UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFG)
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS (FCS)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PERFORMANCES CULTURAIS

RAQUEL DE PAULA RIBEIRO

Eu jogo. Eu, jogo.

A relação humano x máquina nas narrativas de RPGs eletrônicos.

GOIÂNIA
2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

[ ] Dissertação [x] Tese

2. Nome completo do autor

Raquel de Paula Ribeiro

3. Título do trabalho

Eu jogo. Eu, jogo. A relação humano x máquina nas narrativas de RPGs eletrônicos

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento [x] SIM [ ] NÃO[1]

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:
a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);
b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.
O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.
Casos de embargo:
- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.

Documento assinado eletronicamente por **Daniel Christino**, **Professor do Magistério Superior**, em 07/05/2022, às 11:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **RAQUEL DE PAULA RIBEIRO**, **Discente**, em 09/05/2022, às 09:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2884193** e o código CRC **BCCE2057**.

RAQUEL DE PAULA RIBEIRO

Eu jogo. Eu, jogo.

A relação humano x máquina nas narrativas de RPGs eletrônicos.

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais, da Faculdade de Ciências Sociais, da Universidade Federal de Goiás (UFG), como requisito para obtenção do título de Doutor em Performances Culturais.
Área de Concentração: Performances Culturais.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Christino.

GOIÂNIA

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Ribeiro, Raquel de Paula
Eu jogo. Eu, jogo. [manuscrito] : A relação humano x máquina nas narrativas de RPGs eletrônicos / Raquel de Paula Ribeiro. - 2022.
224 f.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Christino.
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Ciências Sociais (FCS), Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais, Goiânia, 2022.
Bibliografia. Anexos.
Inclui lista de figuras, lista de tabelas.

1. RPG. 2. Videogame. 3. Ser. 4. Performances Culturais. 5. Ritual. I. Christino, Daniel, orient. II. Título.

CDU 316

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS

ATA DE DEFESA DE TESE

Ata nº 05 da sessão de Defesa de Tese de Raquel de Paula Ribeiro que confere o título de Doutora em Performances Culturais, na área de concentração em Performances Culturais

Aos quatro dias do mês de maio do ano de dois mil e vinte dois, a partir das dezesseis horas, através de webconferência, realizou-se a sessão pública de Defesa de Tese intitulada "Eu jogo. Eu, jogo. A relação humano x máquina nas narrativas de RPGs eletrônicos". Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Daniel Christino (UFG), com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Doutor Flávio Gomes de Oliveira (UFG), membro titular externo; Professor Doutor Lisandro Magalhães Nogueira (UFG), membro titular interno, Professor Doutor Marcilon Almeida de Melo (UFG), membro titular interno, Professor Doutor Rodrigo Cássio Oliveira (UFG), membro titular interno; Rubem Borges Teixeira (UFG), membro titular externo, cujas participações ocorreram através de videoconferência**.** Durante a argüição os membros da banca não fizeram sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Tese tendo sido a candidata APROVADA pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Daniel Christino, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA

Documento assinado eletronicamente por **Daniel Christino**, **Professor do Magistério Superior**, em 04/05/2022, às 19:26, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo Cassio Oliveira**, **Professor do Magistério Superior**, em 04/05/2022, às 19:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Lisandro Magalhães Nogueira**, **Professor do Magistério Superior**, em 05/05/2022, às 11:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Marcilon Almeida De Melo**, **Professor do Magistério Superior**, em 05/05/2022, às 15:18, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Rubem Borges Teixeira Ramos**, **Professor do Magistério Superior**, em 05/05/2022, às 18:18, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Flávio Gomes De Oliveira**, **Professor do Magistério Superior**, em 06/05/2022, às 18:29, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2870221** e o código CRC **B815350C**.

Para os que representam o futuro além de mim,

Benjamin e Erick.

AGRADECIMENTOS

Em um trabalho que fala de vivência e existência, as duas primeiras pessoas a quem preciso agradecer são aqueles que ressignificaram toda a minha vida nos últimos 3 anos, o Benjamin e o Erick. Esses pequenos seres, um deles nem nascido ainda, que conseguem me fazer transbordar com um toque de suas pequenas mãos, que me fazem enxergar o futuro e não desanimar em momentos em que a conclusão de cada etapa parecia impossível. Nenhuma realização nessa vida supera o grande feito que foi e está sendo gerar e cuidar de vocês. Obrigada por existirem e serem o meu motivo todos os dias.

Em especial, agradeço ao meu companheiro Eduardo por tanto. Pela possibilidade de uma família, pela vida que compartilhamos e vemos florescer juntos. Por ser contraponto, equilíbrio e prumo em muitos momentos; mas também impulso, ânimo e parceria em tantos outros.

Aos docentes do curso de Pós-Graduação em Performances Culturais por abrirem um universo completo de possibilidades de pesquisa e pela contribuição indispensável para encontrar um caminho em um campo de estudos tão diverso como o nosso. Dentre eles, agradeço em especial o prof. Daniel, meu orientador, que encarou o desafio de relacionar games, performance e filosofia na busca pelo conhecimento comigo. Obrigada, professor, por ser a mão guia em um terreno antes ainda desconhecido e por apontar sempre a direção a seguir quando o caminho parecia se desviar demais; pelas tardes de estudo, as ricas discussões sobre games e todo suporte ao longo dos anos.

Por fim, mas não menos importante, agradeço aos professores Flávio, Lisandro, Marcilon, Rodrigo e Rubem que tanto contribuíram para a finalização dessa etapa com apontamentos, indicações bibliográficas e suas próprias visões únicas sobre um assunto que ainda estamos desvelando no campo interdisciplinar das performances culturais. Aos colegas de doutorado, em especial ao meu amigo Murilo Bueno, por infindáveis dias e noites estudando e discutindo juntos conceitos que pareciam escritos em grego, mas que eram em alemão.

Agradeço também a todos que contribuíram de alguma forma para a finalização deste trabalho.

RESUMO

O presente trabalho tem como proposta o estudo e análise dos RPGs eletrônicos e a relação proporcionada por eles entre as máquinas ou dispositivos de jogo e os jogadores, bem como a maneira como esses jogadores, ao performarem o seu papel no jogo se colocam em mais de um ambiente, permanecendo em estado liminar. Além disso, será necessário que o trabalho perpasse questões importantes quanto a noção de ser e construção de mundo por parte dos jogadores, colocando em um mesmo eixo os ambientes reais (ou físicos) e digitais (ou virtuais) e a percepção que o indivíduo que joga tem desses dois espaços, bem como a contribuição para a mudança mútua entre eles, do jogador para o jogo e do jogo para o jogador. Ponto importantíssimo a ser levado em conta quando se fala em auto-percepção do jogador diz respeito aos seus pares, se há ou não mais de um jogador juntos imersos em uma mesma narrativa e quais seriam as diferenças da percepção de si e do outro quando este é humano ou máquina, bem como a influência de fatores como cultura, arte, subjetividade e tecnologia nessa percepção. O objetivo principal dessa tese é trazer à luz da ciência as narrativas de entretenimento tão presentes nos jogos de RPG eletrônicos e como os seres humanos se posicionam quando em contato com elas. Para isso, foram analisados os jogos *The Elder Scrolls V: Skyrim* e *Xenoblade Chronicles X*.

Palavras-chave: RPG; Videogame; Ser; Performances Culturais; Ritual.

ABSTRACT

This research has as a main proposal the discussion and analysis of the electronic RPG and the relation they provide between the machines or game gadgets and players, also the way these players, when performing their role in game put themselves in more than one space, remaining constantly at a liminary state. In addition to that, this research will pass through important issues about the being and the world around built by players, articulating in the same level real (or physical) environments and digital (or virtual) environments and the perception the player has of both, as the contribution they have to one another's change, from player to game, from game to player. An important issue to be considered when talking about the player's self-perception is the issue of other players if there is another player or many others sharing the same space and narrative and the difference it would make in this player's perception when the other player is a human or a machine. Also, to consider the influence of culture, art, subjectivity, and technology in this player's perception. The main objective of this thesis is to bring light to entertainment narratives contained in electronical RPG games and the way human stand and act when confronted with them. To achieve that goal, this thesis researches the games *The Elder Scrolls V: Skyrim* e *Xenoblade Chronicles X*.

Keywords: RPG; Videogame; Being; Cultural Performances; Ritual.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 - Imagem do jogo Scribblenauts para console portátil da Nintendo..... 37

Figura 2 - Imagem do jogo Scribblenauts para console de mesa da Sony..... 37

Figura 3 - Início do jogo *Skyrim* – 00:03:39..... 104

Figura 4 - Início do jogo Skyrim (perspectiva 2) – 00:03:50..... 104

Figura 5 - Primeiro olhar sobre a vila de Helgen – 00:05:40..... 106

Figura 6 - "Who are you?" – 00:07:38..... 106

Figura 7 - Escolha do personagem – 00:07:40..... 108

Figura 8 - Versões feminina e masculina possíveis de cada raça em Skyrim..... 109

Figura 9 - Construindo Frigga Lodder 1..... 112

Figura 10 - Construindo Frigga Lodder 2..... 113

Figura 11 - "What in Oblivion is that?" – 00:13:48..... 116

Figura 12 - O primeiro dragão – 00:13:56..... 117

Figura 13 - A primeira missão – 00:14:16..... 118

Figura 14 - Imagem do jogo *Ori and the blind forest*..... 128

Figura 15 - Vastidão do jogo *Skyrim*..... 129

Figura 16 - Tela de criação de níveis em *Little Big Planet* (2008)..... 132

Figura 17 - Tela de criação de níveis em *Super Mario Maker* (2015)..... 133

Figura 18 - *Apocrypha* – Universo paralelo de Miraak. Perspectiva em 3ª pessoa..... 137

Figura 19 - Partida de D&D no Roll20..... 142

Figura 20 - Armadilhas ocultas em *Skyrim*..... 155

Figura 21 - Diferentes linhas de diálogo levam a resultados distintos..... 158

Figura 22 - Perspectiva do jogo Pokémon Yellow – GameBoy Color..... 166

Figura 23 - Falkreath..... 173

Figura 24 - High Hrothgar..... 173

Figura 25 - *The Legend of Zelda: A Link to the past* (1991), *Final Fantasy* (1994) e *Chrono Trigger* (1995) 177

Figura 26 - Imagem de divulgação de *Xenoblade X*..... 179

Figura 27 - Construção do personagem masculino em *Xenoblade X*..... 181

Figura 28 - Construção do personagem feminino em *Xenoblade X*..... 182

Figura 29 - Construção do personagem masculino em *Xenoblade X* – Cor da pele..... 184

Figura 30 - Jogando com Ravena..... 185

Figura 31 - Login de Elma no módulo de salvamento - 00:11:34..... 186

Figura 32 - Login de Elma no módulo de salvamento 2 - 00:11:37..... 187
Figura 33 - Conhecendo Elma – 00:13:28..... 188
Figura 34 - As escolhas de *Xenoblade X* – 00:14:39..... 190
Figura 35 – Conselho de Elma – Tutotial 1 – 00:15:21..... 191
Figura 36 – O discurso de Elma – O Final do Jogo..... 195
Figura 37 – O discurso de Elma – O Final do Jogo 2..... 197
Figura 38 – Cena pós-créditos – O Final do Jogo 3..... 200
Figura 39 – Affinity Chart de Ravena (personagem)..... 203
Figura 40 – Missões globais..... 205

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Canção do Draconato 171

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BLADE	Builders of the Legacy After the Destruction of Earth (Construtores do Legado após a Destruição da Terra)
CoD	Call of Duty
DLC	Downloadable Content (Conteúdo baixável)
D&D	Dungeons & Dragons
EUA	Estados Unidos da América
EXP	Experiência
FIFA	Federação Internacional de Futebol
FPS	First-person Shooter
GPS	Global Positioning System (Sistema de Posicionamento Global)
HP	Health Points (Pontos de Saúde)
HQ	História em Quadrinhos
JRPG	Japanese Role Playing Game (Jogo de Interpretação de Papeis Japonês)
LARPG	Live-Action Role Playing Game (Jogo de Interpretação de Papeis com Ação ao Vivo)
LOL	League of Legends
MOD	Modification (Modificação)
MMO	Massive Multiplayer Online (Jogos Multijogador Massivo Online)
MMORPG	Massive Multiplayer Online Role Playing Game (Jogos de Interpretação de Papeis Multijogador Massivo Online)
MUD	Multi-User Dungeon (Calabouço Multi-Usuário)
New LA	New Los Angeles (Nova Los Angeles)
NPC	Non-Playable Character (Personagem Não-Jogável)
PC	Personal Computer (Computador Pessoal)
PES	Pro Evolution Soccer
PV	Pontos de Vida
RPG	Role Playing Game (Jogo de Interpretação de Papeis)
TV	Televisão
WOW	World of Warcraft

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	**11**
1	**SER-AÍ**	**24**
1.1	**Ser no mundo, mundo digital, Ser no digital**	**54**
1.1.1	Espaço de vida e espaço de jogo	61
1.1.2	O jogo do tempo	67
2	**A PERFORMANCE COTIDIANA – O SER EM ATO**	**70**
2.1	**A performance do lúdico**	**75**
2.1.1	Performance e lúdico em perspectiva	88
3	**SKYRIM – AUTOMERGULHO INFINITO**	**92**
3.1	**Role Play The World**	**139**
3.1.1	A narrativa e os RPGs	151
4	**XENOBLADE X - PRECISÃO E ENGAJAMENTO**	**175**
4.1	**RP the numbers**	**192**
5	**CONCLUSÃO**	**206**
6	**BIBLIOGRAFIA**	**215**
	ANEXO	**220**

INTRODUÇÃO

Iniciar um estudo sobre a relação entre humanos e máquinas sob a perspectiva da performance oferece inúmeros desafios, especialmente para pesquisadores que ainda não possuem grande familiaridade com o campo, uma vez que ele aborda conceitos de difícil delimitação como tecnologia, performance e existência. Em se tratando de um campo interdisciplinar, existe a necessidade de situar a pesquisa metodologicamente no vasto campo dos estudos em performances culturais, bem como esclarecer os limites (se é que há limites no campo que trata de limites) do estudo proposto nessa tese.

Mais importante do que a delimitação do lugar de fala do pesquisador no decorre do presente estudo, provavelmente seja o caminho a ser percorrido, como se os estudos em performance fossem uma via a ser seguida e os outros campos que a tangenciam, os pontos de parada. Não há como, e nem é a intenção, limitar a estrada das performances, mas atentar para a coerência dos pontos de parada e, por fim, através do caminho percorrido, transformar a estrada; mesmo que seja apenas na percepção que a partir dessa leitura passa-se a ter dela.

Planejar o caminho e os pontos de parada é também combiná-los de forma a atingir os objetivos propostos e, com alguma sorte, incentivar mais perguntas e novas jornadas. Em um campo interdisciplinar, especialmente quando não há um roteiro preparado, é o planejamento do caminho que mantém a investigação seguindo em frente com, espera-se, desvios mínimos. Os campos de estudo são diferentes, mas estão unidos pela performance em um plano. No entanto, há que se notar que não existe um ponto de chegada, apenas uma parada final onde a bagagem recolhida durante o percurso possa envelhecer; a necessidade de trilhar um caminho que coloque na mesma rota diferentes campos do saber se faz presente por proporcionar novas possibilidades de compreensão da humanidade e do mundo, de si e do outro.

Na intenção de estudar a relação entre o humano e a máquina nas narrativas de RPG eletrônicos, quatro campos do saber distintos funcionarão como pontos de parada na estrada: a comunicação, a filosofia, a antropologia e, de certa forma, até a matemática. Compreender a relação que estes campos têm entre si, no entanto, não é suficiente para que seja alcançada uma análise satisfatória do que é ser humano e máquina ao mesmo tempo, um e outro. É necessário que haja uma conexão entre eles que seja uma via possível e que seja mutante, transformadora e transformada enquanto se liga a eles e os compreende. Utilizar os estudos em performances culturais como um elo para estudar essa ligação se traduz como a tentativa deste estudo de compreender um ser que se reflete em milhões, o jogador de videogame.

Tão antiga quanto a própria humanidade, a capacidade e vontade de contar histórias tem acompanhado o desenvolvimento da espécie humana desde os tempos em que apenas a oralidade permitia a sua disseminação. A construção e contação de histórias possuem objetivos diversos e que nem sempre foram associados ao entretenimento como é comum serem classificadas hoje. Mais do que entreter, uma ligeira olhada na história nos permite divisar histórias que servem em primeira instância e quase sempre até hoje, para ensinar.

Histórias metafóricas, mitológicas, publicitárias, ficcionais e tantas outras ensinam os seres humanos a conviver e se relacionar com seus pares. É por meio delas que diferentes aspectos desse ser se manifestam e que a individualidade dos envolvidos em uma história - autor, interlocutor e ouvinte - se colocam em uma dança de palavras, gestos e símbolos que culmina em um significado diferente, apesar de semelhante, para cada um deles. Mais ainda, faz com que o significado seja diferente conforme a mesma história é contada mais de uma vez.

No século XXI, a questão narrativa é inerente ao ramo do entretenimento em especial. Como a maioria dos seres e o mundo que os cerca, também as histórias se adaptaram ao sistema econômico ao longo dos séculos e se apresentam hoje sob a perspectiva econômica do mercado globalizado que está presente em quase todas as partes do mundo em menor ou maior grau. É comum pensar em histórias como momentos prazerosos, quando é dada à mente a possibilidade de se distanciar do cotidiano e da vida comum por alguns momentos. O senso comum nos permite julgar a arte voltada para a grande massa com a visão apocalíptica que acompanha toda nova tecnologia. Atualmente, o público da arte, popularizada pelos meios de comunicação em massa, é muito maior do que há 70 anos, quando algumas formas de entretenimento sequer existiam. Ao mesmo tempo que o público aumentou, a maneira de contar histórias também sofreu grandes mudanças, adaptando-se ao comercialmente viável e, muitas vezes, originalmente questionável, das narrativas de entretenimento atual. Quando se trata de cultura, diferente da necessidade de categorizar os produtos culturais atuais, é necessário analisar o impacto que ela detém em determinada sociedade e como esses símbolos estão presentes no mundo individual construído por cada ser humano, se transformam e transformam o ser com o passar do tempo.

As histórias representam a maneira como as pessoas se relacionam consigo mesmas e com os outros, com o objetivo de criar uma projeção imediata do outro para dentro da narrativa, seja ela fantasiosa ou cotidiana. Além disso, a narrativa reduz as distâncias sociais entre dois ou mais indivíduos, aumentando a intimidade entre aquele que conta e o que escuta e a sensação de pertencimento entre o indivíduo e o grupo social do qual faz parte. Isso a torna crucial para a vida em sociedade e construção e manutenção de grupos.

Janet Murray (2003), em seu livro *Hamlet no Holodeck*, discorre sobre a importância narrativa para as relações humanas e como estão presentes e transformam o universo tecnológico que vivemos hoje. As narrativas consistem em ferramentas importantes em diversos aspectos, independente do formato em que se apresentam. Ao longo dos séculos, os seres humanos modificaram a maneira de contar histórias conforme a tecnologia disponível. Da narrativa oral, passa-se à narrativa literária, auditiva, visual ou um conjunto delas, explorando os recursos disponíveis para tornar aquela narrativa mais atraente e muitas vezes como forma de documentar, editar e expandir aquela história que havia sido passada oralmente através do tempo.

Das muitas possibilidades disponíveis para contar histórias, algumas acabam tendo maior destaque em épocas distintas, se tornando objeto de estudos que visam compreender como a sociedade se estrutura e se compõe como algo uno. No entanto, alguém que tenha nascido em uma época posterior à metade do século XX, tem contato com diversas formas narrativas, cada qual com maior ou menor grau de interação e possibilidade imersiva. Certamente, em um futuro não tão distante, o período que compreende o final do século XX e início do século XXI será lembrado como o período em que a internet modificou a maneira como as pessoas se comunicam, a interação com os outros, consigo mesmo e com as máquinas. Neste cenário, quando se trata de entretenimento, é possível encontrar disponível narrativas cada vez mais elaboradas.

É verdade que jogos com certa complexidade existem há bastante tempo, exemplo disso são os centenários jogos de xadrez, ludo e gamão. No entanto, os videogames consistem em uma forma de jogar relativamente recente, tendo se popularizado nas décadas de 70 e 80 do século XX. A partir do momento que a ciência se voltou para as narrativas e para o estudo do entretenimento, ficou claro que os jogos são parte fundamental de todas as culturas e que extrapolam os limites da brincadeira, para representar uma interação entre humano e humano ou humano e máquina, onde os participantes tendem a influenciar o comportamento do outro.

Mesmo em jogos cotidianos simples, a busca pelo prazer individual é obtido na interação em consonância com o outro, onde há um prazer mútuo ou às custas do outro. O jogo representa parte da individualidade daquele que joga e faz com que a interação entre os jogadores seja transformadora para todos que dela participam. O jogo apresenta então características individuais que se tocam e se modificam voluntariamente, na tentativa de que a resposta do jogo jogado seja positiva e prazerosa. Exatamente por esse motivo, os jogos são deliberadamente utilizados para muitos outros fins que não apenas o entretenimento atualmente.

Independente do tipo de jogo em questão, sua capacidade imersiva faz com que o jogador crie um mundo novo enquanto joga, ou que perceba o mundo de maneira diferente, em um movimento muito semelhante ao que, em performances, é chamado de estado liminar, um entre-lugar existente entre a realidade física e a realidade virtual da performance e que desaparece quando esta cessa. O jogador, de certa forma, deixa de ser ele mesmo para se transformar em um personagem, que, por sua vez, torna-se indissociável do indivíduo que lhe deu origem, em um processo de desmontagem e remontagem do indivíduo semelhante ao sugerido por Richard Schechner (1985). No entanto, mesmo que os indivíduos envolvidos no jogo retornem aos papeis cotidianos de onde saíram, sua visão se modifica e eles se tornam novos seres. Por esse e outros motivos, uma performance de jogador nunca poderá se repetir, mesmo que se trate do mesmo jogador e do mesmo jogo.

Mesmo que esse cenário se repita em todas as modalidades de jogo, existem jogos que permitem maior expressão do jogador na narrativa do que outros. Antigos jogos de tabuleiro, onde a narrativa é bastante simples (mas não inexistente) como xadrez ou damas, não permitem grandes interações do indivíduo com sua construção narrativa, apenas com os demais jogadores. Antes mesmo da chegada dos videogames na década de 80 do século XX, os jogos de tabuleiro passaram a se modernizar no sentido de criar narrativas mais envolventes e que permitissem a interferência do jogador em quesitos como narrativa, desfecho, jogabilidade, entre outros.

A partir da década de 70, surgem os RPGs (Role Playing Games), uma nova vertente de jogo com foco na narrativa e na representação de papéis (Peterson, 2014). Estes tomaram forma e se popularizaram entre os jovens orientais e ocidentais nas décadas seguintes. A liberdade de construção dos personagens como parte de si mesmo e a interpretação como maneira de dar rumo à história do jogo, faz dos RPGs jogos altamente interativos, onde todo um universo ficcional é diretamente influenciado pela presença dos jogadores que detém os papeis.

Não demorou muito para que os clássicos RPGs de mesa fossem adaptados para o formato dos videogames. Com a evolução dos consoles de videogame e sua popularização, linguagens próprias dos jogos eletrônicos foram sendo criadas, possibilitando o surgimento de uma enorme diversidade de jogos de RPG, variando em grau de interação e intervenção narrativa. Existe hoje nos videogames uma nova denominação para RPG, onde o personagem não é encarnado por um ator físico e presente, mas por uma pessoa atrás de um controle, limitado pela programação algorítmica do jogo.

Marshal McLuhan (1971, p. 60) fala que “Com a chegada da tecnologia eletrônica, o homem alongou-se, ou colocou fora de si mesmo, um modelo vivo do sistema nervoso central”. A tecnologia impressa nos videogames permite que o indivíduo expanda sua experiência

narrativa, muitas vezes iniciada em outro formato. Para que essa expansão narrativa, ou alongamento do ser, se torne mais real, palpável e extensa, novas tecnologias são acrescentadas às já existentes no intuito de fazer com que o jogador vivencie uma experiência completa e que opera em diversas instâncias, através de múltiplos pontos de contato.

