Estátua de Cristo Redentor.
16. Grafites diversos (punk, jovem com megafone, bandido com máscara preta nos olhos).
17. Caixas de laranjas: “Oranges — Premium Bahamas”.
18. Depósitos coloridos para reciclagem de lixo. Mais tambores para lixo.
19. Inimigos, vários tiros e marcas de balas em superfícies atingidas.
20. Blusas coloridas estendidas num varal.
21. Folhas de papel voando.
22. Mesa de jantar com quatro garrafas de água mineral.

¹⁰⁴ Os artefatos estão situados em espaços periféricos que vão desde o asfalto até os recônditos de uma favela do Rio de Janeiro. Os interiores de casas e barracos vazios estão acessíveis; alguns prédios de comércio estão com portas entreabertas sem acesso. Ruas, becos e recantos de paredes e escadarias podem ser explorados. Existem espaços que só oferecem uma via de acesso com retorno pelo mesmo caminho de entrada. Alguns dos objetos podem ser vistos à distância, outros apenas com a lente de aumento da mira do controle.

23. Cartaz com lábios de mulher e os dizeres: “Lábios furiosos”.
24. Cartaz com homem ao lado de uma bomba atômica e dizeres: “Messias atômico”.
25. Moto encostada a um muro.
26. Labirintos de barracos.
27. Quadros em paredes e no chão exibem árvores frondosas e belas praias.
28. Gaiolas de pássaros vazias.
29. Quadros com dois homens montados em camelos.
30. Notebook aberto em mesa.
31. Quadro com imagem de pirâmides egípcias.
32. Campo cercado por grade e vigiado por cão pastor alemão.
33. Campo de futebol, bola de futebol.
34. Casa grande com grades nas janelas.
35. Casas desalinhadas em ladeira.
36. Caixas de água azuis.
37. Privada de banheiro com fezes.
38. Desenho de coroa sobre grafite ilegível.

APÊNDICE D — Lista de artefatos em **Call of duty: black ops** (2010),
estágio *Bay of pigs* (Cuba).¹⁰⁵

01. Balcão de madeira em bar, escrito na superfície “revolución” e “revolución vive”.
02. Charutos acesos no balcão e mesas do bar.
03. Três quadros de Fidel Castro nas paredes do bar.
04. Quadro com dizeres de preço: “Bar Cuba – Categoria 4th – cigarros populares 10,00 – cigarros aromas 10.50 – sopa de sustância 0.40”.
05. Bandeiras cubanas no teto.
06. Placa acima da porta de entrada avisa: “Pague al ser servido. Gracias”.
07. Pichações em formato estêncil em prédio: “Fidel”, “Revolución” e “Viva Fidel”.
08. Letreiro grande em outro prédio: “Tu exemplo vive. Ideas perduran”, ao lado de uma estrela nas cores vermelha, azul e branca.
09. Caixas de correspondência de moradores. Dentre outros nomes estão visíveis: “Wilson, Lia, Trish, Craig, Mike, Joekool, Gabe, Terry”.

¹⁰⁵ Os objetos e letreiros foram vistos em espaços periféricos de áreas internas e externas, percorremos o interior de um bar, portarias de prédios e todas as ruas disponíveis no jogo. Os letreiros ocupam fachadas de prédios e estabelecimentos comerciais, registramos também nas ruas grafites em várias paredes. Todos os letreiros estão em espanhol e apenas alguns nomes pessoais são estrangeiros, podendo ser vistos repetidas vezes em caixas de correspondência nas entradas de vários prédios.

APÊNDICE E — Lista de artefatos em **Battlefield 3** (2011),
estágio *Operation swordbreaker* (Curdistão iraquiano).¹⁰⁶