Um dos maiores objetivos em estudar a relação dos videogames com a sociedade e sua construção é exatamente compreender o fenômeno como construção imagética, simbólica e social. À medida que essa plataforma midiática se desenvolve e se modifica de acordo com as práticas mercadológicas vigentes, ela se torna uma forte ferramenta de comunicação capaz de transmitir mensagens sociais e culturais, narrativas simples ou complexas e transferir parte da instância criadora para aqueles que até então se encontravam em posição de passiva espectatoriedade.

Compreender a maneira como o indivíduo percebe o mundo é também estudar parte daquilo que o torna um ser em constante performance e faz com que os papeis desempenhados mudem conforme a interação e o aprendizado cotidiano se tornam naturais. Para que possamos melhor compreender a sociedade em que vivemos, é importante que seus aspectos culturais e cotidianos sejam levados em conta, no intuito de dar continuidade ao crescimento da ciência.

Além disso, os estudos sobre videogames ainda são um pouco tímidos, especialmente no Brasil. A teoria disponível sobre narrativa, entretenimento e videogames ainda não é satisfatória, dado que se trata de estudos que envolvam tecnologia em constante desenvolvimento, além de ser ainda um campo relativamente novo com pouco mais de 40 anos de existência massiva na sociedade. Muito há de se discutir sobre como narrativas são transpostas para os novos meios e a maneira como os seres humanos se relacionam com elas.

Por fim, é preciso que uma nova vertente nos estudos de performance seja colocada em discussão: a relação performática existente entre humanos e máquinas, quando essas possuem inteligência artificial suficiente para permitir que essa relação não pareça forçada ou unilateral. Raras são as bibliografias que tratam da performance de máquinas com inteligência artificial, sua relação com a programação e com a tecnologia, fazendo com que parte da cultura do nosso tempo, tão ligada às novas tecnologias, permaneça carente de compreensão.

Desde o surgimento dos videogames em meados da década de 80 no século XX, muito se tem discutido sobre a sua real posição dentro do cotidiano das pessoas, de sua cultura e maneiras de encarar aquilo que, apesar de participativo, continua sendo ficcional. O que surgiu como brinquedo direcionado às crianças, hoje se transformou em ferramenta importante de trabalho, educação e entretenimento.

> Jogos digitais e eletrônicos possuem múltiplas formas e plataformas de computador diferentes. Incluem jogos para computadores pessoais ou consoles acoplados à uma TV como o Sony Playstation ou o Microsoft Xbox; dispositivos portáteis como o Nintendo Game Boy Advance ou portáteis especializados que rodam apenas um jogo; jogos para PDA (Personal Digital Assistant – agendas eletrônicas, também chamadas de palmtops, hoje em desuso) ou celulares; ou jogos para fliperama e parques de diversões. Jogos digitais e eletrônicos podem ser programados para um único jogador, para um pequeno grupo de jogadores, ou para uma grande comunidade. (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 86 – tradução nossa)[1]

Os jogos eletrônicos, ou videogames, podem ser compreendidos como maneiras de interação individual (apenas entre o jogador e a máquina) ou coletiva (entre vários jogadores e máquina) com uma narrativa existente. Isso faz com que o indivíduo mude o jogo e a si próprio em cada nova sessão, fazendo com que a narrativa o conduza a uma história diferente, onde o seu papel deixa de ser passivo, para ser ativo como agente formador de identidade, interação e história.

A transformação ocorrida nos consoles, que partiram de jogos simples como "Tetris" e se encontram hoje com uma complexidade imagética quase cinematográfica, com é o caso de "The Last of Us" (2014) para Playstation 4, pode ser compreendida como uma transformação semelhante àquela sofrida pelos jogadores. Se a tecnologia se traduz como extensão do homem, como diz McLuhan (1964), ela passa a ser ativa na transformação de sua percepção de mundo e indivíduo pertencente à sociedade. Na mesma proporção que os jogos eletrônicos evoluem, o jogador se concentra em uma mútua projeção com o universo do jogo, fazendo parte dele e permitindo que este também faça parte de si.

Nesse cenário tecnológico, surgem possibilidades de novas experiências de jogo criadas a partir dos jogos já existentes, como é o caso dos RPGs eletrônicos. Os jogos que antes eram essencialmente performados presencialmente, como o clássico Dungeons&Dragons[2], se aprofundaram na sua característica de serem participativos, ganhando em condução narrativa, mas perdendo em livre construção de personagens e história. Apesar de ainda muito interativos, os jogos de RPG eletrônicos possuem características muito diferentes dos que lhe deram origem, fazendo com que a análise dos dois formatos seja, muitas vezes dissociada e forçando o conceito de RPG a se dividir em dois, em vez de indicar uma narrativa única para formatos

[1] Digital and electronic games take e multitude of forms and appear on many different computer platforms. These include games for personal computers or TV-attached game consoles such as Sony Playstation ou Micrisoft Xbox; handheld game devices such as Nintendo Game Boy Advance or specialized handhelds that only play one game; games for PDAs or cell phones; and games for arcades or amusement parks. Digital and electronic games can be designed for a single player, for a small group of players, or for a large community.

[2] Jogo de RPG pioneiro no mundo e que se popularizou como um dos mais completos sistemas já criados. Para conhecer mais sobre D&D, acesse o site oficial: https://dnd.wizards.com

diferentes. Isso quer dizer que, quando se fala em RPG, há quem pense nos clássicos de mesa e há quem se lembre apenas dos eletrônicos, flexionando a nomenclatura do termo, já que a narrativa não possui essa mesma flexibilidade por fatores diversos, dentre eles, a limitação de programação dos jogos eletrônicos.

Os jogos de interpretação de papéis se assemelham ao teatro quando tratam dos personagens e da capacidade de moldá-los à maneira do jogador, no entanto, elementos como regras, metas e participação voluntária (MCGONIGAL, 2011) fazem com que este teatro se transforme em um jogo participativo. Tendo se desenvolvido e se popularizado a partir das grandes empresas japonesas de games, os jogos de RPG eletrônicos já surgem com uma percepção do protagonista e do jogador que encontra suas bases na globalização pertinente ao seu tempo. Apesar da percepção espaço-temporal japonesa ser bastante abstrata e diferente da ocidental (Kato, 2012), incorrendo em um tempo narrativo consideravelmente mais longo que o habitual, surgem com os primeiros RPGs como o clássico Final Fantasy[3], a noção limitada de customização do personagem e quase nula de customização do ambiente. Esse fato transforma a experiência de jogar o jogo em algo regrado, mas não tira o mérito do jogador de controlar o personagem e sentir-se pertencente a ele.

Ao entrar em contato com o universo do jogo e a atmosfera criada por ele, o jogador se vê frente a uma experiência já conhecida no segmento das artes, que é o transporte de sua consciência para a vivência de uma experiência externa, mas que não deixa de ser a dele mesmo. “A nossa experiência significativa com o texto talvez seja a primeira condição que devemos impor para o nosso traçado na direção do estético. Entendendo por essa experiência significativa a apropriação de seu sentido [...]” (LEAL; GUIMARÃES; MENDONÇA, 2010, p. 135). Isso quer dizer que, se tomarmos a linguagem cinematográfica (e, por analogia, a linguagem do videogame) como texto ou marca imagética que se constitui em codificação e decodificação de mensagens, temos a construção da experiência individual de jogo, cultura e experimentação como parte do processo de apropriação estética da arte e da narrativa do jogo. Algo que já poderia ser observado desde a década de 70 com o surgimento dos RPGs de mesa; essa apropriação pertinente ao mencionado estilo de jogo se mantém nos RPGs eletrônicos, apenas é elevada a um patamar diferente.

Fato é que, após o surgimento do videogame, a possibilidade de transformar completamente antigos jogos fez com que consagradas plataformas se reinventassem para atingir novos públicos ou cativar os antigos. Com a chegada dos videogames o papel do jogador

[3] Para conhecer mais sobre a extensa franquia Final Fantasy, acesse o site oficial: https://www.finalfantasy.com

se transformou de espectador passivo a criador ativo. James Carse (1986), à época de seu livro, já mencionava a relação que existe entre jogos finitos e infinitos, no intuito de tentar transcrever a maneira como tratamos determinados jogos e a experiência incorrida por esses, baseando-se apenas na composição narrativa possível para cada um dos estilos e formatos disponíveis.

Longe de preconizar o fim dos clássicos jogos de tabuleiro, os jogos eletrônicos adquiriram ao longo do tempo uma linguagem própria, capaz de manter narrativas clássicas e adicionar elementos novos na construção daquilo que se intitula atmosfera de jogo. Tendo-se utilizado das já avançadas técnicas do cinema, das animações e dos quadrinhos, os videogames elevam a experiência do jogo a um patamar cuja compreensão geralmente só é concebida jogando.

Após a chegada dos videogames e dos RPGs eletrônicos, a atmosfera de jogo que residia quase que exclusivamente na imaginação do jogador, passa a tomar forma e, mais do que isso, imprime desafios ao jogador que não seriam possíveis apenas com planos quadriculados e peões simples caracterizados com cores primárias. Desde sua concepção, as grandes desenvolvedoras de *games* se esforçam para levar o jogador a se projetar no personagem, fazendo daquele mundo fictício o seu próprio mundo. Todos os elementos característicos estão presentes, no entanto, existe agora a possibilidade de criar e realizar o imaginado, traduzindo o que era imaginação em atmosfera, espacialidade e ambientação. Mais do que isso, no momento em que o comércio internacional abriu suas fronteiras para o consumo de produtos culturais de outras localidades do mundo globalizado, os videogames passaram a ser difusores de uma cultura que traz traços tradicionais e modernos. Isso faz com que os já pertencentes a uma geração considerada líquida em identidade (BAUMAN, 2001), se tornem parte de uma linguagem imagética que ultrapassa barreiras determinadas pela linguística para ser pautada também na ação e no sentimento de vivenciar narrativas visuais de ficção. Isso nos leva a questionar o próprio conceito de virtual, uma vez que dois mundos, intra e extra jogo, se interpenetram, fazendo com que a estrutura bem definida do jogo e a sua narrativa transformem experiências antes chamadas de virtuais, em algo real.

Em um país onde a tecnologia ainda não é o principal produto de exportação, a tendência é que as inovações cheguem ao país com certo atraso e preço elevado. Apesar do grande interesse no Brasil como mercado e meio-ambiente cultural, fato é que a massiva maioria dos consoles de videogame, computadores de alta performance e jogos eletrônicos são importados. Junto com esses produtos, adentram no país outras culturas, outras formas de design e símbolos culturais que acabam por serem incorporados ao nosso cotidiano como parte de nossa própria cultura.

Se a produção de tecnologia nacional é pequena, a produção intelectual sobre fenômenos dessa natureza é ainda mais tímida, se tornando imprescindível que estudemos os impactos que estes causam em nosso país e a forma como o fazem. Como são elaborados os princípios dos jogos e que tipo de relação eles possuem com a crescente caracterização de cada indivíduo jogador identificado como *gamer*.

Além disso, a construção do espaço e a espacialidade dos jogos, traz um novo elemento à significação dos jogos e da imersão presente neles, fazendo com que o jogador se transporte para diversos locais do mundo, reais ou fictícios. No caso dos RPGs, muitas vezes é possível, não apenas viver em um mundo ficcional, mas modificá-lo pela simples presença de um personagem.

A característica básica dos jogos de RPG é a sua teatralidade, ou seja, trata-se de uma performance onde os jogadores guiam a narrativa com base em suas escolhas. Isso faz com que esse formato de jogo seja impactado pelo jogador, ao mesmo tempo que o impacta também. Se parte da narrativa do RPG depende do jogador, este transporta parte de si para dentro da história, permitindo com que essa também faça parte de si de maneira mito íntima.

Certamente, esse tipo de interação possui efeitos distintos na vida do jogador, variando conforme a história, o jogador e a condução que se faz de um para outro. É importante então que se compreenda como essa interação transforma o indivíduo e como o indivíduo transforma o jogo, tanto no RPG de mesa, quanto no RPG eletrônico e como a narrativa se altera de acordo com a linguagem e o formato aos quais está submetida.

Assim pensados, a presente investigação será baseada no método indutivo, onde a parte que é estudada consiste em amostra representativa do todo (LAKATOS, 2001), podendo seus resultados pontuais representarem todo o objeto de análise. Além disso, a presente tese se baseia na fenomenologia como método de estudo dos fenômenos que cercam os Seres-aí, conforme a teoria Heideggeriana, que será utilizada tanto para o estudo dos RPGs de mesa, quanto dos RPGs eletrônicos retirando uma amostra dos jogos disponíveis no mercado. Por fim, será necessária extensa revisão bibliográfica acerca dos campos de conhecimento que coexistem na experiência de jogar, compondo uma pesquisa teórica que busca na literatura científica existente, uma forma de compreender o complexo fenômeno do jogo, colocando-o não só como divertimento, mas como uma forma de conhecer e interpretar o mundo.

Será necessária uma análise midiática aprofundada acerca do gênero de jogo pretendido, a fim de compreender as diferenças da linguagem e da relação com os jogadores que existem na transição entre os jogos RPGs de mesa e os eletrônicos. Essa análise será de extrema importância para a compreensão da experiência de jogo e construção de identidade dos

jogadores, se existem diferenças na percepção, recepção, representatividade e recompensa oferecida aos jogadores quando saímos do jogo de RPG físico para o jogo eletrônico.

Para alcançar os objetivos propostos anteriormente, serão abordadas no presente trabalho três grandes divisões que se colocam no mesmo eixo quando do intuito de compreender a relação do ser humano com os jogos eletrônicos de RPG: 1. Ser e espaço; 2. performance e jogo; 3. tecnologia, narrativa e RPG. Cada uma dessas unidades temáticas se dividirá em capítulos menores para que a abordagem do assunto aqui proposto se dê de forma aprofundada.

Por fim, é importante ressaltar que esta tese se propõe, mais do que fornecer respostas absolutas, provocar perguntas e iniciar discussões acerca de novos assuntos que permeiam a nossa sociedade. É bastante complexo colocar a pesquisa na área das ciências humanas como completa ou acabada, dessa forma, o pesquisador possui o papel de movimentá-la para novos caminhos e formas de conhecimento. Uma vez que o cotidiano dos seres humanos muda em virtude dos inúmeros elementos que o cercam, é importante que a ciência se mova com ele, proporcionando nova luz a antigos conceitos e permitindo que a adaptação do ser humano aos tempos em que vive possa acontecer de maneira consciente.

Em uma época onde a tecnologia está presente 24 horas por dia sob diversos formatos tecnológicos, é importante que novos conceitos surjam na intenção de compreender melhor a relação do indivíduo com a sociedade. Elementos tão antigos quanto a contação de histórias narrativas e tão jovens quanto os novos jogos de realidade aumentada, exigem que a ciência os acompanhe e que esteja prontas para iniciar novas discussões sobre o presente que não morre.

Para compreender o jogador e a sua relação com o jogo, é necessário que sejam propostas alternativas que possam explicar primeiro como é a percepção desse jogador de si mesmo e do mundo a sua volta. A partir do momento que se vê como parte de dois mundos, físico e digital, o jogador não se vê como um ser fragmentado habitando dois espaços distintos ao mesmo tempo, também não entende o jogo como extensão de si, como sugerem autores como Marshal McLuhan (1964) ao tratar da relação do humano com as novas tecnologias. A hipótese aqui levantada é a de que o humano em jogo se encontra em dois espaços distintos e concretos a sua maneira, mas indissociáveis um do outro. Essa ligação representa um terceiro espaço, híbrido, provisório e transformador que na verdade não chega a se materializar, mas que também não pode deixar de ser sentido.

Dessa forma, o ato de jogar consiste em um fenômeno que implica em um constante estado liminar, onde a percepção do jogador de si e do jogo reside tanto no ambiente físico onde se encontra, quanto no ambiente digital onde o jogo é construído. Contudo, a intersecção desses dois espaços gera um fenômeno ainda pouco explorado e que modifica essa percepção

conforme o jogador se permite e é permitido a ele se inserir mais ou menos na narrativa. Tendo em vista essa premissa de modificação do espaço e da relação entre os espaços construídos pelo humano e a máquina enquanto em jogo é que o primeiro ponto de parada desta tese se materializa nos estudos da filosofia, especialmente no subcampo da hermenêutica filosófica onde se encontram os estudos da fenomenologia.

A parada na filosofia surge da necessidade de compreender o ser e o mundo que o cerca. "A expressão 'fenomenologia' significa, antes de tudo, um *conceito de método*. Não caracteriza a quididade real dos objetos da investigação filosófica, o quê dos objetos, mas o seu modo, o *como* dos objetos." (HEIDEGGER, 2015, p. 66 - grifos do autor). O estudo fenomenológico é o ponto de partida que permite pensar o videogame como uma máquina programada para uma performance que só existe enquanto em relação com o jogador. A ideia do autor de mundo circundante se transforma então em terreno fértil para relativizar a percepção que se faz do jogo e, consequentemente, da máquina que o hospeda e viabiliza a sua existência.

> [...] a fenomenologia é também uma filosofia que repõe as essências na existência, e não pensa que se possa compreender o homem e o mundo de outra maneira senão a partir de sua "facticidade". É uma filosofia transcendental que coloca em suspenso, para compreendê-las, as afirmações da atitude natural, mas é também uma filosofia para a qual o mundo já está sempre "ali", antes da reflexão, como uma presença inalienável, e cujo esforço todo consiste em reencontrar este contato ingênuo com o mundo, para dar-lhe enfim um estatuto filosófico. (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 1)

Nesse ponto, os fatos do mundo são, portanto, compreendidos como fenômenos que já existem, mas que existem em relação. A reflexão desses fenômenos só é possível enquanto partindo de um indivíduo que está em contato com o mundo dado e o interpreta conforme se estabelece nesse mundo e com base naquilo que é apreendido dele. Dessa forma, a fenomenologia consegue estabelecer terreno para que aquele mundo, antes compreendido como fragmentador da identidade do ser, se torne também parte deste mesmo ser na medida que só pode existir para ele em sua presença.

No entanto, para o bom embasamento no trabalho no que diz respeito à percepção e existência do ser enquanto físico, digital e híbrido, é importante que a interação entre dois entes (Heidegger, 2015) seja colocada em foco também em aspectos relacionados à cultura do ser. Para isso, o interacionismo simbólico como foi chamada a corrente de pensamento hermenêutico pautada nas relações sociais mutuamente transformadoras, representa o ponto de intersecção entre a filosofia, a comunicação e a antropologia e permite a compreensão dos fenômenos em uma dimensão social necessária quando se quer analisar não apenas a relação que existe entre ser e outro, mas como eles se modificam com o contato.

> A coerência expressiva exigida pelo desempenho indica uma discordância decisiva entre o nosso eu demasiado humano e o nosso eu socializado. Enquanto seres humanos, somos criaturas sujeitas a impulsos variáveis, com energias e humores susceptíveis de mudarem de um momento para outro. Enquanto personagens perante uma audiência, todavia, não podemos permitir-nos altos e baixos. (GOFFMAN, 1993, p. 72)

Goffman trabalha o ser em relação aos outros e se aproxima dos estudos em performances culturais ao tratar os indivíduos como atores sociais em constante atuação e pressupõe desde já uma audiência para quem ele performa. Além disso, o autor introduz um conceito importante para o estudo de jogo que é a autocorreção em prol de melhor desempenho quando em contato com os outros. "Os jogadores experimentam os jogos através da exclusiva intermediação de outro - o avatar - os "olhos" e o "corpo" dele são componentes de um complexo aparato tecnológico e psicológico." (REHAK, 2003, p. 104 – tradução nossa).[4] O jogador, mesmo representado em um avatar, de maneira bastante curiosa, se corrige o tempo todo, mesmo quando está sozinho. Isso demonstra que os elementos pertencentes ao processo de performance não estão presentes apenas no sentido de ganhar o jogo, mas também com forma de conhecimento e reconhecimento do próprio jogador enquanto tal e enquanto parte de uma narrativa. As variações de humores em um jogo são moderadas dependendo da narrativa e se alteram apenas conforme a exigência do tipo de jogo. Jogos altamente competitivos, por exemplo, são frequentemente jogados em grupo e por isso exigem uma performance intra-jogo que seja coerente com o espírito competitivo da performance entre os jogadores que está acontecendo no mundo físico. No entanto, mesmo o jogador que joga sozinho se sente compelido a comemorar, o que nos traz a novas questões relacionadas a esse momento de contato e nos aproxima do que supõe o interacionismo simbólico no sentido de colocar as relações intermediadas pela cultura.

Apesar dos estudos fenomenológicos e interacionistas servirem muito bem para a compreensão do ser e da sua relação com o mundo e com os outros, mais do que fornecer respostas concretas, abrem o leque para uma série de perguntas. A primeira delas diz respeito à subjetividade do jogador enquanto tal, como ela se transporta e se transforma quando em contato com o jogo? Como o ser compreende o espaço físico, digital e o híbrido mutável que se forma entre eles? Como é possível compreender a performance do jogador e da máquina? E,

[4] Players experience games through the exclusive intermediary of another - the avatar - the 'eyes' and 'body' of which are components of a complex technological and psychological apparatus.

por fim, como a narrativa de um jogo de videogame e a sua estrutura viabilizam essas performances?

1 SER-AÍ

A primeira parada dessa tese se traduz no campo da filosofia como uma das questões mais antigas da humanidade: o ser. Longe de intentar um parecer definitivo sobre o ser, coisa que nem mesmo grandes filósofos intentaram ou conseguiram fazer, a intenção é estabelecer a linha limítrofe entre o ser e o outro, sem contudo separá-los completamente, uma vez que na verdade ambos mais se interpenetram que se separam. No entanto, a partir do momento que compreendemos quem é o ser e como ele se forma e se transforma no espaço e no tempo, as relações que ele mantém com outros seres e entes à sua volta se torna mais clara e o fenômeno que é a performance entre eles fica mais evidente e de fácil elucidação.

Dado que não é objetivo dessa tese analisar a ontologia do Ser, o ponto principal dos estudos dos filósofos que contribui para essa tese é a existência do Ser, que possibilita a vivência das experiências que o constituem; é necessário que novas perspectivas de estudo deste ser sejam propostas para que a sua existência no mundo fique clara. Um estudo acerca do ser, portanto, não deve ser descartado pela impossibilidade de alcançá-lo. Em vez disso, a perspectiva de estudar o ser se torna ainda mais necessária, pois o trata como algo possível de análise no momento em que o coloca como parte do mundo cotidiano e das coisas. É em relação aos objetos e outros seres que o Ser se encontra e se constrói, não como um conceito universal.

Martin Heidegger em *Ser e Tempo* (2015) desenvolve ainda no início do século XX sua tese sobre o estudo do Ser e a maneira como este sempre está "em relação", seja com as coisas ou com os outros seres, de maneira que o mundo deste Ser seja, ao mesmo tempo, fruto de sua existência e indissociável dela. Ao romper desde o início de seu livro com os estudos clássicos da metafísica, o autor inicia por desmistificar 3 concepções do que vem a ser o Ser que acompanham a filosofia desde a antiguidade: 1. A de que "ser" é um conceito universal; 2. A de que "ser" é indefinível; e 3. A de que "ser" é um conceito evidente por si mesmo. Parte dessa crítica feita por Heidegger ressoa em outros autores com o passar do tempo e geralmente deixa clara a necessidade de superar certos conceitos desenvolvidos a respeito do Ser, enquanto aproveita outros para atualizar a desenvolver o que compreendemos como o mundo e os que nele vivem.