01. Feira livre com caixas plásticas de verduras e frutas vazias, jarros de plantas vazios, porcos cortados pela metade (dependurados ao ar livre) e bancas de feira vazias.
02. Caixas de papelão jogadas no chão com dizeres: “Bad apples – unhealthy products inc.”, ou seja, “Maçãs podres – produtos doentios inc.”.
03. No interior de uma das caixas de maçã, as frutas estão com a aparência de estragadas.
04. Pichações diversas e grafites de difícil leitura em paredes laterais de escadaria.
05. Estabelecimento comercial fechado com letreiro: “Child care – children garments” ou “Cuidado da criança – roupas de crianças”.
06. No interior de um bar, narguilés (cachimbo de origem árabe) e caixas com impressos: “Tobacco” e imagens de bananas e outras de maçãs.
07. Sala ao lado, no interior do mesmo bar, exibe várias máquinas de lavar roupa, todas desgastadas e em modelos ultrapassados.
08. Rua com anúncios em inglês de apartamentos para locação.
09. Prosseguindo na mesma rua, estabelecimentos comerciais apresentam anúncios em inglês de conserto de ar condicionado, de lavadoras de roupa e de perfuradores de poços de água, a exemplo deste último “Water well drilling maker”.
10. Lojas comerciais vão se repetindo ao longo desta mesma rua.
11. No interior de uma escola: salas fechadas por grades com cadeados, um grande galpão acomoda um quadro negro, carteiras de ferro sem braços de apoio, muito lixo no chão com caixas de pizza, pratos e garrafas etc.
12. No galpão da escola, em cima de uma mesa, alguns documentos e uma revista com a foto de capa de um jovem loiro, sem camisa, com short estilo surfista, olhando a paisagem de uma praia.
13. No galpão da escola, vários elementos estão escritos a giz em um quadro negro:
 - a. Canto superior esquerdo:
10:00 - 10:50 – beat-a-chick.
11:00 - 12:00 – ribbing.
12:00 - 01:00 – lunch.
Numa tradução nossa, temos:
10:00 - 10:50 – “bater um pinto” ou “masturbar-se”.
11:00 - 12:00 – armação.

¹⁰⁶ Os artefatos identificados ocupam áreas periféricas externas de uma feira livre, além de ruas e avenidas. Nos interiores de um bar e de uma sala de aula em escola abandonada podem ser vistos vários objetos e elementos escritos a giz. Nas ruas e avenidas, fachadas de prédios, estabelecimentos comerciais e paredes diversas com grafites, os letreiros e outros escritos estão todos em inglês, alguns escritos em fachadas de lojas estão em grafia árabe. Apresentamos a tradução nossa do inglês para o português. Já nos casos da grafia em árabe e/ou curdo, línguas oficiais do Iraque, foi impossível arriscar uma pesquisa tradutória.

12:00 - 01:00 – almoço.

b. Centro superior: problema matemático equacionado e abaixo o desdobramento da equação.
c. Parte inferior: desenhos de animais como coelho, cobra, hamster, cachorro e peixe. Destaque para o desenho de um pato em cima de um skate, ao lado da frase “Duck on skateboard”.

14. Dentre várias pichações nas ruas, o único nome legível é “destruction”.
15. Cruzando uma avenida com acesso à esquerda, várias lojas se repetem:
 - a. “Delphin compute”r - Computador Delphin.
 - b. “Golden Barata” - Barata dourada.
 - c. “Honesty gents saloon” - Salão de cavalheiros honestos.
 - d. “Ahmadinejad’s paints – Hassan & Co. construction materials” - Tintas do Armadinejad – Hassan & Co. materiais de construção.
16. Aviso em vermelho na parte superior da tela: “Warning: return to the combat area”, ou seja, “retorne à área de combate”. O comando acompanha uma contagem regressiva de 5 segundos.
17. Ao continuar caminhando em frente, temos a visão da rua em profundidade até o estágio ser reiniciado automaticamente.

APÊNDICE F — Ficha técnica do game **Call of duty: modern warfare 2** (2009).

Desenvolvedora: Infinity Ward.

Distribuidora: Activision.

Lançamento: 10/11/2009.

Suporte: singleplayer, multiplayer online.

Plataformas: PC, Playstation 3, Xbox 360.

Gênero: ação.

Breve roteiro:

O enredo de **Modern warfare 2** se inicia cinco anos após os eventos narrados em *Call of duty 4*. Apesar de todos os esforços das equipes militares americanas de antiterrorismo, um grupo de ultranacionalistas toma o controle da Rússia e Imran Zakhaev é homenageado com honras na Praça Vermelha, enquanto um de seus antigos tenentes, Vladimir Makarov, inicia várias ações de terrorismo contra a Europa. Daí por diante, equipes de força-tarefa se dedicam a tentar encontrar o terrorista Makarov, viajando por várias localidades internacionais que possam fornecer informações sobre o vilão, passando pelo Afeganistão, Rússia, Brasil, etc. Possibilitando o controle de diversos protagonistas no decorrer da história do game, **Call of duty: modern warfare 2** dá destaque para o sargento Gary “Roach” Sanderson, avatar que participa do estágio do Rio de Janeiro.

APÊNDICE G — Ficha técnica do game **Call of duty: black ops** (2010).

Desenvolvedora: Treyarch.

Distribuidora: Activision.

Lançamento: 09/11/2010.

Suporte: singleplayer, multiplayer online.

Plataformas: PC, Playstation 3, Xbox 360, Nintendo Wii.

Gênero: ação.

Breve roteiro:

Temporalmente ambientado na década de 1960, a trama de **Call of duty: black ops** envolve a participação de duas divisões de operações militares clandestinas da CIA, a *Special Activities Division* (SAD) e a *Studies and Observations Group* (SOG), nos bastidores da Guerra Fria. Alex Mason, principal protagonista do game, acorda em 25 de fevereiro de 1968 preso a uma cadeira em uma sala de interrogatório. Induzido por técnicas de tortura, Mason rememora vários momentos de sua participação nas operações negras, principalmente em Cuba. O modo *singleplayer* do jogo se concentra em uma arma química soviética, de nome “Nova-6” e os avatares experimentam ainda estágios no Laos, Vietnã e Montes Urais.

APÊNDICE H — Ficha técnica do game **Battlefield 3** (2011).

Desenvolvedora: DICE.

Distribuidora: Electronic Arts.

Lançamento: 25/10/2011.

Suporte: singleplayer, multiplayer online.

Plataformas: PC, Playstation 3, Xbox 360.

Gênero: ação.

Breve roteiro:

O início do game coloca o jogador na pele de um avatar desconhecido, que atravessa ruas de Nova Iorque, pula em um trem em movimento e persegue homens armados até ser desacordado por um inimigo. O game retrocede oito horas a esse evento e o avatar, agora revelado, se apresenta como Henry Blackburn. Algemado em uma sala, Blackburn responde a um interrogatório dos agentes Gordon e Whistler, ambos da CIA, rememorando-se fatos e, assim, desenrolando a história do jogo. As perguntas dos agentes sobre cada operação a qual Blackburn participou acionam a memória e transferem o jogador para o campo de batalha, em países como Irã, Iraque e França. A trama gira em torno de um terrorista chamado Salomão, de materiais nucleares e de conspiração internacional.

APÊNDICE I — Diário detalhado de jogadas nos espaços de progressão do game **Call of duty: modern warfare 2**, estágio *Takedown* (Rio de Janeiro).¹⁰⁷

Abro os olhos. Do interior de um carro em movimento, a cidade do Rio de Janeiro se mostra tranquila. O dia está ensolarado e alguns transeuntes são vistos a vagar pelas calçadas da cidade, acompanhados por ciclistas. Quem dirige o carro é um companheiro de tropa, mas posso enxergar parcialmente da janela do carona uma rua da cidade. Uma vã militar nos acompanha na operação em busca de evidências que possam incriminar o terrorista russo Makarov, responsável pela chacina no aeroporto de Moscou. Eu e minha equipe procuramos por Alejandro Rojas, contrabandista de armas e possível contato de Makarov no Brasil.

A vã estaciona após o início da movimentação do carro em que estou. Dois dos nossos homens descem e se dirigem à entrada de um prédio. Caminham lentamente, um deles de arma em punho, e encontram com um homem com trajes informais. Um dos nossos aponta sua arma para o homem e chega muito próximo dele. Súbito, os dois militares são alvejados com uma rajada de tiros à queima roupa. O homem dispara contra nós, a bala trespassa uma boneca “Carmem Miranda”, fixada no painel do carro, e acerta com precisão a cabeça do companheiro de equipe. Abaixo-me, sob o porta-luvas, e esta ação me salva a vida.

Abro a porta e sigo os passos desesperados do Capitão MacTavish, pois ele conhece bem o local e não posso perdê-lo de vista nessa corrida pelas ruas da cidade, que agora já não parece tão pacata. O som da buzina pressionada pela cabeça do motorista falecido ecoa até a esquina mais próxima, onde viramos à direita e seguimos em ininterrupta correria. Muitas pessoas tentam se proteger a esmo, procurando um lugar em que não sejam alvejadas por uma bala perdida no meio do caos. Tento não perder o capitão de vista, pois ele sabe por onde está indo o facínora. No cruzamento com uma avenida, não são apenas os sons dos gritos das pessoas que enchem o ar, mas também uma trilha sonora de ação, tornando a corrida ainda mais tensa e imprevisível.