Ao colocar esses conceitos em pauta, Heidegger estabelece as diretrizes para o estudo fenomenológico do Ser a que se propõe. Partindo do primeiro deles, o autor trata a universalidade do conceito de ser como algo que o coloca como maior que a vida e por esse motivo o torna ao mesmo tempo óbvio e inalcançável e, portanto, de difícil estudo. No entanto, a proposta de Heidegger é de que o conceito de ser não é universal, mas particular e que, por

isso mesmo, não carrega consigo o paradoxo de ser ao mesmo tempo conhecido e obscuro, tornado-se apenas obscuro. Considerando que não é possível alcançar o ser em sua forma pura, uma vez que este sempre está no mundo e é impactado por ele, o que se tem como objeto de estudo é aquilo que pode ser percebido sempre, aquela porção do ser que se encontra manifesta no cotidiano.

No tocante ao segundo ponto, o problema do ser indefinível é resolvida por Heidegger não como forma de derrubar esse conceito, mas de adaptá-lo para aquilo que de fato é passível de definição. Quando a premissa de estudo de ser é que ele é indefinível, todos os esforços de descobri-lo se tornam infortúnios, mas no momento que o foco muda e a análise passa a ser não mais a existência e natureza desse "ser", mas a maneira como ele se apresenta e se constrói ante ao mundo, torna-se necessário o desvelamento desse ser através do ente[5] que o acompanha.

Por fim, ao não tratar a questão do ser como um assunto evidente, Heidegger abre a possibilidade de colocá-lo como uma verdadeira incógnita e posicioná-lo no mundo de acordo com o seu comportamento e abertura. O ser passa então a ser estudado sobre a perspectiva daquilo que permite que venha ao seu encontro no mundo, faça parte dele e o construa com base em toda uma conjuntura social e cultural que o cerca. O ser então, passa a ser um conjunto complexo de manifestações diferentes (ou tonalidades afetivas, conforme o próprio autor) de acordo com a situação, os entes e os outros seres com os quais se relaciona cotidianamente. Essa concepção deixa clara que ser não é um conceito evidente em si mesmo, mas que, de certa forma, é fechado. Que não é universal, mas segue determinadas diretrizes para se manifestar como o faz.

Considerando esse cenário e a necessidade de novas abordagens sobre a questão do ser, Heidegger aplica o método fenomenológico desenvolvido mais ou menos à época de sua tese para abrir novamente a questão inerente ao ser em um esquema que engloba o "perguntado", que é o sentido do ser; o "questionado", que consiste no próprio ser e o "investigado" que é o ente. Esse esquema se propõe a desnudar o fenômeno do ser na manifestação à qual temos acesso, o ente, com o intuito de desvelar o sentido do ser. Esse mesmo esquema, no entanto, não se aplica apenas aos estudos ad filosofia, mas se aproxima de toda abordagem que busca na fenomenologia a via para compreensão do mundo que nos constitui e que nos cerca.

É também neste esquema que posteriormente se baseará esta tese para compreensão do fenômeno de jogo de maneira geral e das relações que se formam entre o jogador, o dispositivo e o jogo. Perseguindo a tese de que a performance que permeia a relação entre esses dois entes,

[5] Ente, de acordo com Heidegger (2015) é o ser intramundano, aquilo que está no mundo e é dado a apreciação dos demais, as coisas, sejam elas dotadas de vida ou não.

o jogador (dotado de ser) e a máquina, se modifica e se interpenetra conforme o elo lúdico que os une se estreita ou se afrouxa, o que pretende-se analisar fica então evidente na compreensão do uso que se faz do jogo, mais especificamente os jogos de RPG eletrônicos, no nosso cotidiano e como, sob a perspectiva fenomenológica e filosófica, eles nos modificam enquanto seres em relação dentro do mundo.

Além disso, outras camadas de sentido emergem dessa relação entre jogador e máquina, e este passa a se perceber e reinterpretar o mundo que o cerca conforme joga, assim como acontece em qualquer atividade que exerça. No caso específico do jogo, cabe a nós uma reflexão acerca da nossa performance cotidiana quando em contato direto com o lúdico e as recompensas (positivas ou negativas) advindas dele, tratando o fenômeno como transformador do comportamento e da concepção de si dentro da perspectiva das performances culturais.

Uma questão a ser enfrentada e que será desenvolvida nos primeiros capítulos dessa tese é exatamente colocar a questão do ser relacionada a um ser que é também um ente, como é o caso da inteligência artificial, aqui denominada de máquina. Ela só existe enquanto programação, mas ao mesmo tempo é programada para se parecer com um ser, adaptando algumas das questões anteriormente colocadas por outros autores sobre performance e subjetividade.

É importante que se estabeleça que a proposta aqui não é teorizar sobre uma nova interpretação ontológica do ser, mas trabalhar o ser em relação e a sua percepção quando em relação, ou seja, em sua existência fática, cotidiana. Essa visão representa o norte a ser seguido pelo, que perpassa principalmente por três grandes vertentes: a percepção do ser em relação consigo mesmo enquanto jogador, a percepção do outro quando em jogo e a percepção dos espaços físicos e digitais enquanto ambientes interativos e reais, enquanto em jogo ou não.

Um estudo baseado na reflexão ontológica proposta por Heidegger faz com que a importância da compreensão de ser seja ponto central nas modificações que este sofre conforme joga. Em maior ou menor grau, todas as atividades humanas modificam os entes envolvidos, no entanto, aqui nos interessa aquelas que envolvem os elementos lúdicos e mais, os elementos lúdicos aplicados a determinado tipo de jogo, os RPGs eletrônicos. Tendo claro o que é o ser e como ele está situado no espaço e tempo de sua existência, o primeiro questionamento que nos surge é exatamente sobre o encadeamento das ações desse ser. Será que o ser modifica a sua percepção do lúdico conforme a sua concepção de mundo ou seria o lúdico que molda essa concepção de forma a moldar o mundo deste ser pouco a pouco?

O jogo, assim como o ritual, cria um espaço de interação entre os indivíduos, onde expressam sua identidade e constroem relações significativas uns com os outros através da

performance *in play.* Para compreender o fenômeno do jogo, precisamos primeiro saber de seus agentes, dos seres e entes envolvidos, diferenciar sua essência de sua existência, evocar o conceito de *Dasein*, compreender a relação do ser com o mundo e, então partir para uma análise onde mais elementos se apresentam, de forma a tratar as relações de jogo como transporte e transformação do indivíduo.

Uma vez que "o conceito de 'ser' é indefinível." (HEIDEGGER, 2015, p. 39), colocá-lo como objeto de estudo exige que se busque um significado de ser em si e a compreensão de que na verdade seu conceito não consegue se colocar em linhas gerais, uma vez que cada ser é único por ser fruto, na visão da fenomenologia, do mundo circundante, ou melhor, do mundo ambiente[6] (Husserl, 2011) em que vive e como o interpreta conforme seu crescimento e conhecimento.

> De fato, "ser" não pode ser concebido como ente; [...] o "ser" não pode ser determinado, atribuindo-lhe um ente. Não se pode derivar o ser no sentido de uma definição a partir de conceitos superiores e nem o explicar através de conceitos inferiores. [...] A indefinibilidade do ser não dispensa a questão de seu sentido; ao contrário, justamente por isso a exige. (HEIDEGGER, 2015, p. 39)

Para que se descubra o jogador e a possibilidade de compreender o seu ser, sem cair nos três antigos preceitos discutidos por Heidegger como sendo aqueles que travam as pesquisas deste, é preciso evocar o conceito de *Dasein* proposto pelo autor. Durante todo o seu livro, ele discorre sobre a maneira como o ser é encontrado no nosso meio e de que forma se manifesta e se compõe, uma vez que este nunca é na verdade alcançado. Heidegger introduz o conceito de ser e ente, de forma a não dissociar os dois como tradicionalmente é feito no estudo da filosofia, pelo contrário, ele trata o ente como aquilo que é mais próximo do ser e que está no mundo de forma concreta, como uma presença física, corpórea. Dessa forma, Heidegger propõe o conceito de *Dasein* por esse representar, literalmente, o "ser-aí"[7], a forma como os seres se manifestam para apreensão e compreensão de si e dos outros, aquele que está no mundo e que é o mundo. Diante de colocações como essa, passamos a observar o ser como algo que é, e que por isso só pode ser compreendido conforme o sentido que lhe é atribuído e que atribui aos outros seres ou

[6] A tradução brasileira da obra de Martin Heidegger, *Ser e Tempo*, utiliza o termo "mundo circundante", no entanto, esse termo perde parte do sentido do original alemão e será tratado nessa tese como "mundo ambiente" para melhor clareza do conceito.

[7] Na tradução brasileira do livro *Ser e Tempo* de Heidegger, o termo *Dasein* é traduzido como "presença", no entanto, existe uma perda significativa de sentido na tradução da palavra do alemão para outras línguas, abrindo caminho para uma discussão sobre questões de presença e ausência em português e prejudica a compreensão de outros conceitos de Heidegger conforme o seu pensamento evolui ao longo da obra, motivos que levaram o autor da versão em inglês pesquisada a manter o termo em alemão, da forma como também será apresentado nesta tese.

entes em relação a ele. O *Dasein* é, portanto, a porção do ser que nos é manifesta e que interage com o mundo ambiente através do ente que lhe é designado ao nascer e que "existe" neste mundo.

As primeiras concepções de ser, ainda com Aristóteles, e tratavam-no como substância (Ricoeur, 2014). No entanto, diferente dos estudos em fenomenologia, essa concepção pressupõe que o mundo é anterior ao ser, que só poderá se perceber conforme se assemelha ao mundo e às coisas que nele habitam. Em fenomenologia e baseado nos estudos de dois de seus maiores expoentes, parece mais apropriado que, em vez de "substância", sejam utilizados os conceitos de "essência" e existência" na compreensão do que vem a ser o Ser e de seu significado como nos apresenta, no cotidiano.

É importante que se relativize as palavras "essência", conceito muito presente nos estudos de Edmund Husserl (2011) e de Eugen Fink (2016) (com conotações diferentes em cada um deles), seu sucessor, e "existência". Enquanto não muito usada por Heidegger em sua obra, "essência" remete ao que o autor quer dizer quando fala sobre o Ser, aquilo que ele é, mas que em si nos é inacessível em sua totalidade, estando disponível apenas a sua porção em relação com o mundo, o *Dasein*. No entanto, a grande diferença e a ruptura que o autor promove com seu antecessor Husserl é a de não dissociar ser de ente em sua obra, pelo contrário, os dois são a mesma coisa, o primeiro como um conceito maior e o segundo como a parte do Ser que está no mundo. Heidegger modifica a visão do sujeito transcendental proposto por Husserl de forma a trazê-lo para a concretude da existência cotidiana. Portanto, para Heidegger, o ente não *possui* o Ser, ou não *possui* uma essência, mas ele *é* o Ser, *é* a essência. Essa mudança possibilita trabalhar o conceito de Ser e o seu significado para os estudiosos como algo digno de ser perseguido, estudado e compreendido com as particularidades que carrega.

Já "existência" é aquilo que transforma o Ser no que ele é, é o Ser em contato com o mundo e é a via pelo qual o Ser o significa e significa a si mesmo, através do *Dasein*, um ente dotado do caráter do Ser. "A presença [*Dasein*] sempre se compreende a si mesma a partir de sua existência, de uma possibilidade própria de ser ou não ser ela mesma." (HEIDEGGER, 2015, p. 48). Essa afirmação acrescenta ainda um aspecto importante à questão da existência do Ser, que é a possibilidade de agir de acordo com as suas sensações ou não de acordo com o mundo que o cerca. Isso faz com que novos fenômenos surjam conforme este Ser se coloca em posição de se relacionar com os seus arredores.

Dessa forma, o *Dasein*, mesmo tendo surgido em determinadas condições, cria a sua própria existência conforme esteja de acordo ou não com aquelas que lhe foram dadas antes de ter consciência de si. Afirmações como essa colocam as relações que dado *Dasein* possui com

outros entes como pontos-chave para significar o mundo em que vive, em consonância com o que coloca Fink (2016, p. 60/61) quando diz que o ser humano existe não como algo que se basta, mas como um ser que vive em constante abertura para o mundo, estabelecendo com ele um diálogo constante que possa proporcionar mudanças mútuas e ressignificar o mundo conforme existe nele.

> Podemos resumir isso em duas proposições: 1. Todas as coisas em geral são intramundanas - ou: o Ser de todas as coisas que existem deve ser concebido como 'ser-no-mundo'; 2. o ser humano é a coisa intramundana que existe em uma relação extática com a totalidade do mundo, é guiado pelo universo e se volta para ele através da compreensão - e portanto, deve ser compreendido como 'ser-no-mundo' de uma maneira totalmente diferenciada. (FINK, 2016, p. 65/66 - tradução nossa)[8]

As palavras de Fink retomam o conceito de Heidegger de "ser-no-mundo", de *Dasein*, e o expandem no sentido de admitir que outras coisas (ou entes) sejam também consideradas como "seres-no-mundo", no entanto, o autor cuida de diferenciá-los quando diz que o ser humano, também um "ser-no-mundo" possui uma relação diferente com ele no sentido de estar voltado para o mundo e os fenômenos que nele acontecem. É o conceito de abertura para o mundo que ele desenvolve, no sentido de dizer que ele se abre para o mundo e se volta para ele para significar o que o cerca.

Quando colocado dessa forma, fica claro que a significação do mundo feita pelo *Dasein* não perpassa apenas pela consciência que este possui de si, mas principalmente, pela consciência que possui do outro, mais especificamente, de não ser o outro. A compreensão e significação do mundo por parte dele pressupõe que, talvez antes mesmo de se voltar para si e se perguntar "o que sou eu?", o *Dasein* se encontra em uma posição tal dentro do mundo que o faça encarar primeiro "o que não sou eu". Isso coloca esse *Dasein* eternamente em relação, pois a sua própria existência, ou seja, a compreensão que possui de si mesmo, é retirada do mundo que o cerca e dos outros entes que vem ao seu encontro.

Isso não significa que achar a linha limite entre o eu e o outro seja uma tarefa simples. Muitas vezes, o eu e o outro se confundem, e, advindas da pergunta "quem é o outro?", surgem questões relacionadas com a nossa própria essência e corporeidade. Quando se trata de outro ente ou de outro *Dasein* que seja palpável/físico, esses limites ficam claramente estabelecidos,

[8] We can summarize this in two propositions: 1. All things in general are intrawordly - or: the Being of all existing things must be conceived as "being-in-the-world"; 2. the human being is the innerworldly thing that exists in an ecstatic relation to the totality of the word, is addressed by the universe and is turned toward it with understanding - and hence must be understood in an entirely special way as "being-in-the-world".

mas uma vez que consideremos o mundo ambiente como não preenchido apenas por coisas físicas, a linha que divisa dois entes passa a ser bastante tênue, obscura e se confundir em algumas circunstâncias. Seria uma entidade espiritual, qualquer que seja ela, considerada outro? E um personagem que eu interpreto? E um personagem que outro ente interpreta? E um avatar? Será que, uma vez que eu significo tudo que me vem ao encontro conforme a minha própria existência, a minha participação na compreensão dos fenômenos já não os torna imediatamente parte de mim?

Questões como essas podem em parte ser explicadas por Eugen Fink (2016) e a forma como o autor propõe a abertura que os seres possuem para com o mundo que os cerca. Ao discutir questões como a criação, a religião e os rituais, ele coloca a própria perspectiva de análise em pauta e considera que estas não devem partir do mundo para o ser, mas do ser para o mundo. Isso faria com que a resposta para as perguntas anteriores seja sempre ambíguas, "sim" e "não" e reforçassem a ideia de que o ser e o mundo são indissociáveis. É a abertura que o ser tem para com o mundo que permite que os entes venham ao encontro e passem então a fazer parte, mesmo que parcialmente, do que o *Dasein* que se abriu é.

> Por isso, ele [o ser humano] também não "possui" abertura para o mundo da mesma forma que possui seus sentidos, seu corpo e outras posses. A abertura para o mundo não pertence ao ser humano, mas o contrário: o ser humano pertence à abertura para o mundo; ele existe em êxtase quando se volta para a circumoscilação expansiva do universo, na qual a luz da razão, da linguagem, da compreensão do Ser vem a pertencer a ele em primeiro lugar. Não temos o "mundo" porque inerentemente "possuímos" a razão, a linguagem, e a compreensão do Ser. Em vez disso, porque estamos abertos ao mundo, impelidos dentro do in-finito - porque estamos abertos ao *logos* estruturante do todo - podemos pensar e falar com uma compreensão de Ser.
> (FINK, 2016, p. 71/72 - tradução nossa)[9]

A posição do autor em relação ao ser se difere em partes da concepção Heideggeriana do mesmo, uma vez que coloca o ser-no-mundo como algo transcendental[10], retomando parte

[9] "Hence he [the human being] also does not "have" world-openness in the same way as he has his senses, his body and other possessions. World-openness does not belong to the human being, but rather the converse: the human being belongs to world-openness; he exists in ecstatically turning toward the circumoscillating expanse of the universe, from which the light of reason, of language, of the understanding of Being comes to belong to him in the first place. We do not have the "world" because we inherently "possess" reason, language, and the understanding of Being. Rather, because we are open to the world, drawn out forcefully into the in-finite - because we are opened up to the assembling-structuring *logos* of the whole - we can think and speak with an understanding of Being."

[10] A transcendência de que trata Fink é diferente do conceito de transcendência de Kant, na medida que ele não analisa uma relação do ser com o mundo como dois iguais que coabitam. A transcendência de que trata Fink, seguindo os ensinamentos de Husserl, trata de um voltar-se para o mundo que representa o todo ao qual o Ser significa através do *play*.

dos conceitos metafísicos refutados pelo alemão. Fink considera que a compreensão do Ser e os demais elementos que o constituem como é, são parte da sua abertura para com o mundo. Isso significa dizer que o ser humano (ou o *Dasein* de Heidegger), para Fink, não mais é aquele ser que vive em relação, ele *é* essencialmente relação, arrebatado pelo finito e infinito do mundo. O que este conceito nos coloca de importante é que, a partir do momento que o ser-no-mundo é a relação e precisa necessariamente de outros seres-no-mundo para compreender o universo e a si mesmo, ele passa então a considerar atividades lúdicas e sociais como a forma primordial de significação do mundo. O lúdico que circunda as entidades, os personagens, os avatares, o outro e aquilo que vem ao encontro do *Dasein*, pertence à abertura para com o mundo e funciona como uma "lente" através da qual ele é compreendido e absorvido.

Considerar que o ser humano necessita das relações humanas para se desenvolver não é um conceito novo, pelo contrário, é algo já bastante explorado por diversos autores no campo da psicologia, como Lev Vygotsky: ""[...] o homem é uma criatura social, sem interação social ele não pode desenvolver em si mesmo qualquer atributos e características que tem se desenvolvido como resultado da metódica evolução de toda a humanidade." (1994, p. 352 - tradução nossa)[11]. Essa característica do ser social e do resultado que isso tem em seu desenvolvimento é próxima da definição dos filósofos, com a diferença crucial de que o sentido desse desenvolvimento é contrário nas duas abordagens; enquanto os psicólogos compreendem que o ambiente no qual o indivíduo está inserido cria as condições para o seu desenvolvimento, os filósofos entendem que o indivíduo é que se abre para o mundo e o toma para si como condição de sua própria existência.

Nesse ínterim, a escolha da filosofia para guiar um estudo sobre a relação do ser humano e da máquina caminha na direção de compreender essa abertura e como o jogador, durante todo o processo performático de jogo (pré, durante e pós-jogo) compreende a si, na figura do *Dasein* que é e os outros, representados pelos demais jogadores que possam compartilhar da experiência, os eventuais espectadores de sua trajetória, a máquina, e o algoritmo do jogo, representado pela inteligência artificial. A partir do momento que o jogador está em jogo (no sentido de ato), ele se descola do seu mundo físico para flertar com os elementos lúdicos de um espaço e tempo particulares e temporários, mas que nem por isso lhe deixam de ser menos reais ou pertencentes ao seu mundo.

[11] "[...] man is a social creature, that without social interaction he can never develop in himself any of the attributes and characteristics which have developed as a result of methodical evolution of all humankind".

Heidegger e Fink nos abrem a possibilidade de incluir nos fenômenos do mundo que circundam o *Dasein* o *play*[12]. Ao colocar o ser como o centro de um mundo ao mesmo tempo particular e compartilhado, mas que tem sua origem no *Dasein*, os autores se colocam dentro da "retórica do self" sugerida por Brian Sutton-Smith: "Essa retórica é o tipo de ponto de vista do *play* que diz que *play* é um estado de consciência, uma forma de ver e ser, uma configuração mental especial em relação ao mundo e as ações de cada um nele" (2001, p. 174 - tradução nossa)[13]. Essa definição se aproxima muito da definição clássica de performances culturais e estabelece o elo entre ela e a filosofia. O *Dasein*, sendo, possui uma forma de ver o mundo que, de acordo com Fink, é guiada pela ludicidade dos fenômenos que o cercam, fazendo com que este seja um ser em constante relação com o mundo a sua volta e essas relações são essencialmente permeadas pelas performances culturais. Incluem-se aqui relações com os mais diferentes entes que coabitam este mundo, desde outros *Daseins* até as máquinas e a inteligência artificial.

""[...] o ser humano existe em meio às coisas, existe no espaço e tempo do mundo onde é depositado. [...] E, em segundo lugar, toda relação humana com coisas intramundanas já é guiada por uma relação com o mundo, mesmo que ela seja obscura" (FINK, 2016, p. 155 - tradução nossa)[14]. A afirmação de que o ser humano existe em meio às coisas de seu espaço e tempo determinados pelo momento histórico que nasce nos coloca diante de uma questão ainda maior em relação ao mundo ambiente do Ser, onde as coisas que o compõem são também parte do *Dasein* que nelas habita. O que Heidegger havia colocado como circunvisão em Ser e Tempo, ou seja, as inúmeras possibilidades de uso de determinado ente, sejam elas aprendidas ou não pelo *Dasein*, é reafirmado com Fink no momento que este coloca que a relação dos seres humanos com as coisas é guiada pela relação que ele possui com um todo, um pensamento que esbarra em questões importantes como a cultura, as performances culturais e a percepção que os indivíduos possuem das coisas que os cercam.

Em uma revisão histórica da filosofia, a verdade e o mundo, Hans Gumbrecht (2010), elucida e mudança paradigmática que pôde ser percebida na passagem da noção do mundo pela

---

[12] Em língua inglesa, o mesmo termo *play* é usado para expressar jogar, jogo, brincar, brincadeira, peça de teatro e atuação, dentre vários outros elementos que remetam a atividades lúdicas. No Brasil, onde a língua possui maior número de verbetes, os sentidos atribuídos aos termos se diferem bastante, fazendo com que "*play*" seja uma palavra mais complexa do que "jogo". Em virtude disso e arriscando perder o sentido da palavra caso seja traduzida, nesta tese, a palavra "*play*" será utilizada em sua forma original como forma de representar as atividades lúdicas com as quais os seres humanos significam o mundo.

[13] "This rhetoric is the kind of view of *play* that says *play* is a state of mind, a way of seeing and being, a special mental 'set' toward the world and one's action in it."

[14] [...] the human being exists in the midst of things, exists in the space and time of the world ad is deposited therein. [...] And, in the second place, all human relation to intrawordly things is already directed by a world-relation, even if an obscure one."

perspectiva cartesiana de sujeito/objeto, para a perspectiva fenomenológica, onde o ser-no-mundo represente aquilo para o qual nos voltamos para compreender o mundo. Um cenário que, de acordo com o autor, "levaria a questionar a possível compatibilidade entre uma apropriação do mundo pelos conceitos (que chamarei 'experiência') e uma observação do mundo pelos sentidos (que chamarei 'percepção')." (p. 62). Essa mudança culmina nos estudos que colocam o mundo em questão sob a perspectiva da experiência, sem, contudo, abandonar os avanços dos autores da fenomenologia em relação à visão metafísica do mundo. Dessa forma, conceitos tipicamente modernos como a percepção passam por revisões para abranger a noção de que os fenômenos são parte do mundo e da constituição do ser-no-mundo (*Dasein*) e que são identificados por meio de narrativas. Essa concepção de Gumbrecht se assemelha com a concepção de Fink sobre o lúdico e a maneira como significamos o mundo através dele.