Assim é a entrada experimentada pelo jogador no estágio *Takedown* do *Call of duty: modern warfare 2*. Não existe a menor chance de registrar as visualidades que vão sendo ultrapassadas nessa perseguição que só será concluída quando o avatar e o Capitão MacTavish alcançarem Alejandro Rojas. Toda a ação é centrada em conter a fuga desse contrabandista de armas, capaz de permitir a localização do terrorista russo Makarov. Muitos civis surgem de diferentes lugares, correndo em várias direções, o que exige uma atenção redobrada do jogador. A adrenalina vem associada à velocidade imposta pelo game de ação; o jogador submetido a esse ritmo alucinado tem inevitavelmente o seu foco perceptivo reduzido e absolutamente centrado no alvo que se constitui uma ameaça.

É nessa correria e estado de alerta em relação à vida que, muitas vezes, o avatar avista casas com portas abertas, becos e ruelas transversais, brechas de ruas laterais, espaços que de acordo com a correria imposta pelo game não seriam recomendados à exploração e ao consequente desvio de atenção à missão recebida: capturar Alejandro Rojas.

A fumaça toma conta das ruas. São muitos os carros em chamas, mas numa fração de segundos largo as minhas observações, procurando me concentrar no espaço a ser percorrido, e visualizo um beco. “Nós precisamos dele vivo!”, grita o capitão. Pessoas passam correndo abaixadas com as mãos na cabeça e um novo agente se interpela à minha frente. Transcorro as curvas sinuosas da viela a qual entramos e eis que ao longe vejo o assassino dos meus

¹⁰⁷ Empreendemos várias jogadas em 2010 e examinamos os diferentes percursos: o progressivo, com a mira do jogador, e o periférico, com o olhar do pesquisador. Seus resultados parciais foram apresentados na qualificação do PPGC/UFPB, ocorrida em 2011. Na oportunidade da avaliação da banca, alguns trechos filmados foram exibidos; aqueles momentos de ação mais tensos e difíceis de serem conquistados no game.

companheiros. Lembrando rapidamente da ordem do capitão, alvejo o indivíduo na altura do tornozelo. O ferido é feito refém e a mim, o capitão designa a tarefa de subir o morro da favela, juntamente com reforço dos nossos, em busca de algum sinal de Rojas.

Carrego a minha arma com mais um pente de balas e, enquanto corro, escuto as recomendações de um dos companheiros: “Lembre-se de que há civis na favela. Faça-os sair dali”. Desço num descampado, atiro várias vezes para o ar e espero os civis se dissiparem. Recarrego a arma enquanto escuto gritos de espanto e frases em português com forte sotaque gringo, como “esse lugar não é seguro!”. A partir de agora os inimigos são muitos. O que tenho à frente no meu campo visual é um amontoado de casas e barracos, dispostos de forma aleatória em um morro, com a estátua do Cristo Redentor ao fundo.

De cima dos telhados e embrenhados no meio dos labirintos da favela, os traficantes estão bem armados e predominam em número sobre nós. Vou atirando naqueles que consigo ver e arremessando granadas para inimigos potenciais que podem aparecer em qualquer lugar. Os barracos me servem como barreira contra as balas e a ação é tão frenética que não consigo fixar o olhar em qualquer elemento que seja, exceto nos indivíduos armados que me vão aparecendo aos montes.

Corro desesperado por um espaço aberto entre os barracos, comunicando pelo rádio com meus companheiros. Já estão distantes, posicionados estrategicamente, e agora só posso contar com a minha agilidade em fugir das balas e me esconder por entre os becos estreitos do morro. Do mesmo barraco que sai um traficante salta um civil aflito, estancando no meio do tiroteio com os sapatos a derraparem no chão de barro batido. Quase atiro.

Recolho uma calibre 12 das mãos de um traficante morto e com ela disparo em seus antigos parceiros do crime. Em meio a uma chuva de balas, entro em um barraco e me deparo de supetão com um traficante a alguns centímetros de distância. Mato-o no susto com uma coronhada da espingarda. Aproveito a edificação para recarregar as munições.