Com o desenvolvimento de uma fenomenologia da percepção e da narrativa que ela pressupõe, o primeiro conceito no qual esbarramos quando pretendemos falar de percepção, relação com o mundo e o lúdico é o de subjetividade. Conceito esse que deve ser relativizado para que consiga se aproximar da fenomenologia, uma vez que autores como Heidegger rompem com a relação sujeito/objeto que a filosofia clássica pressupunha. A subjetividade é aquilo que se refere ao sujeito e às suas extensões para as coisas, aquilo que do sujeito se projeta para os seus arredores. A partir do momento que se adota a concepção de *Dasein* elaborada por Heidegger, o Ser-aí (ou sujeito), de certa forma é as coisas, tratando da questão de existir antes de ser.

> [...] *Dasein* não é sinônimo das definições padrão de "sujeito" ou "subjetividade", o que vale a dizer que ele é diferente do conceito de "subjetividade", o qual pertence ao contexto epistemológico do paradigma sujeito/objeto. *Dasein* é o ser-no-mundo, isto é, a existência humana que está sempre já em contato - funcional e espacial - com o mundo. O mundo com o qual o *Dasein* está em contato está "ao-alcance-da-mão", é um mundo sempre já interpretado. (GUMBRECHT, 2010, p. 97)

O mundo que está "ao-alcance-da-mão" na concepção Heideggeriana do *Dasein* é aquele que deve ser percebido e compreendido e que está dado. Para acessar esse mundo, o *Dasein* se abre para que as coisas e os demais *Daseins* que nele habitam "venham ao seu encontro" no sentido de permitir que dele façam parte. O *Dasein* representa o ponto fixo no mundo, no entanto esses objetos não se dão pela sua localização, mas por sua ocupação, manuseio e uso. O *Dasein* se ocupa das coisas e, a partir do momento em que entra em contato com esse mundo, o *Dasein* é dado a perceber a conjuntura que cerca as coisas e demais Seres nesse mundo, a fim de interagir com elas. Essa interação se dá de maneira funcional no sentido

de conhecimento e uso das coisas por sua função no mundo que ele chama de “manualidade” do objeto, seja ela um uso para o qual aquela coisa foi feita ou um uso não tradicional daquela coisa, o que desencadeia a descoberta de novas formas de interpretação do mundo e do espaço; e de maneira espacial no sentido de compreensão do lugar no qual aquela coisa acontece e ressignificação da ambiência que circunda a relação do *Dasein* com ela conforme o uso.

De qualquer maneira, há de se conceber que uma teoria que necessite de verificar a relação entre um *Dasein* e um (ou mais) outro ente ou outro *Dasein*, especialmente quando trata de performances culturais permeando essas relações, há de tratar dos limites entre um e outro; somente esses limites bem estabelecidos permitirão analisar o espaço que existe entre eles. A observação desses limites evidencia o exato oposto, que não há limites claros entre eles e que, em muitos momentos, o que se tem é uma dimensão (por falta de palavra melhor) particular onde, de diversas maneiras, seus universos se interpenetram. Essa dinâmica de não separação total nas relações entre o *Dasein* e o outro pressupõem que parte de um se conecta com o outro e vice-versa. Isso não quer dizer que um seja sujeito e outro objeto, mas que certamente existe algo que se perde e algo que se ganha do outro no momento da relação estabelecida e após a separação deles, em um movimento muito semelhante ao que se tem do processo de performances culturais que será discutido no segundo capítulo desta tese.

Considerando que sempre existe algo que se ganha e/ou se perde na relação entre esses dois ou mais entes (obrigatoriamente um *Dasein* e outro ente qualquer), aquilo que é originário de um e que se transfere ou se transforma em contato com o outro é que será chamado de subjetividade no presente trabalho. É com a intenção de compreender como cooperam, em um mesmo ciclo, jogador, máquina e narrativa em jogos de RPG eletrônicos e nos impactos que essa cooperação pode ter sobre a performance do jogador e na forma como ele significa o mundo em virtude do *play*, em um movimento duplo, como o sugerido por Gumbrecht (2010, p. 96) de aproximação e afastamento do Ser das questões culturais que o cercam.

Quando tratamos o jogador como *Dasein* e não mais como sujeito, passamos a garantir que ele tenha uma forma individual e particular de compreender o mundo e as coisas que “vem ao seu encontro” dentro desse mesmo mundo. A maneira como ele percebe e compreende as coisas que estão dadas se estabelece com base naquilo que ele é e não apenas em sua memória, embora esta também faça parte dele. É através do mundo do *Dasein* e da significação que ele lhe dá que é possível perceber a parte que é desvelada daquele Ser-aí, a única que está ao alcance da observação. Dessa forma, utilizando o conceito de *Dasein* é possível observar o *play* como um fenômeno existencial, ou seja, que faz parte da própria constituição do jogador e não apenas

um “estado” que dura pelo tempo do jogo, uma vez que o movimento de entrada e saída o modifica de maneira permanente.

> Se agora nós nos voltarmos, como se faz aqui, para a experiência perceptiva, observamos que a ciência só consegue construir uma aparência de subjetividade: ela introduz sensações que são coisas ali onde a experiência mostra que já existem conjuntos significativos, ela sujeita o universo fenomenal a categorias que só são exigidas no universo da ciência. (MERLEAU-PONTY, 2015, p. 33)

Ao descortinar a questão da subjetividade e do sujeito e modificar a forma de interpretar os fenômenos, especialmente o lúdico que é do interesse deste trabalho, passamos a compreender que o grande problema que reside nesses conceitos é a esterilidade que possuem na sua herança cartesiana, como nos coloca Maurice Merleau-Ponty. Como fenômenos complexos que são, não é desejável que um evento seja observado à parte da conjuntura espaço-temporal que lhe deu origem e nem das relações que se estabelecem com ele, ao redor dele e por causa dele. Esse cenário leva a uma necessidade de compreender o fenômeno onde ele acontece e da forma como acontece, com a inserção dos elementos que o constituem, sem, contudo, considerar que eles fazem parte de categorias isoladas.

Toda significação de mundo depende de um Ser para ser construída e, apesar de muitas vezes ser semelhante de um Ser para outro considerando que o fenômeno ocorra em condições similares e dentro de uma mesma cultura, ela sempre se traduz em algo essencialmente particular. A percepção e compreensão do *Dasein*, de acordo com Maurice Merleau-Ponty (2013), se insere nas intervenções que este faz no mundo, especialmente quando relacionadas à arte, e vice-versa; é parte do Ser que se transporta para o produto daquilo que ele cria, ao mesmo tempo que torna esse produtos parte de sua própria existência.

Nesse ponto existe uma clara diferença entre os autores da psicologia e da filosofia. A maneira como tratam a relação do Ser com o ambiente e a percepção que ele promove se distanciam em um ponto importante que é a questão da memória. Em autores como Vygotsky (1994, p. 352), o ser humano retira do ambiente a “faísca” para traços de personalidade e comportamento que já estavam latentes em sua constituição e que dependem da sua herança biológica, considerando que ele seja membro de uma determinada unidade histórica com características específicas; ou seja, o Ser é constituído conforme aquilo que retira do ambiente à sua volta e preenche os espaços com experiências previamente adquiridas que, quando em contato com a cultura do grupo social em que se insere, passam a fazer sentido para esse indivíduo. Isso significa legitimar a famosa frase de que o “indivíduo é produto do meio”, o

que de certa forma nega parte da sua autonomia enquanto Ser e volta-se para a relação sujeito/objeto refutada pelo conceito de *Dasein*.

Já no caso dos filósofos, o movimento da relação do Ser e do mundo é contrário ao colocado por psicólogos como Vygotsky. “Perceber não é experimentar um sem-número de impressões que trariam consigo recordações capazes de completá-las, é ver jorrar de uma constelação de dados um sentido imanente sem o qual nenhum apelo às recordações seria possível. [...] Perceber não é recordar-se.” (MERLEAU-PONTY, 2013, p. 47/48). A diferença reside no fato de que autores como Merleau-Ponty associam a fenomenologia com a teoria da percepção e não mais separam o Ser do mundo. Para esses autores, não existe uma persona Ser que “completa as lacunas do que recebe do mundo”, mas um Ser-no-mundo, um *Dasein* que se relaciona com o mundo e o significa de acordo com aquilo que recebe dele, não necessariamente acessando as suas memórias. O perceber proposto pelo autor é aquele que confronta os dados do mundo com a memória, nas palavras do autor, “retendo apenas aqueles que harmonizam com ele” (p. 46). Isso quer dizer que nem a memória, nem os dados recebidos do mundo são passivos, mas dinâmicos e que se combinam para formar aquilo que é próprio do *Dasein* e que representa a sua individualidade, Ser e mundo não são elementos pré-existentes, mas constroem-se mutuamente à medida que o mundo é percebido e compreendido. Uma percepção diferente leva a um posicionar-se, a uma performance diferente diante do mundo que o cerca.

Essa perspectiva construída por Merleau-Ponty colabora com a teoria de jogos, em especial com os jogos de RPG onde o encadeamento dos eventos não está totalmente claro e depende, em maior ou menor grau, da criatividade e absorção dos dados disponíveis para os jogadores. Em jogos onde o exercício da performance do Ser é mais livre e onde a exigência de uma abertura para os fenômenos do mundo (físico e digital) é maior, o movimento da memória e do mundo se torna mais evidente, fazendo com que muitas vezes a melhor saída não seja necessariamente aquela planejada.

Em RPGs tradicionais de mesa, onde a narrativa não é amarrada pela programação, essa característica fica ainda mais evidente, mas quando se trata de jogos eletrônicos, mesmo os considerados RPG têm suas limitações em relação à liberdade de exercício desse movimento memória/mundo pela sua programação. A narrativa e os elementos que a compõem representam em si parte do papel criador do jogador. Quando a tecnologia media a relação do jogador e do jogo e, especialmente, quando todos os jogadores são o mesmo personagem (no caso de jogos que não permitem customização e mesmo assim são considerados RPG), não seria o jogador apenas o dedo que aperta os botões? Onde está a sua individualidade?

De certa forma, perguntas como essa são legítimas no caso dos RPGs eletrônicos. Muitos jogadores, inclusive, não consideram RPG aqueles jogos que não permitem personalização de personagens, tratando-os como jogos de aventura com elementos de RPG. A verdade é que, independente da configuração do jogo, a tecnologia retira deles a possibilidade de liberdade em certas situações para que o jogo exista. No entanto, quando a estrutura do *play* é colocada em perspectiva, considerando que sempre há regras para que ele existe em seus diversos aspectos, a liberdade nos RPGs tradicionais é também limitada em um nível diferente. Outros elementos compõem a individualidade do jogador dentro do jogo, mas especialmente, a experiência de jogar, seja o mesmo jogo, a mesma fase ou o mesmo personagem, é sempre diferente. Se não o fosse, seria impossível progredir no jogo.

Figura 1 - Imagem do jogo Scribblenauts para console portátil da Nintendo.

Figura 2 - Imagem do jogo Scribblenauts para console de mesa da Sony.

Em jogos como Scribblenauts[15] (Figuras 1 e 2), o jogador é constantemente colocado ante desafios que exigem soluções criativas da sua parte. Em cada novo desafio, o jogador escreve uma solução em seu videogame e ela se materializa. Por exemplo, se ele se encontra diante de um zumbi vindo em sua direção, ele pode tanto escrever a palavra "espada" e ter uma em suas mãos, como pode escrever "padre" e receber a extrema unção do padre que aparece na tela antes de morrer. Apesar de não poder ser considerado um jogo de RPG eletrônico, Scribblenauts carrega elementos que o aproximam dessa categoria, como a possibilidade de criação participativa na narrativa; há maior expressão da individualidade do jogador, mas, apesar do vasto vocabulário do jogo, ainda há palavras que ele não reconhece e regionalismos que não são aceitos. Nesse caso, existe um aparente exercício livre da performance do Ser, no entanto, o que acontece é que a narrativa é compartilhada: apenas palavras programadas podem virar objetos dentro do jogo e a ação que decorre de seu uso é imutável, ou seja, existe aqui uma combinação de performances para o cumprimento de uma tarefa, parte do caminho é feito pela programação, outro pela leitura que o jogador faz da atividade e a solução que lhe propõe. Além disso, diferente da narrativa que é feita nos RPGs tradicionais, existe apenas um caminho, ela é imutável; o que significa que, por mais que a palavra escolhida pelo jogador seja criativa e modifique uma pequena cena logo após a sua inserção, ela sempre caminhará para o mesmo lugar, independente das escolhas do jogador.

Já na Figura 1 é possível perceber os recortes aos quais o jogo submete o jogador que se propõe a fazer a narrativa andar. Quando coloca como meta para cumprimento do desafio "Ajude a bruxa a fazer uma poção do amor! Encha o caldeirão com coisas doces, gelatinosas e belas. Adjetivos não podem ser usados" com a palavra "adjetivos" frisada em vermelho, o jogo delimita mais ou menos o que espera do jogador dentro do escopo de palavras que tem disponível na sua programação. É muito provável que um jogador que acrescente as palavras "torta", como está no exemplo seriam tão bem-sucedidos quanto os que inserirem "gelatina", "marshmalow" e "bolo", que são palavras comuns dentro do universo colocado disponível pela programação. Por outro lado, respostas mais incomuns não seriam aceitas. Para ser justo com o jogo, Scribblenauts permite certa diversificação e exercício da criatividade, portanto alguém que inserisse algo como "lagarta" ou "minhoca", muito provavelmente também teria sua missão cumprida.

A primeira questão que surge quando são analisados jogos como Scribblenauts se refere à linguagem. É preciso conhecimento mínimo da língua na qual o jogo se apresenta para que

[15] Para visualização do jogo, visitar: https://www.youtube.com/watch?v=gObHDBKtNbc

ele possa de fato ser jogado. A relação jogador/jogo fica, portanto, condicionada ao conhecimento da língua de origem do jogo ou à tradução que possa ter sido feita do título para a língua materna do jogador. Quando se trata do primeiro caso e o jogo não está na língua materna do jogador, o mínimo conhecimento de uma segunda língua é exigido e isso pode limitar a experiência, uma vez que, por mais que um jogador conheça uma segunda língua, levam-se muitos anos para adquirir fluência semelhante à de um nativo linguístico. Em um jogo voltado para todos os públicos como é o caso deste, a primeira barreira da programação causa de imediato impacto na percepção do jogo pelo jogador e na sua performance, ambas ficando potencialmente aquém do esperado no caso de um jogo que esteja na língua materna do jogador.

Esse ponto é de importante análise para jogos de RPG em geral, onde muito da experiência do jogo surge das palavras e da capacidade que essas possuem de criar um ambiente imaginado que seja excitante para os jogadores interagirem em um espaço que é imaginado, ao mesmo tempo, individual e coletivamente. Quando autores como Vygotsky e Merleau-Ponty confrontam a percepção com a experiência que as pessoas têm no mundo que as rodeia, grande parte desta é conduzida pela linguagem e pelos agentes que dela fazem uso. Ao estar em contato com outras pessoas, todas elas se comunicando em determinada língua, o indivíduo se dá a perceber e decodificar os estímulos da maneira que lhe foi ensinado. Acontece muito em jogos de RPG com jogadores de diferentes culturas das mensagens do mestre serem percebidas de forma diferente, mesmo que os jogadores estejam compartilhando a mesma língua, seja ela materna ou não. Um jogador americano provavelmente não perceberia a frase “Por favor, não me interrompa” do mestre do jogo, da mesma forma que um brasileiro, mesmo que os três estivessem se comunicando em inglês ou português. A experiência do mundo para cada um dos jogadores é diferente e isso impacta na maneira como recebem a mensagem dentro do jogo. Consequentemente, a maneira como a experiência do jogo se constrói para cada um deles se torna muito particular de acordo com sua cultura. Claro que isso ocorre com jogadores diferentes dentro de uma mesma cultura também, mas o impacto sobre o que é percebido se torna mais evidente quando tratamos de jogadores com diferentes culturas. Essa diferença, embora pareça sutil, possui como consequência uma atuação direta na performance de cada um dos jogadores na construção coletiva e individual da narrativa.

Toda forma de impacto na performance dos jogadores depende, portanto, da percepção que eles possuem da situação que se coloca no jogo e os meios que se apresentam para resolvê-la. No caso dos RPGs, é necessário ainda que o jogador acesse parte da bagagem que ele traz consigo para a fluidez de sua performance no jogo. O que dele se coloca em cena são partes do seu Ser, sob a forma do *Dasein*, o ser-aí. Para que exista uma ação a ser encenada por mestres

e jogadores, ou por videogame e jogador(es), os elementos e passagens que a compõem tem que ser dados à percepção, ou seja, precisam "mostrar-se" como coloca Heidegger (2015) ou, em conceito mais contemporâneo, precisam ser o que Eugen Fink (2016) chama de "actual".

Para o autor alemão há uma clara distinção entre manifestar-se[16] e mostrar-se, onde o primeiro está relacionado à abertura do Ser para o mundo e o segundo corresponde de fato ao fenômeno, dado à apreciação. De acordo com Heidegger (2015, p. 68), "apesar de 'manifestar-se' não ser nunca um mostrar-se no sentido do fenômeno, manifestar-se só é possível *com base no mostrar-se* de algo"[17], o que quer dizer que o fenômeno existe e se mostra como tal, enquanto que suas manifestações são dadas à percepção e compreensão daquele Ser que se abre. Tem-se então que na percepção dos fenômenos somos dados à percepção daquilo que se mostra, que representa o fenômeno, não necessariamente ao fenômeno em si, mas ao que o representa, ao que nos é dado a conhecimento. Uma vez que não é possível acessar o Ser e o cerne dos fenômenos, aquilo que se mostra é o que temos como prova de sua existência e se torna então a verdade destes para aquele que os percebe.

Em uma situação de jogo onde está em andamento a resolução de problemas, o fenômeno do *play* se apresenta sob os ariados aspectos que o compõem. Os elementos dados à percepção se constituem naquilo que torna a experiência de jogar única para cada jogo e cada partida dentro de um mesmo jogo. As variáveis que se mostram e que vem ao encontro do jogador representam, portanto, o fenômeno do *play* no momento do jogo para um *Dasein* que se mostra também aberto para elas. De certa forma, existe uma troca mútua de subjetividades (no sentido dado por Merleau-Ponty à palavra) entre o *Dasein* e as coisas e entre dois *Dasein*s.

Na verdade, a palavra "troca" não traduz corretamente o que acontece no momento do jogo. O que temos é uma interpenetração de mundos pertencentes a entes diferentes, tanto aqueles que são dotados de Ser, quanto os que não são. "[...] se o mundo se compõe de coisas, estas me terão de ser dadas uma a uma" (ORTEGA Y GASSET, 1973, p. 101). Trata-se de um momento no qual, então abertos para o mundo, dois entes não apenas se tocam, como se modificam com a experiência de irem ao encontro do outro. A marca dessa relação é sentida no

[16] A palavra "manifestação" corresponde a "appearence" na versão em inglês de Ser e Tempo. Essa diferença na tradução do alemão implica em uma sutil modificação do sentido da frase, uma vez que "aparição" soa um pouco menos passível de manipulação do que "manifestação". Para o bom entendimento dessa tese e mantendo o padrão da tradução brasileira do autor, será usada a palavra "manifestação"

[17] A citação da tradução em inglês correspondente a esse trecho é: "Thus appearence, as the appearence 'of something, does *not* mean showing itself; it means rather the announcing-itself by [von] something which does not show itself, but which announces itself through something which does show itself. Appearing is a *not-showing-itself*." (HEIDEGGER, 2008, p. 52) - "Portanto, aparição, como 'a aparição de algo', não se mostra; em vez disso significa o anunciar a si mesmo por algo que não se mostra, mas que se anuncia através de algo que se mostra" (tradução livre) - , onde fica clara a questão da natureza do fenômeno e o que dele se dá à percepção por parte dos *Dasein*s que se abrem para o mundo.

momento que o fenômeno que os une surge e permanece para sempre de forma mais ou menos evidente no mundo circundante de ambos. Esse momento coloca em um mesmo movimento relacional dois mundos diversos na construção de um terceiro espaço social[18] que sirva de "arena" para a interação e que desvanece quando ela cessa, em uma descrição muito semelhante à que é comumente associada aos estudos em performance e dos estados liminares, na figura de autores como Victor Turner.

Nesses estados liminares de interação ocorrem as trocas de experiências subjetivas entre o *Dasein* e um outro, seja ele outro *Dasein* ou um objeto que está dado. Fato é que, na concepção de Heidegger, apesar de o *Dasein* se relacionar com os objetos, o que o modifica em um sentido bilateral é apenas outro *Dasein*. Quando este se relaciona com um objeto, a interação e modificação do outro pode ser considerada unilateral, com o *Dasein* usando de sua percepção, resgata da circunvisão inerente àquele objeto dado a sua instrumentalidade, no intuito de utilizar o objeto para determinado fim. Isso significa que o objeto não modifica o *Dasein*, mas o serve. Um preceito que funciona bem quando tratamos de objetos não dotados do caráter do Ser, mas que precisa de atualização quando falamos dos atuais (e, portanto, inacessíveis ao autor na época da escrita de sua obra) objetos dotados de inteligência artificial. Nesse caso, um novo preceito deve ser formulado de forma a contemplar as mudanças que uma resposta dada por esses dispositivos, mesmo que programada, acarretam no *Dasein* que os manuseia. É exatamente esse ponto que esta tese busca analisar.

Heidegger (2015) nomeia o ser simplesmente dado, ou objeto, como "instrumento"[19] e coloca que este é algo que sempre existe como um ser-para, ou seja, o ser simplesmente dado sempre existe conforme uma função que desempenha e de um todo que o circunda. "Rigorosamente, *um* instrumento nunca "é". O instrumento só pode ser o que é num todo instrumental que sempre pertence a seu ser. Em sua essência, todo instrumento é "algo para [...]" (p. 116)[20]. Isso quer dizer que a forma que um instrumento se manifesta representa um ser em si mesmo, voltado à instrumentalidade (ou manualidade, como coloca o autor) empregada por um *Dasein* ao seu uso cotidiano. Essa instrumentalidade se encontra no entorno daquele ente em sua circunvisão.

A circunvisão trata das possibilidades que cercam a existência de um "ser-para" em sua instrumentalidade. De acordo com Heidegger, o instrumento que não atende mais a sua

[18] Conceito a ser discutido no tópico 1.1 deste capítulo.
[19] "Equipment" na versão em inglês de 2008.
[20] "Taken strictly, there 'is' no such thing as *an* equipment. To the Being of any equipment there always belongs a totality of equipment, in which it can be this equipment that it is. Equipment is essentially 'something-in-order-to…' ["etwas um-zu…"]". (HEIDEGGER, 2008, p. 97)

manualidade se encontra deficiente, inútil, sequer existe como ser-para, passa a ser nada. No entanto, quando nos deparamos com um objeto que não atende previsivelmente à manualidade ao qual se destina, temos outras possibilidades pouco usuais para o qual ele pode servir. Essas possibilidades são aquelas guiadas pelo espaço e pela criatividade do *Dasein* que com ele tem contato e é dos elementos mais importantes quando este está em jogo. Trabalhar a circunvisão dos instrumentos é também falar de suas diversas formas de ocupação pertencentes ao mundo circundante de um *Dasein*. Em jogos como os de RPG, onde os elementos que se encontram à mão são geralmente escassos, buscar na circunvisão dos instrumentos formas de resolver mistérios que não sejam necessariamente ortodoxas, a interpretação de papeis e a criatividade e são supervalorizadas e rendem efeitos inesperados na narrativa. Um instrumento utilizado de maneira criativa pode modificar toda a narrativa dali por diante e, consequentemente, ter impacto direto na performance de jogadores e mestres.