O barulho dos disparos dos traficantes é ensurdecedor. Quase não consigo escutar os gritos dos passantes nem a voz dos meus colegas no rádio. Decido acelerar o passo e mato quatro bandidos no susto. Tenho a sensação de que aquilo não vai acabar nunca. Após andar mais alguns metros, encontro outro descampado e uma escada de alvenaria sob a qual posso me agachar, recarregar a arma e ouvir novas informações pelo rádio: “Encontramos a localização de Rojas. Ele está nos níveis mais elevados do morro. Continue na trilha até o topo. Não perca tempo. Você terá que fazer isso do seu jeito. Boa sorte”, diz o capitão.

Subo uma escadaria. Passando ao lado de um campo cercado, um cachorro me recebe com latidos ferozes. Mato-o e continuo a caminhada. Três bandidos no telhado, três bandidos ao chão. Recarrego. Escuto gritos: “estão cercando a gente da esquerda!” e “a polícia tá dentro da favela!”. Alguém aparece na janela de uma laje. Apenas um civil. Mato mais um cão. Recarrego e corro pela direita, cercando os flancos pelo lado oposto ao esperado pelo oponente. Subo um breve lance de escadas e pego mais dois pelas costas. O capitão invade novamente o meu espaço pelo rádio: “Este é o território deles e eles o conhecem muito bem. Mantenha os olhos abertos contra posições de emboscada e atente para as esquinas”.

Sobra um terceiro que corre, mas consigo alvejá-lo na coluna. Mais um lance de escadas, sempre subindo e seguindo as ordens do capitão. Beco à direita, beco à esquerda, esquerda de novo e em frente. Há dois posicionados em uma janela numa intersecção de becos. Levo alguns tiros de raspão no momento em que recebo novas informações pelo rádio: “Cuidado com as coberturas. Sabemos que eles têm posições de metralhadoras e bazucas acima”.

A saída de um beco está tomada, o que me força a entrar rapidamente em outro barraco. Dessa vez não há ninguém. Enquanto recarrego a 12 percebo um alvo fácil e troco o grosso calibre por um rifle de precisão. Menos um. “Estamos sob forte artilharia da milícia, mas ainda estou na trilha de Rojas. Ele está entrando em um prédio”, mais uma vez brada o

capitão ao rádio. Ghost, outro companheiro, responde: “Positivo. Ele está subindo em uma cobertura carregando uma mochila preta”.

No meio das transmissões estão as minhas coordenadas: procurar subir ao máximo e encontrar um homem com uma mochila preta nas costas. Subo mais um pouco e adentro outro barraco vazio. Algumas balas transpassam basculantes de vidro e sinalizam, por sua trajetória, a posição de mais um inimigo. Acerto um pela parede de uma nova encruzilhada e subo pela direita.

Ascendo uma escada vertical de ferro e ao alcançar a cobertura atiro na porta de madeira e mato mais um traficante por trás dela. “Rojas está cortando caminho através do mercado” e mais coronhadas e recarga de munições. São muitos tiros, de forma que recarrego deitado no chão. A recarga da 12 é sempre mais lenta. Demoro-me um pouco dentro de um barraco, pois há bandidos por todos os lados. Chego a uma janela, atiro, recarrego e depois corro para outra janela e repito a mesma operação. O barraco me dá cobertura em todas as direções. Não penso em mais nada, apenas em matar os meliantes, sair dali com vida e encontrar o tal Rojas.

As balas vão acabando. Guardo a 12 e apanho uma metralhadora Uzi no barraco. Olho para os lados e percebo que os bandidos deram uma trégua no fogo cerrado. É hora de correr e ganhar um pouco de distância deles. Sempre subindo. Em determinado trecho sem saída, preciso encontrar um barraco que me dê acesso à laje e possibilite a continuação da caça. Encontro, subo e continuo matando mais e mais bandidos. Tomo estilhaços pelas costas. Viro-me e derrubo mais um. Mesmo assim, a tela ainda está tomada pelo vermelho do meu sangue. Sístoles e diástoles cardíacas anunciam o perigo iminente e a necessidade de procurar um abrigo para retomar as forças. Consigo me esconder por cinco segundos e retomo a escalada.

Já não sei pra onde devo atirar. Os bandidos parecem infinitos e sempre muito bem armados. Subo num teto de zinco e tenho de me manter em movimento se quiser sobreviver: há seis no telhado; dou cabo de todos. “Já estou vendo-o. Não atirem nele, pois o quero desarmado”, grita o capitão. E no ponto em que me encontro é inevitável vislumbrar, mesmo que por milionésimos de segundo, a favela do alto e a bela paisagem do Pão de Açúcar ao fundo. Volto para os tiros.