Essa circunvisão, no entanto, se encontra tolhida nos jogos de RPG eletrônicos pela programação. Apesar de existirem níveis de liberdade no uso criativo da manualidade dos instrumentos à mão intrajogo, nada está lá ou pode ser feito sem que tenha sido previsto e programado, quando jogado conforme as regras estabelecidas pelos estúdios que criaram o jogo. O grande desafio de um jogo de RPG eletrônico é exatamente criar a sensação de liberdade de uso dos instrumentos que temos nos jogos tradicionais sem que se comprometa o princípio básico da tecnologia aplicada ao jogo: a programação. Por esse motivo, existe toda uma discussão sobre a legitimidade da nomeação dos jogos de RPG eletrônicos de RPG. Ora, uma vez que não é possível ser totalmente livre para criar em um ambiente virtual intrajogo, o princípio do RPG é perdido e a aproximação dessas duas formas de jogo se dá apenas pelas temáticas e a sensação de mundo aberto. Em partes, essa afirmação pode ser considerada correta; no entanto, ela deixa de lado um elemento fundamental em um jogo de RPG e que se encontra além da manualidade dos instrumentos disponíveis: a relação. Estar em jogo, especialmente em RPG, o que conduz o fluxo narrativo são as relações construídas entre os agentes de jogo: jogador, narrativa e sistema.

Embora se fale muito sobre a liberdade dos RPGs tradicionais e a limitação dos eletrônicos, esses também dependem de um sistema programado; de regras-base que não podem ser quebradas, ao custo de acabar com uma mesa imediatamente caso isso seja feito. Não existe jogo sem regras e o RPG tradicional, apesar de bastante modificável em termos narrativos, continua sendo um jogo. Além disso, independente da liberdade que um jogador encontre na circunvisão de qualquer ser simplesmente dado no jogo passa por um crivo, o do mestre. É ele quem permite ou não um uso criativo e diferente do que ele havia planejado para determinado

instrumento anteriormente. Dessa forma, o que parecia uma disparidade irreparável entre as duas formas de jogar RPG, virtual e físico, acaba por aproximá-las, uma vez que ambas obedecem a uma programação e tem na circunvisão dos seres simplesmente dados a ilusão de um universo intrajogo onde tudo é permitido. O que muda é apenas a plataforma.

Uma outra forma de aplicar o conceito de circunvisão de Heidegger à relação dos humanos e dos videogames é aquela que se encontra extrajogo e que tem na sabotagem do sistema programado, a maneira de forçar a liberdade pretendida intrajogo. Alguém que entenda de programação pode decodificar o jogo em sua base e reprogramá-lo como bem entender, uma forma de "customizar" o jogo e exercer sobre ele forçadamente a sua vontade e não mais a do estúdio. Existe aqui o uso do jogo para o qual ele foi feito e aquele que tem na "desonestidade" com a regras, uma forma criativa de reorganizar a manualidade de um jogo (as vezes até de um console) para que este atenda aos anseios do jogador.

De forma um pouco mais distante e menos violenta, a vontade do *Dasein* de utilizar o jogo como bem entender ainda tem eco na criação paralela de elementos, narrativas e ações complementares ao jogo criado, fazendo com que um novo instrumento surja, mas que traz consigo elementos pertencentes a outro ser-para. É o caso de jogos cuja crítica popular não foi favorável e os fãs recriam finais, cenas, fases e batalhas para que este lhes atenda melhor as expectativas. Nada se modifica na manualidade daquele jogo criado como ser-para determinado fim, mas expande-se a narrativa baseada na diferente manualidade encontrada na circunvisão de elementos isolados como algum personagem, uma cena, partes de um cenário e etc. A relação do Ser com o jogo fica permanentemente modificada, uma vez que tal conteúdo seja criado e jogado como forma de substituir o que não foi plenamente satisfatório no jogo original. O jogador deixa de ser co-criador da narrativa, para assumir o papel de criador isolado de algo novo, mas que traz traços do original, e este lhe satisfaz. Abre-se uma rachadura na relação estabelecida no círculo mágico[21] daquele jogo, mas um novo é criado como braço do anterior, criando um momento onde, na percepção do jogador, o original e o novo se interpenetram na criação de uma experiência única.

No livro "The ambiguity of *play*" de 2001, Brian Sutton-Smith discursa sobre os muitos significados que a palavra *play* e a ação "*play*"[22] possui na literatura acadêmica e como esses significados impactam a forma como se dá a percepção do *play* e seus efeitos. Ao tratar do *play* e da retórica do self, o autor traz para a discussão Brian Vanderberg, que por sua vez foca seus

[21] Conceito que abrange espaço e tempo determinados de uma ação lúdica exercida por um ou mais indivíduos e que será melhor abordado mais à frente nesta tese.
[22] A palavra "*play*" por ser muito mais complexa em inglês que em português, será mantida em inglês..

estudos em Husserl, Heidegger e Gadamer, como forma de explicar a relação que existe entre o ser e suas escolhas em um jogo.

> Ele aponta que os três fenomenologistas, Husserl, Heidegger e Gadamer, priorizam em suas explicações do comportamento humano (e, portanto, o *play*) não questões epistemológicas (lógica e razão), mas ontológicas, tais como liberdade, ansiedade, morte e autenticidade. Como resultado, ele diz, "*Play* adquire novos significados nesse cenário. As perspectivas mais contemporâneas de *play* consideram-no como maneiras que obter informação, o exercício de funções cognitivas, ou um ambiente para a elaboração de funções sociais. Os aspectos passionais de *play* são vistos como epifenômeno, ou acompanhamentos para aqueles aspectos supostamente mais fundamentais de *play* (1988, p.205). No entanto, a essência de ser um ser humano, é o que positivamente projeta nossas possibilidades para o futuro. (SUTTON-SMITH, 2001, p. 186/187 - tradução nossa)[23]

A base da teoria dos fenomenologistas é a de que a significação e manualidade dada às coisas e, eventualmente, aos demais seres-aí presentes no mundo, não obedecem a leis racionais, mas partem da própria percepção que o *Dasein* possui de si e de seu mundo. Uma vez que são ontologicamente estabelecidas, aspectos como liberdade, ansiedade, morte e autenticidade inerentes do *Dasein* dão o tom das relações que este estabelece entre seus pares e com os objetos que possuem circunvisão. Dessa forma, diferente do que coloca Vygotsky, na visão da fenomenologia, não é o ambiente que constrói a percepção do ser, mas o Ser-aí se vê cercado de seres simplesmente dados que vem ao seu encontro, cuja circunvisão permite que a manualidade deste instrumento seja dada à percepção e ao exercício da individualidade do *Dasein* de acordo com o mundo que este constrói para si. Nesse ponto, uma pergunta que se desdobra de tal cenário diz respeito ao papel da cultura.

A cultura se coloca, na visão apresentada pelos fenomenologistas, não como a construção em torno de um indivíduo que o faz ser quem é e fazer o que faz, como colocam os autores da psicologia, mas atua diretamente na construção da circunvisão dos instrumentos e na percepção do *Dasein* do mundo circundante. A cultura é a totalidade da compreensão dos objetos e suas relações. Ela atua, portanto, na construção e no balizamento das relações, na maneira como o *Dasein* modifica o seu comportamento, a sua performance cotidiana. A cultura

[23] "He points out that the three philosophical phenomenologists, Husserl, Heidegger and Gadamer, give primacy in their explanations of human behavior (and therefore *play*) not to epistemological issues (logic and reason) but to ontological ones, such as freedom, anxiety, death, and authenticity. As a result, he says, "*Play* takes on new meanings within this framework. Most contemporary perspectives of *play* consider it as a means for the acquisition of information, the exercise of cognitive functions, or a domain for the elaboration of social skills. The passionate aspects of *play* are seen as epiphenomena, or accompaniments to these purportedly more fundamental aspects of *play*" (1988, p. 205). However, the essence of being a human being, is that we optimistically project our possibilities into the future."

constrói o ser-aí, o seu que está no mundo e se dá à percepção dos outros, o *Dasein*, e direciona a sua percepção do mundo para que se torne semelhante à da sua comunidade. Isso modifica as relações deste *Dasein*. Ora, se existir é se relacionar, então a cultura possui papel fundante no mundo que o *Dasein* constrói como parte de si mesmo desde o dia que nasce e direciona a maneira como ele vive neste mundo, impactando todo um universo construído coletivamente e nas atividades cotidianas de cada um dos que nele vivem.

Colocada dessa forma, a mesma cultura que se coloca como fundamental para as relações humanas em sociedade, também pode ser percebida na dança complexa que é o *play*. Jogar é ter contato com outro *Dasein*, direta ou indiretamente, e com instrumentos diversos, todos imbuídos de uma cultura e percepção de mundo únicos, embora semelhantes em muitos casos. O jogo, assim como o teatro, a brincadeira, a construção estratégica e todos os significados que a palavra *play* carrega consigo, promove um espaço compartilhado inserido no mundo de dois ou mais *Dasein*s, onde se tocam suas culturas e a liberdade de decidir como agir. Ou seja, tocam-se as performances de dois ou mais *Dasein*s, modificam-se mutuamente, interpenetram-se e se relacionam de maneira que o espaço liminar criado seja mantido pelo tempo que fizer sentido para os envolvidos, sem que as regras sejam quebradas, obedecendo o que se mostra do fenômeno jogo.

> O jogador não joga o jogo, ele [Gadamer] insiste; em vez disse é o jogo que joga o jogador. Uma vez que você começa a jogar, você se deixa levar por coisas que são sérias dentro do jogo, independente de quão sério esse mesmo jogo é estimado a ser aos olhos do mundo que não está jogando. A experiência do jogo (e, portanto, da arte) "se torna uma experiência que modifica a pessoa que a experimenta... Porque o jogo tem sua própria essência, independente da consciência daqueles que jogam. O jogo também existe - propriamente, de fato... onde não há sujeitos que se comportam como se estivessem 'jogando'... Os jogadores não são os sujeitos do jogo; em vez disso, o jogo meramente encontra representação através dos jogadores" (Gadamer, 1982, p.92). (SUTTON-SMITH, 2001, p.182 - tradução nossa)[24]

A primeira observação que se há de fazer em relação ao citado por Sutton-Smith é novamente em relação à tradução da palavra *play*, uma vez que traduzida como jogo, parte do sentido da citação original se perde. Para fins de compreensão do que o autor quis dizer, *play*

[24] The *play*er doesn't *play* the game, he [Gadamer] insists; it is rather the game *play*s the *play*er. Once you begin *play*ing, you are taken over by the things that are serious within the game, regardless of how serious that same game is estimated to be in the eyes of the non*play*ing world. The experience of *play* (and, therefore, art) "becomes an experience changing the person who experiences it... For *play* has its own essence, independent of the consciousness of those who *play*. *Play* also exists - indeed, properly... where there are no subjects who are behaving '*play*fully'... The *play*ers are not the subjects of *play*; instead the *play* merely reaches representation through the *play*er" (Gadamer, 1982, p. 92)

foi traduzido aqui como jogo, mas muito mais se encontra sob o espectro da palavra *play* quando ele quer dizer que o jogo joga o jogador. O autor coloca aqui o princípio de uma ação humana que se chama *play*, a construção de um espaço ao mesmo tempo individual e coletivo compartilhado entre os que dele participam e que possui regras próprias. Isso vale tanto para o *play* enquanto jogo, quanto para o *play* enquanto peça de teatro e demais significações da palavra.

Segundo, Sutton-Smith transcreve parte do pensamento de Gadamer que, em linhas gerais, fala sobre a relação parte e todo que acompanha o *play*. Estar em *play* diz respeito sobre estar no mundo e significar o mundo de acordo com suas regras. Dessa forma, as brincadeiras, jogos, peças de teatro de demais significados da palavra funcionam como pequenos mundos transitórios dentro de um universo que possui já na sua própria natureza enquanto sucessão de fenômenos as características do *play*. Quando se trata de um jogo, as regras e elementos presentes no círculo mágico são tão sérias e merecem tanto respeito quanto aquelas que regem a vida cotidiana. Ora, se o *play* já existe independente de estarmos jogando ou não, então ele é o todo, já está aí, apenas se manifesta através das ações dos "jogadores", como coloca o autor.

Essa afirmação coloca o *play* como peça central de qualquer sociedade, uma vez que ele não pode mais ser separado da vida, como um momento/ambiente à parte que permanece inalterado e inerte quando não "utilizado", mas deixa claro que o *play* é anterior à ação dos *play*ers. Dessa forma, como afirma Fink, o *play* pode ser compreendido como símbolo do mundo; como aquela parte do viver cotidiano que tem na transitoriedade a base para as relações do *Dasein* com os demais entes que compõem o seu mundo. O *Dasein* é um ser "em relação e ela se dá em um espaço específico criado pelo *play* do mundo.

Esse fenômeno de colocar o *play* em grupos ou sozinho como parte de um todo mundo compartilhado anterior à ação dos *play*ers é também o que Fink chama de "likening" para classificar o ritual como representativo de um todo divindade. Isso quer dizer que, assim como ocorre com os rituais religiosos, aquele jogo, brincadeira ou peça de teatro representa todo um universo de *play* onde certas leis não podem ser quebradas, ao preço de que fique perdido o seu sentido para os que dele participam. Dessa forma, uma peça de teatro que ocorre em um ambiente qualquer representa aspectos da vida cotidiana de maneira que possa ser compreendida pelos que dela participam. Atores e público trabalham em uma simbiose harmônica que os transforma mutuamente pelo período em que estão ligados. Faz parte do "contrato" estabelecido entre as partes que os atores atuem e o público interaja sem que os primeiros possam sair dos personagens pela duração, nem os segundos possam interferir no desenrolar desses papeis. O mundo e seus problemas encontram eco na peça de teatro, que só

faz sentido e só pode existir porque existe o todo. Da mesma forma, ocorre com os jogos de RPG, independente de serem de tabuleiro ou eletrônicos.

> [...] muito do prazer de jogar está no fato de que o jogo joga você; que suas reações são com maior frequência mais reflexas ou involuntárias do que voluntárias; que o jogo tira você de si mesmo ao conectá-lo com outro. Uma pessoa não pode falar levianamente sobre *play* significar liberdade sem levar em consideração o tipo específico de elo que reina sobre o ser do jogador. [...]. Gadamer fala claramente que o *play* existe no mundo, ele não depende da nossa escolha subjetiva ou envolvimento. (SUTTON-SMITH, 2001, p. 183 - tradução nossa)[25]

Ainda sobre os estudos de Gadamer, Sutton-Smith, ao discutir a retórica do ser a respeito do *play*, coloca questões importantes sobre sua dinâmica e estruturas: 1. As reações do *play*er ante o *play*; 2. A suspensão de si e conexão com outro; 3. A ligação que se estabelece entre *play* e *play*er; 4. O *play* não depende da escolha subjetiva ou envolvimento. Todas essas afirmativas precisam ser colocadas em perspectiva, uma vez que a compreensão do sentido perpassa pela complexidade da palavra *play* e tudo que ela representa: espaços distintos com regras próprias que são palco de experiências individuais e coletivas.

Ao falar das reações do *play*er diante do *play*, o autor se utiliza de um exemplo de jogo que consiste em um empurrar de bola de uma pessoa para outra. Um jogo simples o suficiente para ser compreendido até por bebês menores de 1 ano. Dessa forma, a afirmação de uma reação reflexa e involuntária parece bastante adequada, uma vez que o movimento de empurrar uma bola de uma pessoa para a outra exige pouco mais do que a imitação do outro jogador, ficando a análise da situação em segundo plano. No entanto, apesar de tudo que se diz *play* funcionar de acordo com respostas geralmente previstas dos *play*ers diante de determinadas situações, existem manifestações de *play* que exigem muito mais do que uma resposta reflexa a involuntária. Pelo contrário, em muitos casos, o engajamento com o *play* e o compromisso que se firma com os demais *play*ers é de tal forma concreto que mesmo a participação no que é proposto passa a ser uma ação voluntária. Isso é muito claro quando *play* assume o significado de jogo ou de peça de teatro, onde, em geral, a participação é voluntária e muitas das reações dos participantes também. As reações dos envolvidos no círculo mágico nesses casos são mais motivadas pela percepção que o *Dasein* possui da situação do que apenas uma reação reflexa.

---

[25] [...] much of the pleasure of *play*ing lies in the fact that the game *play*s you; that your reactions are often more reflexive or involuntary than voluntary; that the game takes you out of yourself. It frees you from one self by binding you to another. One cannot talk loosely about *play* meaning freedom without also taking into account the specific kind of bonding that then reigns over the *play*er's being. [...]
Gadamer says quite clearly that *play* exists out there, it does not depend on our subjective choice or involvement.

Estar em *play* é, de certa forma, uma entrega. O *Dasein* se entrega ao Círculo Mágico para a ele pertencer. Essa lógica faz com que a reação ante ao *play* seja muitas vezes voluntária e com que o compromisso de estar em *play* sempre seja. A afirmação de que o *play* é a suspenção de si e a conexão com o outro abre um enorme parêntese na discussão de *play* que diz respeito exatamente à co-criação do *play*, a conexão entre dois ou mais indivíduos que compartilham de um determinado tempo, narrativa e espaço. Portanto, o compromisso do *play* não é apenas com o próprio *Dasein*, mas com o outro e, principalmente, com o próprio *play*. Se o ato de jogar não existir, não há *play*. Ou melhor, conforme coloca Gadamer, ele existe, no entanto, não se manifesta enquanto fenômeno, não pertencendo a mundo nenhum, *Dasein* nenhum. Dessa forma, mesmo que o *play* exista como parte de um todo mundo que se manifesta através dos jogadores, se estes não cumprirem a entrega necessária para que ele exista, não há *play*, não há fenômeno.

Uma vez que o *play* consiste em um mundo compartilhado, de maneira geral, é necessário que existam pelo menos dois *Dasein*s envolvidos na ação. No entanto, esse outro nem sempre é definido ou conhecido. Nesse ponto, assim como as performances culturais, o *play* é o fenômeno que parte de um para outro e que possui espaço e tempo definidos. Os que dele participam podem ser tanto *play*er e público, quanto alternarem entre esses papeis (o que é mais comum em jogos), mas não necessariamente estes possuem um rosto. O jogador em jogo possui constantemente a sensação de não estar sozinho, mesmo que estando fisicamente sozinho. Existem modalidades diferentes de jogo, desde aqueles que são solos, até os que permitem milhões de jogadores ao mesmo tempo através da internet. No entanto, uma das inquietações que surgem com afirmações como essa de Gadamer, especificamente sobre os jogos de videogame atualmente é exatamente sobre essa percepção do outro. Quem é esse outro? A afirmação de que o *play* tira o ser de si mesmo para conectá-lo com outro precisa de um adendo onde esse outro pode ser ou não conhecido, pode ser ou não individual, pode ser ou não humano.

Se existe sempre uma conexão entre dois seres, independente de sua natureza, envolvidos em um *play*, a pergunta que surge é: o potencial transformador do fenômeno *play* se encontra na relação entre eles? Seria o círculo mágico apenas a dobra espaço-temporal entre dois ou mais mundos distintos onde a possibilidade de transformação acontece? Ou será que o próprio *play* possui papel transformador quando se manifesta através dos *play*ers? Colocar a questão do *play* como algo independente dos jogadores, como coloca Gadamer, é afirmar que ele existe como tal, está no mundo e, portanto, possui mecanismos próprios. Dessa forma, a transformação de um *Dasein* que aceita se submeter ao momento *play*, acontece no adentrar

deste no círculo mágico e, apesar de ter suas reações e transformações projetadas com antecedência, é impossível prever como esse *Dasein* será transformado e em que grau. No entanto, essa resposta do *Dasein* é assunto para outra tese, fato é que a transformação acontece de uma forma ou de outra, e isso demonstra que o fenômeno *play* (assim como outros) existe independente dos seres e que possui o poder de modificá-los, interferindo na sua própria visão de mundo e de si mesmos. É o *Dasein* que incorpora ao seu mundo circundante o momento do *play* e as experiências vividas, tomando-as para si.

Play, no entanto, é um fenômeno um tanto mais complexo do que simples brincadeira. Muitas experiências vividas cotidianamente possuem uma estrutura semelhante à do *play*, onde existe um deslocamento dos que delas participam para um espaço, imaginado e/ou físico, com metas e regras claras e tempo determinado. São os rituais cotidianos que permeiam a existência humana e, de certa forma, a viabilizam. Organizam a vida em sociedade em eventos transformadores e etapas. Considerando essa semelhança entre *play* e ritual, autores como Eugen Fink acreditam que o *play* é o prisma pelo qual o *Dasein* ressignifica o mundo ao redor a partir do *play*, balizando a sua performance cotidiana conforme se transforma. Ora, se o prisma pelo qual enxergamos o mundo é o *play*, ele certamente é anterior à existência de cada *Dasein* que vive neste planeta e encontra manifestação conforme esses entes dotados de Ser o percebem enquanto fenômeno, o significam e o incorporam.

O *Dasein*, no entanto, sob a concepção de Fink, não pode ser concebido como um ponto fixo no espaço em torno do qual o mundo se encontra, passivamente incorporando os fenômenos que dele fazem parte. O mundo, o todo já existe, o ser que passa a compreendê-lo é posterior. O ser só pode significar o mundo porque ele está imerso no mundo. O mundo dá as condições para que o ser o signifique. É porque existe *Dasein* que existe mundo, sim, mas é também porque existe mundo, que existe *Dasein*. Ou seja, este é um ente que vive em um espaço e tempo determinados e que possui a característica de pensar sobre si e sobre os seus arredores. Conforme a percepção desses arredores e a ocupação dos instrumentos que dele fazem parte, o *Dasein* molda a sua performance cotidiana no mundo em que vive, de maneira a trazer a experiência de viver para a sua própria constituição e a deixar parte de si no tempo e espaço que lhe possibilitou a experiência. Dessa forma, temos um *Dasein* que possa ser considerado uno, constituído de cotidianos e fragmentos desse mesmo *Dasein* espalhados por onde tem contato. Não se trata de influências sobre os demais ou sobre as coisas, mas em partes de si que são deixadas marcadas em outros Seres e nos instrumentos. Se colocado sobre esse prisma, o *Dasein* nunca é verdadeiramente uno, apesar de passar essa impressão, mas se

apresenta como um ser fragmentado, que deixa vestígios de sua existência no mundo que o constitui.

A pergunta que surge após essa constatação é se seria o *play* apenas mais uma forma de fragmentação do indivíduo. Diferente do que poderia se pensar, de acordo com Fink, o *play* não é mais uma forma de fragmentação do ser. Não se trata de uma parte do ser inserida no círculo mágico, enquanto o que dele vive no mundo "real" fica em suspenso. A significação que o ser dá ao mundo, de acordo com o autor, acontece através do *play*. Esses fragmentos de ser são resultado da troca que este estabelece entre si e os demais entes através de experiências vividas sob a lógica do *play*, tido como fenômeno chave do mundo. "O humano é o ser paradoxal ocupado pelo pensamento do imenso e do imensurável, que vive na corrente do universo, na sombra da morte, na labuta do trabalho, na luta por domínio, na frágil felicidade do amor - e no *play* que retrata." (FINK, 2016, p. 70 - tradução nossa)[26]. Ou seja, o ser humano só consegue compreender a si mesmo porque a abertura do mundo lhe permite contato com o pensamento do imenso, da morte, trabalho, domínio e amor, através de uma única lente, o *play*. O *play* traduz o significado do mundo e por isso, é possível que o ser se constitua e pense sobre si mesmo, assumindo o controle da sua racionalidade. Dessa forma, o *play* é anterior à razão e é apenas porque existe essa abertura do mundo e o contato com o imenso através do fenômeno do *play* que elementos chave na sua constituição, como a cultura, se manifestam. De forma clara, Fink debate não sobre uma fenomenologia do *play*, mas sobre "a significância de mundo do *play*, o reconhecimento do *play* como fenômeno chave de *status* verdadeiramente universal." (p. 71)[27]

Enquanto pertencente à categoria das coisas finitas, o ser é fragmentado e também parte do mundo, que faz o papel de todo. O mundo já está dado, existe antes do indivíduo e existirá após a sua morte, de acordo com Fink, não como um amontoado de fragmentos, mas como o uno que possibilita a abertura do ser para pensar sobre si mesmo e experimentar a sua existência. Esse é o grande ponto de inflexão entre os estudos de Fink e Heidegger. Enquanto o primeiro assume a existência do ser como parte da abertura do mundo que o compreende através das lentes do *play*, o segundo assegura que o mundo só existe enquanto existe um *Dasein*, que ele é construído de maneira individualizada e que aquele mesmo mundo perece com o ser que o deu origem. Nesse aspecto, para Heidegger, o *play* seria mais uma maneira de experimentar o

[26] The human is the paradoxical being who is occupied by the thought of the immense and the immensurable, who lives in the slipstream of the universe, in the shadow of death, in the toil of work, in the struggle for dominion, in the fragile happiness of love - and in *play* that portrays.
[27] [...] the world-significance of *play*, the recognition of *play* as key phenomenon of a truly universal *status*.

mundo circundante do ser construído por ele mesmo e na ocupação que faz dos objetos. Para Fink, aproximando-se mais dos estudos de Husserl e Gadamer, o mundo é o todo do qual cada ser é parte e pertence; a relação do ser com o mundo é transcendente e transitória, sendo pautada pela percepção e pelas vivências, caracterizadas pelo *play*.