Acerto mais dois. Um terceiro recebe os disparos no baço. Também vejo de soslaio vários prédios muito altos ao fundo, enquanto aperto e seguro o gatilho da minha automática. Acerto de raspão mais um bandido. Ele resiste se escondendo atrás de uma parede à frente. Paro pra recarregar. Apontando sua arma contra mim e expondo apenas o braço, dispara cerca de quatro tiros. Agacho-me enquanto termino de calibrar a arma, na ponta de um velho telhado. Finalmente corro e o acerto de súbito. Continuo correndo, entro à direita, subo um lance de escadas e vejo no primeiro andar de uma casa no topo da favela, o capitão agarrando Alejandro Rojas, que tentava fugir, mas foi derrubado de cima da sacada em direção ao teto de um carro. Os companheiros solicitam um helicóptero. Encerrado o evento, é hora de refazer o tenso percurso por outras vias.

APÊNDICE J — Diário resumido de jogadas nos espaços de progressão do game **Call of duty: black ops**, estágio *Bay of pigs* (Cuba).¹⁰⁸

As memórias do avatar Alex Mason se iniciam com a chama de um isqueiro. Em um bar, Woods acende um charuto enquanto conversa com Carlos, dono do bar, Bowman e comigo (Alex Mason). Carlos saca um mapa e explica para Woods como chegar a uma plantação que será o nosso ponto de contato, culminando com a saída deste estágio. Woods pergunta sobre como evadir-se do local, ao que Carlos responde que haverá transporte adequado esperando por nós. Ainda no mesmo bar, uma jovem dança sozinha, ao som de uma música cubana. “Excelente”, responde Carlos, e emenda: “temos companhia”. Um grupo de soldados cubanos adentra ao recinto ordenando: “mostrem-nos suas identidades agora!”. Dirige-se à jovem que dança, segura fortemente seus punhos e vocifera: “saia já daqui, puta capitalista!”, e a joga ao chão com um forte empurrão. A moça corre do recinto aos prantos.

Woods olha para mim, enquanto um dos soldados ordena: “eu perguntei de onde você é.” Falo para Woods: “apenas fique calmo, Woods. Espere.” O capitão da milícia se adianta até mim gritando e segura o meu braço: “eu estou falando com você!” e essa ação basta para que Woods saque uma imensa faca, untando a mão do soldado ao balcão do bar. Rapidamente, Woods pega uma garrafa e corta o pescoço do soldado, que vai ao chão. Todos os soldados restantes ficam em estado de alerta e sacam suas armas. Fazemos o mesmo e os meus colegas de equipe dão cabo de quase todos os soldados, exceto o que está à minha frente e demora a recarregar o revólver, tornando fácil a minha ação: eu o elimino. Carlos afirma que tudo está pronto, arremessando para mim uma escopeta. “Desculpe pelo bar, Carlos”, fala Woods. Carlos responde que está tudo bem e que seus homens irão cuidar dos corpos.

Woods dá algumas coordenadas de como prosseguir: “nós vamos encontrar nosso caminho através das ruas”. Fora do bar, policiais bradam em alto-falantes: “traidores da revolução, larguem suas armas! Essa é a sua última chance!”. Para mim, Woods ordena que fique junto dele. Woods abre as portas do bar e sai em disparada. Uma ordem sobre sua cabeça dá o tom da incitação à progressão na fase: “siga-o”. Woods se protege por detrás do pequeno muro do bar. Ao mesmo tempo chegam dois carros de polícia e estacionam próximo a nós. Woods atira no carro e o explode. Estou em seu encalço. Ele manda Bowman ir pela direita. “Mova-se rua acima”, diz Woods para mim enquanto faz sinal para segui-lo. Vamos pelas calçadas da esquerda, Woods à frente. Mais um carro de polícia pára ao meio da rua, do qual descem dois policiais e começam a atirar em nós. Protejo-me atrás de um latão de lixo e acerto os dois. Recarrego.