"O todo, em qual todas as coisas finitas aparecem, não é montado por finitos blocos de construção - ele precede todo desmembramento e está *contido em si mesmo*. O mundo-todo é o primeiro e o último todo, que está à frente de todas as coisas individuais e também acima e além de todas elas." (FINK, 2016, p. 120 - tradução nossa)[28]. Mais do que colocar o Ser no centro de um mundo particular como coloca Heidegger, Fink o coloca como parte indissociável de um todo que não é uma construção de vários fragmentos que são os seres que nele vivem, mas que se encontra como um todo em si mesmo, funcionando como o modo de existência possível no espaço e tempo determinados quando este passa a existir.

Quando autores como Heidegger e Fink falam de mundo, falam também de espaço. Um espaço onde o desenvolvimento do Ser e de seu mundo circundante é possível a partir do momento que este se encontra aberto à vivência de cada *Dasein*. Por permitir ser experimentado e dar liberdade para ser vivido, esse espaço é também é chamado de espaço social por autores como Henri Lefebvre (2012).

A concepção de espaço é geralmente originária da matemática e da física, tendo sua principal manifestação ocorrida na geometria. Autores como Henri Poincaré (1995) atualizaram a antiga noção de espaço como o lugar definido entre dois pontos distintos, porém ainda no âmbito matemático, esses o consideram como parte de algo tangível de certa maneira e passível de percepção através do movimento. Para o autor, "O verdadeiro espaço é o espaço motor [...]." (POINCARÉ, 1995, posição 1004), ou seja, o espaço é percebido no movimento de um ponto a outro. Apesar dessa concepção não trabalhar a questão social e simbólica do espaço, ela se faz importante quando propõe-se estudar tecnologia. Em um ambiente virtual, a mensuração do movimento e da distância de um ponto a outro é quantificável e importantíssima em termos de programação. O espaço matemático então, coabita o espaço social e simbólico e vice-versa.

> Uma ideia filosófica importante está ligada à posição de um espaço abstrato: essa ideia é propor o caráter intrinsicamente indeterminado do elemento espacial; por conseguinte, é abstrair qualquer valor substancial, qualquer propriedade elementar, estritamente falando. Correlativamente, propõe-se a obrigação de aguardar as relações dos elementos entre si para falar de uma

[28] The whole, in which all finite things appear, is not assembled from finite building blocks - it precedes all dismemberment and contains it *within itself.* The world-whole is the first and the last whole, which is ahead of all individual things and also lies above and beyond them all.

> propriedade deles. Deve-se pois tomar como ponto de partida a ideia de um *conjunto de elementos* todos semelhantes ou considerados como tal. (BACHELARD, 2010, p. 77 - grifos do autor)

A partir de autores como Gaston Bachelard (2010) e Edward Hall (2005), o espaço passa a ser percebido, ainda no âmbito das ciências duras como a arquitetura no caso do autor, como parte de percepções cognitivas em relação ao mundo e excitações dos cinco sentidos do corpo humano. No entanto, o autor coloca a cultura como mediadora desse processo, um passo importante para a transformação da noção de espaço em algo que não pode ser percebido apenas no âmbito quantificável das ciências exatas.

Apesar de iniciar o processo de discussão que se aproxima dos estudos em antropologia, os autores ainda tratam do espaço relacionado e indissociável das reações que provoca no corpo do indivíduo, transformando-o em um receptor e interpretante de sensações. O que ainda não se contempla aqui é a aproximação da noção de espaço com o campo da filosofia. Apesar de ainda embrionária, o autor inicia a ideia de um deslocamento do espaço do campo físico para o simbólico.

Ao colocar em pauta o mundo ambiente e as relações que os seres humanos constroem com o espaço e dentro dele, também propõe-se a percepção do espaço como ambiente em constante construção e mudança, possível apenas na visão do ser. Trabalhar com tecnologia atualmente e videogames em específico, exige certa abstração espacial, uma vez que a construção da significação acontece em um universo que, apesar de digital, não pode ser conceituado como virtual já que as interações com esse espaço são reais.

Surge a concepção do espaço social e construção de ambiência, ambas dependentes da performance do indivíduo quando em contato com ele.

> O espaço social contém uma grande diversidade de objetos, ambos naturais e sociais, incluindo as redes e caminhos que facilitam a troca de coisas materiais e informação. Esses 'objetos' não são apenas coisas, mas também relações. Como objetos, eles possuem particularidades discerníveis, contorno e forma. O trabalho social os transforma, rearranjando suas posições nas configurações espaço-temporais sem necessariamente afetar sua materialidade, seu estado natural […]. (LEFEBVRE, 2012, p. 77 - tradução nossa)[29]

[29] Social space contains a great diversity of objects, both natural and social, including the networks and pathways witch facilitate the exchange of material things and information. Such 'objects' are thus not only things but also relations. As objects, they possess discernible peculiarities, contour and form. Social labour transforms them, rearranging their positions within spatio-temporal configurations without necessarily affecting their materiality, their natural state.

Henri Lefebvre introduz a noção do espaço social mutante, onde os seres e a relação entre eles se traduzem em adaptações, onde a natureza material não se modifica, apenas a sua significação. O pensamento do autor corrobora com a visão de que, além de interpenetração de espaços, estar em relação com outros pressupõe uma mudança mútua a partir da performance de cada um. O mundo de determinado *Dasein* é compartilhado na medida que este se abre para as coisas e os seres que vem ao encontro. No entanto, no que tange a ideia de mundo, este não se traduz, tanto para Heidegger, quanto para Fink, como uma organização dos seres que não sou eu. Porque esse outro também pertence ao mundo-todo e porque em contato com o *Dasein* que sou eu, passa então a fazer parte do meu mundo; o outro não é mais um ser à parte, mas parte de mim, de certa forma, o outro também sou eu, um não-eu.

Se, de acordo com os autores, a existência de um *Dasein* funda o mundo em que ele vive, na medida que este é o ponto fixo do mundo que o circunda, como é possível falar em um mundo compartilhado entre entes, dotados do Ser ou não?

Heidegger introduz o conceito de mundanidade para estabelecer aquilo que é compartilhado, que faz parte do mundo circundante de mais de um *Dasein*. O mundo do Ser se funda na compreensão de sua finitude, de uma "admiração" (Merleau-Ponty, 2013, p. 10) diante do mundo, no sentido de compreendê-lo como complexo, enquanto mundo e enquanto Ser. Mundanidade é aquilo que é de mundo, mas que não necessariamente constitui um *Dasein*, são as relações que ele estabelece com o que o cerca, através do afeto e da compreensão. Na concepção de Fink, é exatamente nesse ponto que entra o *play*, funcionando como balizador das relações humanas, na forma como se abre para suas transcendências naquilo com o que entra em contato.

O mundo construído por determinado Ser não pode existir sem afetividade e compreensão. As emoções transformam o espaço ao redor no espaço social que possui as condições de existência do *Dasein*. O mundo é interpretado através da afetividade e ocupado através da manualidade dos objetos, formando a compreensão que o Ser possui de si e dos outros, e é só porque está imerso no mundo que o Ser pode significá-lo. À medida que o significa, passa, portanto, a tomá-lo como parte de si, a se ocupar dele e dos instrumentos nele contidos, criando um mundo circundante que só existe para o *Dasein* e pelo *Dasein*. O Ser é o mundo, mas o mundo-todo não é o Ser.

1.1 Ser no mundo, mundo digital, Ser no digital.

Na busca por aproximar campos distintos do conhecimento e deixar bem estabelecida sua natureza interdisciplinar, toda teoria exposta no decorrer desta tese trilha um caminho em três passos: apresentação da teoria, aplicação no contexto do *play*, inclusão da mediação tecnológica dos videogames. A importância desse caminho reside no fato de que toda construção de conhecimento que se pretenda inédita busca suas fontes legitimamente em teorias escritas muitos anos antes ou colocadas em outro contexto. Falar sobre tecnologia muitas vezes é ver adaptadas teorias que foram escritas antes mesmo da chegada de aparelhos eletrônicos como a televisão, é inserir elementos sequer cogitados nos escritos originais como as presenças digitais; colocar em um ciclo formas de comunicação que até então (e mesmo muito depois) eram bastante lineares.

Tendo estabelecido que o Ser é o mundo e como se dá a relação entre eles, é necessário que, sob a perspectiva de um mundo compartilhado, se discuta o outro, aquele que não sou eu. É pela perspectiva de um outro que o *Dasein* passa a compreender a si próprio e significar o mundo ao redor e esse outro se apresenta sob a forma de entes dotados ou não de Ser. O mundo não é um amontoado das coisas que não sou eu, mas é preenchido por *Dasein*s e seus produtos, ocupado por estes conforme a relação que estabelecem entre si. Às coisas que não são naturais e transformadas pelos seres humanos, Heidegger dá o nome de instrumento, Fink, de produto. A percepção e significação do mundo é dada pela *Dasein* a partir da ocupação que este faz dos instrumentos na perspectiva de Heidegger, no entanto, existem filtros que funcionam como mediadores dessa ocupação que o próprio autor chama de tonalidades afetivas, cujas funções Fink atribui ao *play*.

Estar no mundo é estar em produção. A relação do *Dasein* com os arredores modifica em via dupla os dois lados, e permite que este exerça a sua capacidade criadora no sentido de deixar parte de si no mundo que o cerca. Dessa forma, toda a produção de um *Dasein* faz parte do seu mundo, é parte de si e dos outros que com ela entrarem em contato. A própria existência do *Dasein* pressupõe e é legitimada pela sua produção e seus frutos, em algo que Fink chama da seres artificiais. Existir é produzir.

> [...] elas [as coisas] pertencem ao mobiliário do ser humano para a vida, pertencem a nós, não devem ser pensados por nós sem destruir a humanidade específica do ser humano. Elas certamente não têm o modo de ser do ser humano; são coisas artificiais - mas o ser humano como produtor não pode ser entendido sem seus produtos. O ser humano como trabalhador se objeta em

> suas obras, nas construções de sua atividade laboral. (FINK, 2016, p. 154 - tradução nossa)[30]

A relação direta do *Dasein* com os seres artificiais é muito clara quando se dá como resultado do trabalho que este imprime. É causa e consequência. No entanto, ela se modifica quando esse produto de um ser humano passa a não mais ser apenas um instrumento, mas se torna também o meio para novas produções, como é o caso da tecnologia. A tecnologia, qualquer que seja, é criada sob a forma de substituição dos instrumentos ou aperfeiçoamento dos mesmos. De uma forma ou de outra, a tecnologia transforma sua manualidade e, consequentemente, a ocupação que se faz deles. Mesmo que, com o surgimento de uma nova tecnologia, existam outros meios de se obter o mesmo resultado, instrumentos antigos e novos coabitam o mesmo espaço e tempo por um momento e este cessa ou não, mesmo que o instrumento antigo caia em desuso.

A tecnologia surge sempre de um questionamento e de uma necessidade em torno de dado instrumento ou ocupação e em um espaço e tempo propícios. Ela sempre se dá a partir de algo que já existe, uma vez que se traduz como a capacidade de transformar um instrumento em algo que seja, em geral, mais eficiente. De certa forma, pode ser compreendida como co-criação de um instrumento, já que parte de algo que já havia sido criado anteriormente, mesmo que o(s) criador(es) seja(m) anônimo(s). Através dela, novas formas de pensar o mundo ficam evidentes com a diferente ocupação que esta promove.

Assim se tem que as coisas artificiais são o produto dos seres humanos que habitam e trabalham em determinado tempo e espaço. É pelos seres artificiais e pela relação que são estabelecidas com os *Dasein*s que o mundo circundante é significado. Aspectos formadores do mundo do *Dasein* como a cultura, os rituais e o *play* perpassam pela relação com os seres artificiais, uma vez que estes compõem toda performance e todos os ritos. Eles são imbuídos de significado cotidianamente e é para eles que o *Dasein* se volta de forma a estabelecer e flexibilizar o espaço social no qual se relaciona com o outro. “A segunda lógica dessa espacialização [social] é a lógica (e estratégia) da ‘metáfora’ - ou, em vez disso, da constante metaforização. Corpos vivos, os corpos dos ‘usuários’ - são pegos não apenas nas labaredas do espaço parcelado, mas também na rede do que os filósofos chamam ‘análogos’: imagens, signos

[30] [...] they [things] belong to the human being’s furnishings for life, belong to us, are not to be thought away by us without destroying the specific humanity of the human being. They certainly do not themselves have the human being’s mode of Being; they are artificial things - but the human being as a producer cannot be understood at all without his products, The human being as a worker objectifies himself in his works, in the constructs of his work activity.

e símbolos." (LEFEBVRE, 2012, p. 98 - tradução nossa)[31]. Dessa forma, tanto o *Dasein* quanto os seres artificiais que o cercam e que compõem o espaço social na qual está inserido, devem ser compreendidos com o mesmo rigor fenomenológico, uma vez que se complementam e formam um todo indissociável.

Existia há muito uma discussão que colocava em lados opostos real e virtual, como aquilo que é palpável ou não em uma dimensão espacial geográfica. Os "seres-no-mundo" e a relação entre eles pertenceria à dimensão do mundo real, enquanto a imaginação e a projeção desses seres no amplo espectro da criatividade enquanto capacidade criativa, pertenceria à dimensão do que é virtual. Essa separação é herança de um período do pensamento ocidental pré-fenomenológico, no qual pesa a dicotomia, o separatismo e categorização do mundo tão característicos dos séculos XVIII e XIX. Por muito tempo falou-se sobre o *play* como algo pertencente a um universo virtual, prioritariamente imaginado, onde as experiências e relações estabelecidas com e entre os *Dasein*s e os seres artificiais seria, na melhor das hipóteses, mera imitação do real, em um pensamento semelhante ao da imagem-espelho de Platão. Alguns autores do início do século XX, especialmente Johan Huizinga (2014), passaram a compreender o *play* de maneira diferente, não mais como pura abstração da realidade, dando início ao estudo do *play* como forma de compreensão do mundo e como ritual.

Apesar de ainda carregar consigo parte dessa herança e de não ter vivenciado a era dos jogos eletrônicos, Huizinga é o autor da filosofia que de maneira mais destacada até então se ocupa com os estudos acerca do *play* e seus desdobramentos. "Mas reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física." (HUIZINGA, 2014, p. 6) Para alinhar o pensamento do autor ao estudo dos fenômenos e especialmente do *play*, é necessário que uma atualização em sua afirmação seja feita: reconhecer o jogo é reconhecer o espírito, pois sua essência não é *apenas* material. Dessa forma, o que era antes colocado como pertencente ao âmbito da imaginação passa a ser também parte da realidade.

> A espacialidade existencial da presença que lhe determina o "lugar" já está fundada no ser-no-mundo. O "lá" é a determinação daquilo que vem ao encontro dentro do *mundo.* "Aqui" e "lá" são apenas possíveis no "pre" da presença, isto é, quando se dá um ente que, enquanto ser do "pre" da presença, abriu a espacialidade. Em seu ser mais próprio, este ente traz o caráter de não fechamento. A expressão "pre" refere-se a essa abertura essencial. Através

[31] The second logic of this [social] spatialization is a logic (and strategy) of metaphor - or, rather, of constant metaphorization. Living bodies, the bodies of 'users' - are caught up not only in the toils of parcellized space, but also in the web of what philosophers call 'analogons': images, signs and symbols

> dela, esse ente (a presença) está junto à pre-sença do mundo, fazendo-se presença para si mesmo. (HEIDEGGER, 2015, p. 191)[32]

Para Heidegger, só existe espaço porque existe *Dasein* e porque ele está no mundo, aberto para os entes que vem ao seu encontro, e se relaciona na ocupação com o que está lá, em outro lugar e pode ser ocupado, portanto. O espaço não se constrói a partir da localização de determinado ente, uma vez que mesmo fisicamente distantes, ainda podem existir pontos de contato ente o *Dasein* e algum outro ente que vem ao seu encontro. O espaço, na concepção heideggeriana, se dá pela ocupação desses entes, na intencionalidade do *Dasein* acerca deles, constituindo uma análise topológica do espaço, onde as coordenadas são colocadas de lado para a representação de um espaço complexo que vai além da noção de lugar. Se essa perspectiva do autor parece difícil de visualizar em um contexto não digital, com o uso da internet e dos jogos de videogame, ela se torna bastante clara, uma vez que o *Dasein* interage com outros e com os dispositivos, estando eles fisicamente próximos ou distantes; no entanto, os agentes dessa relação se encontram abertos para que os demais venham ao encontro, construindo um espaço que, apesar de não físico, é inegavelmente real. Por esse motivo, em um jogo de RPG eletrônico, seja ele *single-player*, que se joga sozinho, ou *multiplayer*, que pode ter até milhões de pessoas ao mesmo tempo, o rigor fenomenológico no estudo do espaço é o mesmo. O jogador se percebe e se abre para que o dispositivo que o permite jogar, os outros jogadores, o espaço virtual, a narrativa e a ambiência venham ao seu encontro a fim de serem percebidos e significados na construção de um espaço virtual com um *stimmung* próprio daquela experiência.

O *play* não pertence exclusivamente a nenhuma dessas duas instâncias, real ou virtual, exatamente porque, na visão fenomenológica, elas não existem. O mundo é composto por um todo complexo da qual o *Dasein* faz parte e que só existe porque ele existe e se relaciona com seus arredores. O *play* pode, portanto, ser compreendido como forma de experimentar o mundo com diferentes sentidos sem que isso afete seu *status* de realidade; sua ação acontece tanto na esfera palpável quanto não palpável, mas ele jamais deixa de ser sentido, experimentado. Qualquer ser que se encontre em *play* sabe que o seu cotidiano foi temporariamente suspenso e que a tendência é que se retorne para ele ao final daquela ação.

---

[32] Esse é o ponto em que a tradução brasileira da palavra *Dasein*, na obra consultada, se torna confusa, uma vez que se confunde com a palavra presença no sentido de estar presente. O uso que se tem do prefixo "pré" em português é muito diferente das intenções do autor quando fala em "pre", significando nesse contexto parte da morfologia da palavra "presença" enquanto *Dasein*. Na citação, se substituirmos *Dasein* por seu significado mais próximo, Ser-aí, o sentido desse "pre" fica mais claro, significando "aí". Isso quer dizer que a noção de lugar está fundada no *Dasein* a partir do seu "aí", ou seja, a partir da sua condição de estar no mundo..

"O ser só é para alguém que seja capaz de recuar em relação a ele e que, portanto, esteja absolutamente fora do ser." (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 286). Uma vez levantada a hipótese que o jogador se insere em um espaço real digital, isso implica que os elementos que compõem esse espaço também se traduzem em entes reais e, portanto, perceptíveis em um nível ainda desconhecido. O jogo, por mais que seja programado para isso, interage com o jogador em níveis diferentes conforme a plataforma e o tipo de ação a ser realizada. Resta analisar como se dá essa percepção e os desdobramentos que podem surgir dessa noção de realidade do jogo e da máquina, que não pensa por si mesma, mas que foi criada para reagir aos comandos e, muitas vezes, aprender com as escolhas do jogador.

A dinâmica dos jogos eletrônicos, da tecnologia e dos autômatos com os seres humanos é dual no sentido de serem eles produtos dos *Dasein*s e terem a capacidade de transformá-los com a relação que estabelecem e modificam conforme programados. "No mundo de hoje, é frequentemente impossível ao homem comum distinguir claramente as obras da natureza e as obras dos homens e indicar onde termina o puramente técnico e onde começa o puramente social" (SANTOS, 2014, p. 101). Ou seja, existe em toda obra humana parte de sua existência, o que o faz transcender em direção ao mundo-todo, como coloca Fink, por meio daquilo que produz. Como estar no mundo é estar em relação, tudo aquilo que cerca o ser, inclusive as relações que são mediadas tecnologicamente, são tanto parte da técnica pertencente ao tempo e espaço onde vive, quanto forma de expressão e identidade.

Afirmações como essa de Milton Santos deixam no ar a velha dicotomia existente no pensamento moderno entre identidade e subjetividade. Aquilo que é técnico se traduz como maneira de formar a identidade dos sujeitos e o que é social, pertence à sua subjetividade, a marca que esses indivíduos deixam no mundo. No entanto, quando o autor afirma ser impossível essa separação, ele se aproxima do pensamento fenomenológico, com a diferença de que não se trata de um fenômeno contemporâneo ou novo, mas de algo que sempre existiu. Se não existe hoje a necessidade desse tipo de separação é porque, a partir da análise do espaço onde os seres nascem e se desenvolvem, não existe produto que seja puramente técnica, todos eles dependem de um contexto social e tem na tecnologia possível (e disponível) a sua condição de existência.

Neste cenário, onde o técnico e o social são indissociáveis, o que se mostra do *Dasein* no momento em que ele se ocupa de algo pode ser denominado de "presença"[33], física ou

[33] Diferente da tradução brasileira de Ser e Tempo, que utiliza "presença" como tradução de *Dasein* (rigorosamente, "Ser-aí"), a palavra é utilizada nesse texto próxima do sentido dado por Hans Ulrich Gumbrecht no livro Produção de Presença.

virtual. A presença representa o *Dasein* em ato, ou seja, se ocupando de algo em prol de um objetivo. O *Dasein* enquanto experimenta o mundo, dele se ocupa, toma-o para si e faz-se notar sua presença sobre as coisas, os momentos, os rituais e as performances. É a partir do conceito de presença e da constatação de sua ação enquanto ser-no-mundo é que se pode melhor compreender o fenômeno jogo e o "desmembramento" deste *Dasein* em personagens, avatares e fragmentos de si mesmo. "Desmembramento" entre parênteses porque essa fragmentação de fato não existe, mas serve ao propósito de analisar aquilo que do uno se projeta para as coisas no momento do ato, como consequência da sua presença constante em um momento ritual. Quando se trata especificamente de *play*, uma presença virtual como ato performático em jogo.

Qualquer presença se se coloque perante outra em razão de preencher o espaço social de relações, compartilha com o interlocutor uma mensagem que segue determinados códigos, ditos e não ditos, os quais Heidegger (2015, p. 126) chama de sinais. Esses sinais constituem uma forma de referência à manualidade e ocupação dos instrumentos e, por isso, eles tornam possíveis as relações existentes entre os entes que ocupam o mundo circundante. Também é através dos sinais que os seres se comunicam e se modificam, com base no compartilhamento de suas referências, uma vez que os sinais pertencem ao que o autor chama de totalidade referencial, cuja uma das principais expressões é a cultura. No momento que os sinais se tornam presentes, o *Dasein* busca, através da percepção, na totalidade referencial que o envolve, maneiras de se relacionar com aquilo que observa, imagina ou constrói.