Do outro lado da rua a milícia nos vê e ataca. Woods se encarrega deles e eu cuido de outro inimigo que se vale de uma barraquinha de frutas para nos atacar: morto com um tiro na cabeça. Woods continua a subir a rua e ordena: “vamos, mantenha-se em movimento”. Passamos ao lado de um policial ferido dentro de um carro. Colocamos fim ao seu suplício. Woods vai avançando pelo meio da rua e se assusta com dois carros vindos em sua direção. Escapa de ser atropelado por meio de uma cambalhota em puro reflexo. Os carros passam direto. Protejo-me na calçada e me viro para trás a fim de alvejar os ocupantes do veículo. Todos mortos.

¹⁰⁸ As jogadas ocorreram em maior número em 2011. Adotamos os mesmos procedimentos de exploração usados no primeiro game pesquisado em 2010. Anotações minuciosas de todo o percurso foram feitas. Listamos os artefatos que fomos encontrando em jogadas sucessivas, empreendidas repetidas vezes até nos familiarizarmos com os ambientes e cenários. Filmamos passagens que consideramos significativas e capturamos fotografias com a câmera, auxiliados pelo comando de mira do joystick.

Woods ordena: “por aqui, por dentro do beco. Entrem no carro que nos aguarda”. “Droga reforços. Muitos deles”. Recarrego. Precisamos matar alguns inimigos para que possamos prosseguir no beco. Há uma rajada de balas sobre nós. Enquanto não os matarmos, não andamos. Mato alguns que estão na entrada do beco e corro, junto com Woods, levando alguns estilhaços de raspão. Entramos no carro. Woods ordena para mim, “vamos, ligue isso”, que agora assumi o lugar do motorista. Dou uma ré para atropelar um policial e sigo em frente em velocidade, a fim de quebrar duas barreiras da polícia.

APÊNDICE K — Diário resumido de jogadas nos espaços de progressão do game **Battlefield 3**, estágio *Operation swordbreaker* (Curdistão iraquiano).¹⁰⁹

Começo o estágio pesquisado em **Battlefield 3** dentro de um veículo militar, fechado, junto com mais quatro colegas de equipe, cruzando as ruas do Iraque. Algo acontece e o veículo é obrigado a parar. Ao descermos, avisto vários soldados e veículos da tropa. A cidade apresenta carros parados, muita poeira e lixo. Soldados revistam pessoas nas ruas, algumas estão algemadas de joelhos. Sigo em frente e entro em uma viela, por dentro de uma feira livre. Ao final da pequena rua, os quatro companheiros me esperam para uma reunião de instruções, improvisada sobre caixotes de frutas. Um superior nos informa sobre o que está acontecendo e nos informa sobre como proceder daqui por diante. O instrutor ressalta que devemos encontrar uma tropa de fuzileiros americanos que estão no local. A equipe continua em frente.

Subo um lance de escadas e entro à esquerda, num bar, única saída para uma rua paralela, já que um portão mais à frente na viela está bloqueado. A equipe me aguarda ao final da rua. Um deles abre a porta de um prédio, que logo é identificado como sendo uma escola. Subimos mais uma escadaria e entramos num corredor à esquerda. O corredor desemboca no portão principal da escola, que por sua vez dá acesso a uma avenida. Uma tropa de insurgentes iraquianos cruza a avenida em um jipe e recebemos ordens para deixá-los passar. “Cruze as ruas em dois. Blackburn, pegue a direita”, ordena o meu superior.

Atravesso a larga avenida correndo com o colega Matkovic. Ele entra numa oficina mecânica de esquina. Acompanho-o e na saída para uma quadra aberta, cercada por edifícios, um atirador de elite acerta um dos nossos. Arrasto o companheiro Chaffin para dentro da oficina, enquanto o resto da equipe é recebida com violência pelos insurgentes. Deixo a arma no automático e quando me dou conta já estou imerso no campo de batalha.

¹⁰⁹ As jogadas ocorreram em 2011. Adotamos os mesmos procedimentos já treinados anteriormente, intercalados entre os percursos do jogador e do pesquisador nos dois outros jogos. Este game com estágio no Iraque exigiu maior atenção, com relação aos letreiros, grafites, placas, quadros etc., considerando a escrita árabe e as frases em inglês. Nos dois outros games, com estágios no Brasil e em Cuba, o acesso ao espanhol era um componente facilitador, de leitura possível através da aproximação da mira do joystick. Contamos ainda com certo conhecimento mais aproximado da cidade do Rio de Janeiro, o que terminou ajudando.