Não significa, no entanto, que seres que não compartilham da mesma cultura não possam se relacionar. "[...] Ser [...] pretende referir-se às coisas do mundo independentemente da (ou anteriormente à) sua interpretação e da sua estruturação por meio de uma rede qualquer de conceitos histórica ou culturalmente específicos." (GUMBRECHT, 2010, p. 95). A cultura é constitutiva da totalidade referencial, mas não é sinônimo dela. Códigos universais envolvem elementos que perpassam diferentes culturas e possibilitam a comunicação, mesmo que haja entre dois seres poucos elementos em comum. De acordo com Heidegger, a cultura é a interpretação pública do mundo no impessoal, ou seja, é o direcionamento feito pela coletividade para as coisas que vem ao encontro do *Dasein*, como um filtro. Gumbrecht apresenta, por sua vez, baseado nos estudos de Heidegger, que o conceito de Ser é anterior às complexas esferas culturais, e por isso mesmo, não pode ser considerado como algo estático. O que se revela e o que se esconde de um Ser quando em contato com o mundo, expressa um movimento constante, que faz com que tanto o Ser quanto o mundo se modifiquem conforme os filtros (como a cultura) a que são apresentados e dos quais passam a fazer parte.

> Não é possível uma presença [*Dasein*], que não sendo tocada nem desviada pela interpretação mediana, pudesse coloca-se diante da paisagem livre de um "mundo" em si, para apenas contemplar o que lhe vem ao encontro. O predomínio da interpretação pública já decidiu até mesmo sobre as possibilidades de sintonização com o humor, isto é, sobre o modo fundamental em que a presença é tocada pelo mundo. O impessoal prescreve a disposição e determina o quê e como se "vê". (HEIDEGGER, 2015, p. 233)

Um importante experimento para compreender a atuação do impessoal sobre os indivíduos pode ser constatado com o uso da tecnologia. Quando confrontado com algo novo, geralmente o indivíduo busca sinais que possam referenciar os filtros de mundo que este já possui para interagir com a nova ferramenta. Um movimento que é também imprescindível quando existe a intenção de estimular a criatividade e a ação de um jogador. Cada novo desafio em um jogo, funciona como esse sistema de sinais, referências e relações que presenciamos cotidianamente, com a clara diferença da consciência da transitoriedade da situação e do retorno do indivíduo ao seu mundo circundante de origem. Estimular a criatividade e a ação de um jogador é lembra-lo que em jogo existem certas liberdades que podem ser tomadas em relação ao momento que fazem parte exclusivamente das regras, declaradas ou não, do círculo mágico no qual está temporariamente inserido.

A mudança ocorrida nos últimos anos no âmbito dos jogos com a chegada da internet, dos jogos em rede e das empresas globais de entretenimento, possibilitou que uma linguagem dinâmica e em constante mudança fosse surgindo com os anos. Os sinais que antes eram melhor identificados por pessoas com determinadas culturas, hoje fazem parte de várias, o que estabelece e fortalece a relação dos jogadores entre si e a relação destes com seus jogos e dispositivos. Além disso, especificamente no caso dos RPGs que possuem uma evolução histórica não-excludente das mesas para os videogames, é possível perceber um movimento inverso: a partir do momento que os RPGs eletrônicos correm o mundo carregando a cultura que lhes deu origem, dando terreno para uma construção referencial própria e quase universal, os RPGs de mesa também veem a necessidade de se atualizar e incorporar elementos para acompanhar o curso do tempo e a evolução exigida de um público que, por mais apaixonado que seja, ainda é, bem ou mal, consumidor de um produto.

Gumbrecht (2010, p. 106/107) delimita dois conceitos acerca da cultura e sua evolução na sociedade, a que chama de cultura de sentido e cultura de presença, onde a primeira é essencialmente regida pela mente e pelo conhecimento científico, e a segunda pelo corpo e pelo conhecimento revelado. O autor deixa claro, no entanto, que nenhuma delas é puramente de sentido ou de presença, apresentando apenas uma predominância de uma ou outra forma. A

cultura de presença é aquela que predominou pelo maior tempo na história e hoje está presente sob a forma da arte na nossa sociedade. Estar em contato com a arte, é estar em contato com o corpo e a cosmologia que o cerca. Enquanto em *play*, o corpo se desprende da mente e do conhecimento científico para seguir sua característica de se conectar com a sua transcendência.

Essa característica é muito marcante nos jogos de RPG de mesa, onde o abandono do corpo físico que habita o mundo cotidianamente é quase completa, quando o jogador assume um personagem em todos os seus traços de personalidade, alinhamento em relação aos eventos que o cercam e, em maior ou menor grau, se comporta como ele. Os RPGs de mesa representam o teatro e a cultura de presença no seu sentido mais intrínseco, onde os sinais ali presentes remetem a um universo próprio que é construído enquanto em jogo. O corpo em um RPG de mesa faz parte de toda uma cosmologia construída especialmente para o momento do *play* e que cessa assim que este universo se desfaz. Essa perspectiva muda conforme a mediação da tecnologia aumenta com o uso dos videogames e mais espaço é dado às características da cultura de sentido. Elementos como qualidade gráfica dos jogos, sequências corretas de botões para determinados movimentos do avatar e indicações constantes na tela sobre mapas, comandos e itens, faz com que os jogos se tornem amontoados de sinais. A organicidade característica de um jogo de RPG é, em diferentes níveis, substituída pelo consciente pensar no próximo passo. Essa é a grande dificuldade que encontramos em nomear como RPG os jogos que têm alguns de seus traços, mas que são mediados pelo dispositivo de jogo, o console de videogame, a TV ou o computador. Existem, no entanto, jogos de RPG eletrônicos que ultrapassam esses obstáculos e, apesar de nunca conseguirem alcançar o nível de corporeidade exigido em um RPG de mesa, se aproximam muito da sensação que estes passam aos jogadores.

1.1.1 Espaço de vida e espaço de jogo

Todo ritual, independente de sua natureza, se vale de um espaço para acontecer. Esse espaço se modifica de acordo com o ritual e seus objetivos. Passa de um estado físico e social para outro estado modificado e retorna ao seu físico e social de origem, ainda que modificado pelo momento de "culto". Sob ângulos diferentes, o espaço que nos cerca já se propôs ser medido, pesado e analisado por diferentes autores e áreas do conhecimento. No entanto, nas palavras de Gaston Bachelard, "Se nos baseamos na intuição de um espaço absoluto e contínuo, fragmentamos o mundo. Para fundamentar a ciência da microfísica precisamos erigir como postulado a proposição contrária: o espaço real não é suscetível de uma análise absoluta, puramente geométrica." (2010, p. 31). Muito se fala sobre o espaço sob a perspectiva

matemática com afirmações conhecidas como a menor distância entre dois pontos, mas, a partir do momento que se percebe o espaço como multifatorial, ele passa a não mais representar apenas algo físico e palpável, mas também oportunidades de relações e experiências, um espaço que, mais do que mensurável, é também, uma construção social individual e compartilhada, inerente aos seres humanos.

> O espaço é sempre um presente, uma construção horizontal, uma situação única. Cada paisagem se caracteriza por uma dada distribuição de formas-objetos, providas de um conteúdo técnico específico. Já o espaço resulta da intrusão da sociedade nessas formas-objetos. (SANTOS, 2014, p. 103)

Milton Santos coloca em perspectiva a transformação da paisagem em espaço. A palavra que antes designava mera perspectiva aritmética, em dado momento passou a representar confinamento (HALL, 2005, p. 70), agora passa a representar aquilo que faz parte e depende dos seres humanos para existir. O espaço é constituído por aquilo que existe na natureza e pelas relações que se formam entre os seres humanos e ela na visão do autor. Autores mais próximos da filosofia abstraem ainda mais a concepção de espaço, colocando-o como puramente social. Algo que, independente da paisagem, só existe enquanto universo individual e coletivo. Esse espaço social encontra nos seres-aí formas de interpretação que o modificam conforme muda a sua percepção, interpretação, significação e conhecimento. O *play* é uma dessas formas.

"Ele mesmo o resultado de ações passadas, o espaço social é o que permite que ações novas aconteçam, enquanto sugestiona algumas e proíbe outras. Entre essas ações, algumas servem à produção, outras ao consumo." (LEFEBVRE, 2012, p. 73 – tradução nossa)[34]. Passagens como as de Henri Lefebvre deixam clara a relação que o espaço social possui com os seres humanos e sua história. Dessa maneira, estão ligados em uma única construção espacial memória, cultura e *Dasein*s. Como dito anteriormente, a percepção não significa buscar em um emaranhado de memórias a que melhor se encaixa na situação diante do ser. Antes disso, a percepção é exatamente a noção que se tem do espaço social. É porque existe um espaço social que se dá a percepção que os seres humanos podem se relacionar. Quando o autor coloca que o espaço social opera em uma dinâmica ora de produção, ora de consumo, ele enfatiza a natureza cíclica deste espaço e dos indivíduos que nele atuam, em sua transitoriedade e transcendência.

Colocar em um mesmo ciclo produção e consumo também nos diz muito sobre o espaço estabelecido entre o ser e as coisas artificiais, onde a produção é possível dentro de um contexto

[34] Itself the outcome of past actions, social space is what permits fresh actions to occur, while suggesting others and prohibiting yet others. Among these actions, some serve production, others consumption.

que depende da produção que possibilita um contexto e assim por diante. Contexto (ou mundo circundante nas palavras de Heidegger), produção e consumo são pontos de um ciclo que só existe porque existe um *Dasein* que se mostra e que toma para si (ou ocupa) entes que vem ao seu encontro. Dessa forma, sob a perspectiva fenomenológica, o espaço social não existe previamente, mas se manifesta a partir da ocupação do *Dasein* em uma relação entre corpo e coisa a que autores como Hans Gumbrecht chama de presença. "[...] as coisas estão 'sempre-já' – e simultaneamente ao nosso hábito irrefletido de atribuir significações a respeito do que as coisas supostamente implicam – numa relação necessária com os nossos corpos." (GUMBRECHT, 2014, p. 16). Essa presença se desvela conforme o espaço construído socialmente das suas relações se modifica quando variam alguns de seus preceitos como a atmosfera e a ambiência.

Gumbrecht (2014) dedica todo um livro à discussão iniciada ainda em Heidegger sobre *Stimmung,* palavra alemã que, grosso modo, significa o "clima" de determinada experiência cotidiana, analisada pelo autor sobre as formas de atmosfera e ambiência presentes na literatura. No entanto, *stimmung* é, apesar da difícil tradução para o português, também uma forma de compreender como o espaço é construído e influencia outras formas de arte e de *play* ao estabelecer as características inomináveis que estão presentes no momento de um jogo, brincadeira ou performance. Inomináveis porque de difícil nomeação, apesar de serem facilmente identificáveis. O *stimmung* é o que Heidegger chamou de tonalidade afetiva, um estado de ânimo, geralmente compartilhado coletivamente, que rege as relações e deixa as marcas de um espaço social construído para elas. A tonalidade afetiva costuma ser socialmente construída, parte da cultura de cada *Dasein*, é uma resposta aprendida às situações cotidianas e, apesar de variar consideravelmente de um para outro dentro de uma sociedade, em geral, este sabe como deveria reagir, mesmo que não o faça da forma esperada. A diferença entre tonalidade afetiva e *stimmung*, no entanto, é o sentido desse estado emocional. Enquanto a tonalidade afetiva é a resposta esperada do *Dasein* ante a determinada situação, *stimmung* é o estado emocional construído a partir da obra de arte, do *play*, da situação em direção ao *Dasein*, no intuito de provocar-lhe uma reação.

De acordo com Gumbrecht (2014, p.20), "Hoje não existe situação sem sua atmosfera própria, sem seu ambiente 'próprio', o que significa que é possível procurarmos o *Stimmung* característico de cada situação, obra ou texto." Qualquer game que se proponha bem-sucedido, independente da época ou formato lançado, tem como meta principal construir um espaço que seja individual e coletivo, onde a ação do *play* possa se desenrolar e ser finalizada. A fim de proporcionar maior imersão para os jogadores, criadores de jogos apostam no *stimmung* para

incrementar a narrativa. No entanto, a partir dos estudos de Gumbrecht, é possível perceber que analisar o *play* não é apenas observar o interior do círculo mágico e suas regras, mas também os elementos extra-*play* que também influenciam a experiência. O *stimmung* de determinada situação de *play* é construído pela atmosfera do jogo, obra de arte ou texto é construído e da situação em que o *play*er se encontra também, suas experiências, necessidades, disposição e mais um sem-número de variáveis. Por este motivo, um momento ritual jamais é igual ao outro. Existe uma relação simbiótica na interpenetração de espaços, o físico, cotidiano, e o que é virtualmente construído e transitório, o círculo mágico; ambos carregam consigo a vivência do *Dasein* e, por isso mesmo, apesar de constarem aqui como distintos, jamais podem ser separados, pois não é possível saber onde um começa e o outro termina. O *stimmung*, assim como a tonalidade afetiva do *Dasein*, envolve uma situação de *play* que é una e que opera em duas instâncias naquele momento.

Assim como os jogos, as performances culturais são todas completamente diferentes entre si, mesmo que do mesmo jogador, com o mesmo objetivo e o mesmo roteiro, porque mudam a atmosfera e a ambiência nas quais acontecem, muda o *stimmung* que rege aquele espaço social que existe e foi criado para aquele momento. Na teoria do autor, atmosfera e ambiência fazem parte da composição física dos fenômenos, que dá origem à experiência estética que os acompanha. Enquanto a atmosfera é construída conforme a percepção e ocupação do *Dasein* do espaço social pretendido, a ambiência é a tonalidade afetiva na disposição do *Dasein* em relação a determinada experiência, ambas traduzidas na experiência estética à qual este se propõe.

"Contra o pano de fundo histórico da modernização absoluta, podemos considerar que 'a experiência estética' consiste numa muito carregada simultaneidade de efeitos de sentido e efeitos de presença" (GUMBRECHT, 2014, p. 16). Em outras palavras, a modernização propõe uma experiência estética distinta das que não dependem dela, dificultando o envolvimento da corporeidade que se estabelece nas relações entre ser e coisa, entre ser e arte. Limitando a experiência física do fenômeno, a presença se enfraquece e, muitas vezes, também o *stimmung* presente naquela experiência. Portanto, o desafio de toda obra de arte digital reside exatamente no *stimmung* que ela consegue criar e transmitir quando mediada por um dispositivo ou uma tela, no intuito de fazer com que o *Dasein* faça parte dela, mesmo estando fisicamente distante.

De acordo com Gumbrecht, "falar de 'produção de presença' implica que o efeito de tangibilidade (espacial) surgido com os meios de comunicação está sujeito, no espaço, a movimentos de maior ou menor proximidade e de maior ou menor intensidade." (2010, p. 38/39); o que significa que os meios de comunicação promovem constantemente um jogo de

aproximação e afastamento do indivíduo conforme substituem o corpo e o espaço físicos por corpo e espaços virtuais. Quando o meio de comunicação em questão se utiliza de elementos de interatividade como a internet e os videogames, tem-se muitas vezes situações que buscam se aproximar da espacialidade tangível cotidiana, no intuito de promover uma experiência mais imersiva. Diferente do cinema, por exemplo, onde existe uma interação que tende para a passividade do espectador com a obra de arte, o videogame busca o engajamento deste, fazendo com que ele se sinta constantemente desafiado. No caso do cinema, o desafio da película exige uma análise e impactos posteriores ao final do filme, a reflexão acerca do que é visto se prolonga para além do tempo do filme, assim como o círculo mágico no qual ele envolve os indivíduos. Não é o caso do videogame, a ação acontece em tempo real e, apesar de a modificação sofrida pelo jogador perdurar após o fim do jogo ou da sessão de jogo, em geral a reflexão permanece em suspenso até que uma outra sessão ou jogo a substitua.

Com as recentes evoluções tecnológicas surgem imagens mais realistas, capazes de fazer com que o jogador se sinta ainda mais como parte da narrativa. Isso não quer dizer, absolutamente, que isso não acontecia antes, mas o que podemos ver em relação aos antigos e pixelados games das primeiras gerações é que, dada a baixa capacidade gráfica dos jogos, era necessário focar os esforços de criação no *stimmung* e na ambiência do jogo, a fim de transformar a experiência, visualmente capaz de distanciar o jogador, em algo que o aproximasse. Isso explica em partes a verborragia presente nos jogos antigos, com longos diálogos, músicas marcantes e personagens com características bastante desenvolvidas. Atualmente, como os gráficos são hiper-realistas e em alta resolução, a imersão na narrativa já possui como trunfo prender visualmente o jogador, tornando o desafio da construção de ambiência um pouco menor, tendo em vista esse aspecto. Sob o ponto de vista da atual concorrência na indústria de videogames, no entanto, encontramos o motivo pelo qual as empresas de criação de games, mesmo tendo em mãos tecnologia suficiente para diminuir os esforços com ambientação, fazem jogos cada vez mais exuberantes em todos os aspectos.

> [...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana. (HUIZINGA, 2014, p. 33)

Essa afirmação de Huizinga deixa claro o conceito de jogo[35], muito antes de ele ser estudado pela perspectiva fenomenológica de autores como Fink. Enquanto atividade que possui fim em si mesma e não representa estados de consciência, o *play* e o jogo, especificamente, exige um deslocamento espacial e temporal do cotidiano, com *stimmung* e atmosferas próprias para acontecer. No entanto, apesar de representar um fenômeno paralelo à cotidianidade, na concepção de Huizinga, ele não deve ser considerado como um mundo à parte do mundo circundante do *Dasein*, uma vez que, ao se estabelecer entre os *play*ers, passa a fazer parte de sua própria significação de mundo, como coloca Fink. Esse deslocamento foi chamado pelo autor e por muitos outros subsequentes como Círculo Mágico, que corresponde ao momento em que o que une os agentes envolvidos é as relações entre eles permeadas pelo lúdico.

Dada a perspectiva fenomenológica de Fink, o círculo mágico não mais se mostra como uma forma de suspenção do ser. Muito pelo contrário, todo o universo deste ser se constitui de círculos mágicos e momentos lúdicos seriam apenas mais uma forma de viver o dia a dia, já permeado pela lógica do *play* constantemente. É uma existência que se coloca na sucessão de eventos rituais, constituindo organizações diferentes de elementos, presença e sentido, utilizando mais ou menos da corporeidade do indivíduo. A tonalidade afetiva da qual fala Heidegger e o *stimmung* de Gumbrecht, atuam na complexa trama que envolve os seres e suas relações dando sentido a esses rituais, guiando a forma como eles devem se comportar ou "sentir". Esse sentir fica entre parênteses, uma vez que se trata de um comportamento esperado, mas que não necessariamente traz sempre a mesma resposta, aliás, é mais provável que ela seja sempre diferente. Os efeitos dos rituais cotidianos, no entanto, pretendem-se como semelhantes de um indivíduo para o outro dentro de certa cultura, assim como o espaço social construído para a sua fruição. Portanto, o lúdico é o elemento que permeia as relações de prazer e, muitas vezes, divertimento, no ritual que envolve o *play*. Os parâmetros descritos por Huizinga para o jogo (participação voluntária, limites de tempo e espaço, regras livremente consentidas e um sentimento de tensão e alegria) estão presentes em todos os rituais cotidianos. A diferença é que, na perspectiva do *Dasein*, apesar da consciência do momento do *play* se tratar de algo diferente da vida cotidiana, assim como coloca o autor, também todos os outros rituais o são, de forma que não existe separação entre vida cotidiana e *play*, a vida cotidiana é o *play* e vice-versa.

[35] Trata-se aqui da tradução brasileira da obra de Johan Huizinga, cujo significado da palavra usada na língua original remeteria muito mais a *play* do que a jogo, como já explicado nesta tese.

O lúdico, portanto, passa a ser compreendido como elemento que permeia certos rituais como uma forma de buscar na cosmologia cultural de cada sociedade, formas, palavras e "magia" que os justifiquem. É assim que "[...] o jogo só pode ser sentido e apreciado como ficção social e estética" (HUIZINGA, 2014, p. 115), já que o lúdico permite evocar tonalidades afetivas diversas de maneira transitória. O que difere o *play* de outros rituais cotidianos é exatamente o lúdico presente na narrativa, pois este permite significar o mundo a nossa volta de maneira mais emocional que racional, trazendo à frente mais a presença que o sentido. Dentro do escopo do *play*, o jogo se encontra como aquela porção que se pretende como brincadeira, entretenimento, e que tem na participação voluntária de seus jogadores a sua força de engajamento. Diferente de um ritual religioso, onde se tem a noção de dever passada pela religião, o engajamento do jogo vem do prazer que este provoca enquanto entretenimento, liberação da tensão da vida cotidiana, substituída por uma tensão semelhante, mas deliberadamente momentânea.

1.1.2 O jogo do tempo

Qualquer jogo que se proponha bem-sucedido, independente da época ou formato lançado, tem como meta principal construir um espaço que seja individual e coletivo, onde a ação do *play* possa se desenrolar e ser finalizada. Da mesma forma, considerando que estar no mundo é vivenciar o tempo, o jogo também pressupõe transformações temporais em ordem de se tornar o estado liminar tensionado que se propõe.

> Na realidade, toda técnica é história embutida. Através dos objetos, a técnica é história no momento da sua criação e no de sua instalação e revela o encontro, em cada lugar, das condições históricas (econômicas, socioculturais, políticas, geográficas), que permitiram a chegada desses objetos e presidiram à sua operação. A técnica é tempo congelado e revela uma história. (SANTOS, 2014, p. 48)

A relação existente entre tempo, história e memória é de fácil identificação em qualquer área da ciência. É através dessa relação que é possível perceber os impactos das tecnologias e a substituição técnica dos instrumentos da vida cotidiana. Com a mudança promovida pelo tempo, mudam também os mundos circundantes de cada *Dasein*, a forma como ele os ocupa e os percebe, bem como a relação com os demais *Dasein*s que, com seus mundos próprios, vivem em outro local e tempo diferente do seu próprio. Os seres artificiais, diferente dos ditos "naturais", estão intimamente ligados com o tempo em que surgem e a técnica disponível para

sua criação e ocupação. Ao se relacionar com esses seres artificiais, o *Dasein* também traz para si parte da história de uma época e da sociedade que o criou. Se relacionar é a forma de compreender o espaço, mas é também uma maneira de vencer o tempo que se impõe sobre a vida.

"O ser humano se levanta 'acima e contra' si mesmo, por assim dizer: ele não apenas é no tempo, ele se comporta para o tempo." (FINK, 2016, p. 73 – tradução nossa)[36]. Essa afirmação nos confronta com a ideia de que o ser humano, consciente de sua transitoriedade, vive em função do tempo, organiza-o, persegue-o e de certa forma, busca vencê-lo diariamente. Essa noção de tempo está intimamente relacionada com a de mito e de ritual, uma vez que todo tempo dispensado a eles se mostra como uma forma de o *Dasein* afirmar a existência como algo que possui um propósito maior do que a própria vida. Viver por um objetivo é uma das formas mais eficazes de vencer a morte e o tempo.

Quando o play se pressupõe a representar para determinado indivíduo um universo próprio, com regras próprias, ele se assemelha à vida cotidiana no sentido de fomentar relações entre as pessoas e suas visões de mundo, mas se distancia dela radicalmente quando se trata do tempo. O tempo do play não é em absoluto igual ao tempo da vida e essa talvez seja a principal característica que nos permite não confundir um momento de play de um momento cotidiano, mesmo que a atividade desenvolvida no círculo mágico seja muito semelhante a ele. É possível encontrar atualmente opções de play que simulam a realidade física quase à perfeição, mas a mudança que elas promovem no tempo e, em menor grau, no espaço, faz com que toda atividade de play seja um movimento de início, ação e retorno. Ou seja, uma ação de play representa o lançamento do *Dasein* em um estado liminar com espaço e tempo próprios, onde se preserva o corpo e a mente físicos, deslocando o player para um momento de experiência transformadora, para depois fazê-lo retornar ao estado em que iniciou para lidar com o impacto dela.

> Se o ser deve ser concebido a partir do tempo, e os diversos modos e derivados de ser, em suas modificações e derivações, só são com efeito compreensíveis na perspectiva do tempo, o que então se mostra é o próprio ser, e não apenas o ente, enquanto sendo e estando "no tempo", em seu caráter "temporal". (HEIDEGGER, 2014, p. 56)

De acordo com Heidegger, o Ser e o tempo são indissociáveis a ponto de não se poder falar em um Ser que exista em determinado tempo como se fosse compreensível em outra

[36] The human being stands "over and against" himself, as it were: he is not only in time, he comports himself to time.

época, pois a sua significação e compreensão existem em determinado momento e não em outro. Não é possível se relacionar com outros que não estejam em uma mesma época; a partir do momento que um *Dasein* deixa de existir em uma época, a única forma de se relacionar com ele é através de fragmentos, registros orais, visuais e auditivos que, por sua vez também serão percebidos e interpretados com a perspectiva de uma época. Portanto, Ser-no-mundo é também Ser o tempo, no sentido não da passagem das horas, mas da existência do ser e suas experiências dos fenômenos.

A partir da noção do que Heidegger chama de "temporalidade" e da finitude, o sentido do Ser se abre para o ente, fazendo com que esse perceba a si mesmo e, mais do que isso, passe aos poucos a perceber a si mesmo percebendo e incorporando o mundo que o cerca. Esse processo é o que funda a relação dos seres humanos com a sua própria existência enquanto ser finito e é através dessa relação que surgem os mitos e os rituais, em contato com o que o *Dasein* tem de mais íntimo que é o seu Ser. A partir do momento que o *Dasein* se abre, ele permite que os outros entes venham ao encontro e passa a se relacionar com eles a partir de uma intencionalidade, ou seja, um ato da consciência em relação ao que é percebido, como coloca Husserl (2011), em relação ao mundo.

Falar em narrativa é também falar em tempo. "O mundo exposto por toda obra narrativa é sempre um mundo temporal." (RICOEUR, 2010a, p. 9). A narrativa denota uma experiência temporal simbólica ou real que permite a expressão máxima dos agentes sociais enquanto seres que se relacionam uns com os outros. É através da narrativa que importantes elementos da cultura se manifestam, como os rituais, os mitos e a própria transformação espacial que culmina também na modificação da percepção do ser.

Apesar de ser expressa em muitas formas diferentes, a narrativa depende de uma linguagem compartilhada entre emissor e receptor, ou *performer* e audiência. "[...] o sistema dos tempos, que varia de uma língua para a outra, não se deixa derivar da experiência fenomenológica do tempo e de sua distinção intuitiva entre presente, passado e futuro." (RICOEUR, 2010b, p. 104). Portanto, também a narrativa, tempo que é, não faz exigências com relação a significação temporal conhecida dos seres a partir do momento que entram em contato com o mundo; mas faz com que o tempo compreendido seja construído com base em uma percepção fenomenológica à parte, própria da narrativa e de acordo com a cultura e língua na qual os indivíduos estão inseridos. Por esse caráter capaz de criar fenômenos e percepções próprias, a narrativa é a precursora dos mitos que, especialmente no caso dos videogames e dos jogos de RPG, é um aspecto importante de imersão e construção de mundo, impactando o ambiente e a percepção que o ser tem dele.

2 A PERFORMANCE COTIDIANA – O SER EM ATO

Talvez um dos conceitos mais abertos no campo das ciências humanas e das artes atualmente, seja o conceito de performance. Sua própria característica interdisciplinar permite que ela se associe com diversas áreas do pensamento, tradicionais ou inovadoras, e, mais do que uma simples associação de dois conceitos, a performance permeia-se entre eles e se faz como algo novo. A performance, da maneira como seus autores clássicos como Richard Schechner e Victor Turner a tem estudado há alguns anos, se coloca no patamar de visão de mundo, uma forma pela qual as pessoas vivem, se posicionam e se relacionam no mundo.

> Performances Culturais é um conceito que, primeiramente, está inserido numa proposta metodológica interdisciplinar e que pretende o estudo comparativo das civilizações em suas múltiplas determinações concretas, visa também o estabelecimento do processo de desenvolvimento destas e de suas possíveis contaminações; assim como do entendimento das culturas através de seus produtos "culturais" em sua profusa diversidade, ou seja, como o homem as elabora, as experimenta, as percebe e se percebe, sua gênese, sua estrutura, suas contradições e seu vir-a-ser. Neste movimento, as performances são sempre plurais, pois solicitam o estudo comparativo, seja a partir de uma perspectiva macro (os grandes elementos da cultura, as Grandes Tradições, assim chamadas por Singer e Redfield) em contraste com as micro experiências (as variadas formas não oficializadas e diversas a que temos acesso) ou mesmo entre as pequenas tradições e vice-versa. (CAMARGO, 2013, p. 1)

Colocando dessa forma, fica bastante claro que a relação da performance com a cultura e as tradições de cada povo é muito íntima e que ela consegue abranger todos os aspectos de sua cultura, desde tradições e ritos oficiais, até as pequenas experiências cotidianas vividas entre e pelas pessoas. Além disso, o campo da performance pressupõe estudos comparativos entre sociedades e comportamentos, a fim de compreender melhor a maneira como as pessoas se colocam nelas. Por esse motivo, de acordo com Robson Camargo, as performances são sempre plurais e, portanto, passíveis de múltiplas interpretações, dependendo dos elementos que delas participam e das variáveis em torno das pessoas nas quais se concentra.

Por sua característica de estudo das humanidades e dos seres humanos como estão inseridos e como enxergam o mundo, as performances culturais se traduzem em algo vasto e que entra em tensão com outras áreas do conhecimento, levantando muitas questões inerentes ao ser humano e fornecendo respostas apenas conforme vão sendo estudados. O mais interessante nesse ponto é que o estudo das performances culturais pressupõe uma dualidade em si mesmo: ao mesmo tempo que consegue abranger o comportamento humano em diferentes

sociedades, seu estudo geralmente transcorre em manifestações particulares de determinada cultura. Colocando dessa forma, é possível encontrar comportamentos comuns em diferentes culturas, que são travestidos pela performance, enquanto se assemelham em essência.

Exatamente por essa característica de análise e maneira de encarar o mundo que a performance se apresenta, como dito por Carlson (*apud* CAMARGO, 2015, p. 2), como um ato de autoconsciência de si e do outro. Esse ponto nos leva a uma linha de pensamento que coloca em um mesmo eixo o *performer*, a audiência e a performance em si, onde cada uma desses elementos influencia no resultado final compreendido por qualquer das três partes, acrescidos de toda a bagagem que os seres envolvidos no momento da performance carregam consigo. É por esse motivo que os autores clássicos dos estudos em performance trabalham na perspectiva da analisar a performance como comportamento restaurado, que evoca um passado, ressignifica-o no intuito de construir um futuro, mas que sempre se apresenta no tempo presente. Aquilo que até um instante era performance, se transforma então em efeito e passado, algo a ser lembrado conforme a capacidade (ou vontade) assimilativa de cada indivíduo envolvido no acontecimento.

Esse movimento suspenso da realidade em que se encontram as performances, faz com que o seu campo seja ao mesmo tempo simples e complexo. Por um lado, estudar performances envolve técnicas e pesquisas oriundas da antropologia, psicologia e demais ciências humanas; por outro lado, se aproxima do terreno colocado anteriormente da subjetividade humana e constituição do ser, o que faz com que os estudos em performance funcionem para casos particulares, podendo ser aplicados em casos gerais ou em diferentes culturas apenas quando acrescidas das devidas adaptações e com a presença de novos estudos para confirmar ou refutar dados comportamentos.

Estudar performance consiste também em considerar enfrentamentos. A maneira como os seres humanos se colocam antes suas dadas realidades é, ao mesmo tempo, muito particular e coletiva. Apesar de o mundo circundante do indivíduo e a sua interpretação serem individuais, elas possuem traços gerais e em comum com o povo em que a cultura daquele indivíduo se originou. Dessa forma, as variações interpretativas do mundo se traduzem em manifestações da individualidade humana mais ou menos gerais, pois passam pelo filtro da cultura e culminam nas performances que, de certa maneira, já são esperadas pela sociedade. “Portanto, quando o indivíduo se apresenta perante os outros, sua performance tenderá a incorporar e exemplificar

os valores oficiais que acredita ser da sociedade, mais até, de fato, do que o seu comportamento de forma geral incorpora." (GOFFMAN, 1956, p. 23 – tradução nossa)[37]

Esse ponto nos permite compreender a relação do jogador com o jogo. O personagem da tela, apesar de obedecer aos comandos de um ser físico, não é apenas mais uma máscara a ser incorporada pelo jogador. "[...] [o] ambiente é um fator no reino do desenvolvimento da personalidade e dos traços específicos humanos, e o seu papel é agir como a fonte deste desenvolvimento.." (VYGOTSKY, 1994, p. 349 – tradução nossa).[38] A apreensão do ambiente em que a narrativa está inserida e da maneira como a performance desse jogador é influenciada por um mundo novo e diferente, fazem com que outras formas de encarar esse mundo digital e o físico surjam.

Dessa forma, falar em performance não é necessariamente falar em atuação. A performance não está, ela é. O ser não está performando, ele é a performance. Ou seja, o jogador que se insere em um jogo não o faz como um intruso, alguém externo àquele mundo que performa de acordo temporariamente de acordo com a narrativa, ele é o personagem e ele experimenta o mundo de fato, transformando-se em cada nova ação.

Nesse ponto, tem-se uma discussão pungente e que deve ser levada em consideração quando trabalhando o conceito de performances culturais próxima da arte, que diz respeito às questões relacionadas à *performance art* e o uso da palavra "performance" para definir coisas diferentes. De maneira bastante geral, a *performance art* está contida na performance cultural, mas não é, em absoluto, a sua totalidade. A performance cultural, assim como a *performance art*, existem enquanto tal no tempo presente, no entanto, a performance cultural se traduz como modos de vida, semelhante ao que Terry Eagleton (2005) já colocava como conceito de cultura, enquanto a *performance art* se constitui em um movimento artístico determinado que é parte da cultura, mas não a representa por completo.

Aqui cabe desembolar um nó formado pelo conceito, a performance cultural também não representa a cultura por completo, mas a coloca em fragmentos na pele do *performer* e compreende diversas instâncias da vida, que não apenas a arte ou o movimento. Compreende também relacionamentos, rituais e diálogos cotidianos. Enquanto, ao tratar de performance estamos estudando a cultura em si, ao tratar de *performance art*, o que nos toca é um movimento que faz parte da cultura e que, de certa forma, a representa, mas de maneira a obedecer os limites

[37] Thus, when the individual presents himself before others, his performance will tend to incorporate and exemplify the officially accredited values of the society, more so, in fact, than does his behavior as a whole.
[38] [...] [The] environment is a factor in the realm of personality development and its specific human traits, and its role is to act as the source of this development.

impostos pela arte e pelo contato que as pessoas tem com ela. A *performance art* é, portanto, um movimento unilateral, do artista para o público, enquanto a performance cultural consiste em um movimento multilateral a ser analisado, do *performer* para a audiência, da audiência para o *performer*, da audiência para a audiência, da audiência para a não audiência e da audiência para si mesma.

> A questão objetiva e subjetiva que se coloca ao se procurar analisar a forma das performances culturais é que ela surge e acontece como evento em si e como representação, como comunicação, como ato estético, ato simbólico e, principalmente, *locus* de experiência para quem olha e para quem é olhado. (CAMARGO, 2015, p. 20)

Duas importantes características das performances culturais se fazem presentes nas palavras de Robson Camargo: 1) as performances culturais acontecem como evento em si e 2) em seus momentos de experiência, elas pressupõem alguém que performa e alguém que vê.

A primeira afirmativa coloca a performance como evento em si e isso quer dizer que ela sempre ocorre como evento único, de acordo com as características que a cercam e que a constituem. Também pressupõe que a performance sempre ocorre em tempo presente e se mostra como um acontecimento único que se modifica, mesmo que tente ser copiado, fazendo com que o passado e o futuro dos envolvidos em uma performance entrem em perspectiva em prol de um presente que se avoluma sobre e dentro da consciência das pessoas. Assim, transforma-se em um estado de semiconsciência presente que, após a finalização do momento, é passível de interpretação futura.

A segunda afirmativa diz respeito à audiência. Tendo o conceito de performances culturais primeiro se desenvolvido a partir dos estudos sobre teatro e este tendo como característica primordial, a existência de alguém para quem atuar, a noção de audiência foi incorporada ao conceito de performance ao passo que esse se expandiu para um estudo de compreensão social para além do teatro, apesar de que ainda associado a ele. A audiência consiste nas pessoas que são impactadas pela performance sem tomarem parte de sua concepção; é geralmente responsável pela repercussão de determinada performance, que retorna ao *performer* e faz com que ele tome decisões em performances futura de acordo com o *feedback* recebido dela. A audiência se torna, então, elemento fundante da performance, oficial ou cotidiana.

No texto *O leque e a rede*, Schechner (2012) estrutura o conteúdo do comportamento performático em duas instâncias: sob a forma do leque, onde o estudo da performance pode resultar em uma ou mais manifestações de uma cultura, e sob a forma de rede, onde ele

demonstra os momentos e intercomunicações entre passado e presente no estudo do comportamento performático.

No primeiro ponto, o autor coloca elementos culturais para os quais as performances se direcionam como ritos e cerimônias, xamanismo, erupção e resolução da crise e performance na vida cotidiana: esportes e entretenimento, jogo, processos do fazer artístico e ritualização. Ao mesmo tempo que o leque apresenta a performance como ponto de partida para todos esses elementos, ele também os apresenta tocando-se entre si. Essa estrutura deixa clara que o estudo da performance não acontece apenas como um evento isolado ou possui apenas um significado. Algo que fica bastante explícito já na sua condição de pertencente a uma cultura específica, o que faz com que mais elementos sejam necessários para que uma performance seja de fato executada e apreciada. O objetivo de Schechner é deixar claro que se trata de uma representação (ou apresentação, como coloca Goffman) dos estados liminares do ser humano onde ela está presente e como ela afeta e é afetada pela performance de cada um.

Já a estrutura da rede não é linear e, apesar de ser, de acordo com o próprio autor, semelhante ao leque, possui intercomunicações mais complexas que o primeiro e coloca os assuntos relacionados com a performance em mais de um eixo e tocando mais de um aspecto da nossa cultura. O mais importante nesse artigo, independente do sistema que seja proposto é perceber que o conceito de performance não trabalha sozinho e que compete a diversas instâncias diferentes da vida dos indivíduos. Dessa forma, além de propor um esquema para a organização de seu livro, Schechner propõe também maneiras distintas de se estudar e perceber performance, não só nos palcos, mas também na vida cotidiana.

Schechner (2011) também introduz a esquematização do momento de performance em passos e a inserção de que não se trata apenas do momento da performance, mas que ela engloba desde a preparação para tal como o esfriamento após a sua ocorrência. Ele inicia falando que esses passos dão suporte à mudança que ocorrerá no indivíduo (seja ele emissor ou receptor) no momento da performance e que essa transformação pode ser permanente (mudança de *status* social) ou temporária (como em um transe). Nesse aspecto, podemos observar que a "volta" para a vida cotidiana pelo *performer* após a performance pode tanto retornar ao mesmo lugar com mudanças mínimas no ser, quando se tratam de eventos de transformação temporária, quanto retornar a um lugar diferente do de partida, quando se tratam de performances que envolvam ritos de passagem e mudança permanente de *status*.

O autor coloca em grau de igual importância os momentos de preparação, performance e resfriamento pós-performance do indivíduo, o que faz com que o ritual se inicie muito antes do momento de performance em si, com a presença da audiência ou não. Nesse ponto, coloca

duas afirmações importantes para os estudos de performance: “Mas a consciência performática é subjuntiva, cheia de alternativas e potencialidades” (p. 215) e “A força da performance está na relação muito específica entre os *performer*s e aqueles-para-quem-a-performance-existe” (p. 215).

A primeira afirmação retoma parte do que já havia sido exposto como estado liminar, inserindo aqui nessa perspectiva a questão da consciência e das possibilidades que são dadas aos *performer*s de mudarem de opinião e terem opções abertas nos momentos da construção da performance. Ao *performer* existe sempre a possibilidade de refazer ou fazer diferente sem afetar muito o efeito pretendido pelo ato. O estado liminar, nesses casos, funciona como um estágio delirante de suspensão da realidade, sem contudo, a deixa-la de lado, pois ela constitui também a essência da performance. A diferença de um estado delirante de fato e o daquele que está em performance é exatamente a consciência do *performer* que o permite tomar decisões de acordo com os diversos elementos que o cercam, de certa forma modificando e mantendo o estado delirante da consciência.

A segunda afirmação reitera um assunto muito debatido pelo autor que é a questão da audiência e dos indivíduos que entram em contato com o *performer* em momento de performance. Da maneira como ele coloca, a audiência para quem a performance existe, opera como coautora da performance em si, pois ela determina os caminhos sensoriais e emocionais pelos quais e performance segue até o seu final, especialmente quando existe alta possibilidade de improvisação e não quando se trata de um ritual fechado. Aqui, quando nos voltamos sobre o objeto desta pesquisa, surge uma grande inquietação que diz respeito à audiência do jogo. É possível perceber que os jogos e o videogame possibilitam performances, mas a grande pergunta é: quem é a audiência do jogo?

2.1 A performance do lúdico

Os jogos estão presentes no cotidiano social há muitos anos, mas muito ainda há de se discutir sobre o seu papel ou lugar hoje, a começar pela própria palavra “jogo”. Existe muita confusão sobre o que isso significa e como ele se relaciona com as pessoas. De acordo com Jane McGonigal (2011), a palavra jogo possui em si (especialmente no inglês, “*play*”) uma conotação confusa que pode simbolizar desde manipulação, falcatrua, até diversão e entretenimento. Especificamente no caso do Brasil, ainda existe a errada ideia de que o jogo é voltado ao público infantil, quando o próprio conceito é muito maior do que brincadeira. Cabe a nós aproximar o conceito de jogo do conceito de performance na nossa língua e cultura, a fim

de apresentar como o videogame se encaixa no conceito e qual o seu papel na compreensão do nosso cotidiano pelo viés da performance.

A relação do jogo com a performance é muito clara em países de língua inglesa, uma vez que o mesmo termo, *play*, é usado para expressar jogo, peça de teatro e atuação. No Brasil, onde a língua possui maior número de verbetes, os sentidos atribuídos aos termos "jogar" e "atuar" se diferem bastante: o primeiro simboliza uma ação prazerosa ou manipuladora por parte de alguém sobre o outro e o segundo pressupõe uma ação profissional ou não de representação papeis e situações. No entanto, ainda que se diferenciem, os dois conceitos pressupõem a presença do outro, de uma audiência.

> [...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". (HUIZINGA, 2000, p. 16)

Tendo como base os estudos de Johan Huizinga e atualizando-os, McGonigal (2011) diz que todo jogo, independente de sua configuração e à parte do gênero se constrói com base em quatro princípios: uma meta, regras, *feedback* e participação voluntária. Esses princípios orientam o jogador e o mantém jogando e muito se aproximam dos princípios básicos de uma performance propostos por autores como Schechner (2011) e Langdon (2007).

Quando a autora trata de metas, ela deixa claro que jogar é algo objetivado e já nasce na iminência de causar efeito no jogador e na pessoa que com ele possuem contato no momento do jogo. A meta também pressupõe que se trata de um momento de suspensão da vida cotidiana, elaborado para determinado fim e que, por isso mesmo, após atingido, esse momento cessará, assim como o acontece na performance. Quando se fala em jogo e metas, "Há pelo menos dois tipos de jogos. Um pode ser chamado de finito, outro de infinito. Um jogo finito é jogado com o propósito de vencer, e um jogo infinito pelo propósito de continuar jogando." (CARSE, 1986, p. 3 – tradução nossa)[39]. Quando se trata de jogos finitos ou infinitos, o objetivo geralmente é o mesmo para todos os jogadores que dele participam, portanto, existe uma meta compartilhada e que gera uma expectativa semelhante em todos os participantes, sejam eles jogadores ou expectadores. Caso a meta não seja compartilhada por todos, há o risco de o jogo não progredir e não ser satisfatório para os envolvidos, uma característica análoga ao que acontece na performance, onde o evento que acontece é orientado para um objetivo, geralmente de

[39] There are at least two kinds of games. One can be called finite, the other infinite. A finite game is played for the purpose of winning, and infinite game for the purpose of continuing the play.

comunicar algo sobre o mundo ou interpretá-lo de alguma forma e que é conhecido previamente em virtude da cultura ou sociedade onde se insere.

As regras são os desafios que o jogador deve contornar e se aproxima muito da performance, onde "Uma vez sinalizado, há regras básicas para o tipo de performance que está sendo realizado - a sequência da ação (na piada, por exemplo, só se ri no final), modos de falar, movimentar, e interagir que são específicos da situação." (LANGDON, 2007, p. 11). Isso quer dizer que as regras seguem para orientar o andamento da performance e permitir que ela ocorra conforme o programado para atingir a meta, mesmo que essas regras surjam de maneira inconsciente.

O *feedback* corresponde aos períodos pós-performáticos dos quais trata Schechner quando nos apresenta as fases de uma performance, a saber: treinamento, oficinas, ensaios, aquecimentos ou preparações imediatamente antes da performance, a performance propriamente dita, esfriamento, e balanço.

> O balanço diz respeito às consequências a longo prazo ou o seguimento dado a uma performance. O balanço inclui as mudanças de *status* ou do ser que resultam de uma performance iniciática; ou a lenta fusão de um *performer* com o papel que ele interpreta há décadas [...]; ou as resenhas e críticas que tanto influenciam algumas performances e *performer*s; ou teorizações e produções acadêmicas - como este livro." (SCHECHNER, 2011, p. 225)

A fase de *feedback* corresponde ao balanço e este afeta o *performer* conforme este repete a sua atuação (ou *play*). Novamente, o balanço é mais ou menos imaginado desde o momento de início de uma performance, na sua preparação. Quanto mais perto a meta tenha ficado de sua projeção, no caso do jogo, de vencer ou manter o jogo, tanto mais provável será que o balanço nesse tipo de performance se aproxime do esperado. O balanço também é responsável por manter a última característica proposta por McGonigal funcionando, que é a participação voluntária, uma vez que o resultado esperado em determinada performance tende a fazer com que as expectativas tenham sido minimamente atendidas[40], o que faz com que *performer* e audiência se tornem mais simpáticos à ideia de repeti-la ou participar de experiência semelhante no futuro.

[40] Não podemos descartar a hipótese de que a expectativa criada pela audiência em relação à uma performance seja negativa, o que faria com que a sua conquista tivesse efeito reverso e confirmada a predisposição negativa do indivíduo, compelindo-o a não participar mais de algo semelhante no futuro. No entanto, na maioria das vezes, quando se trata de um evento com participação voluntária, as pessoas esperam resultados satisfatórios de uma performance.

Essas características expostas pela autora se aplicam a todas as formas de jogo, com maior ou menos ênfase. No entanto, quando tratamos de jogos eletrônicos, ou videogames, algumas particularidades são acrescidas, uma vez que o jogo deixa de acontecer em um espaço puramente físico, para passar a um espaço físico-digital que permite ao jogador experimentar o jogo de maneiras muito diferentes.

Nas palavras de Ian Bogost (2006), "Videogames são programas de software complexos. Na condição de programas de software, eles se aproveitam dos componentes da tecnologia dos objetos." (posição 772 – tradução nossa)[41]. Ou seja, os videogames são jogos programados como software que se utilizam da tecnologia para chegar às pessoas e essa particularidade modifica a experiência da performance do jogador de videogame sem relação ao jogador de jogos de tabuleiro, jogos de grupo, competições ou outros tradicionais.

> Videogames são jogos, sim, mas mais importante, eles são softwares; isso deve sempre ser levado em conta em uma análise. Em outras palavras, o jogo *Dope Wars* tem mais em comum com o software financeiro *Quicken* do que com jogos tradicionais como xadrez, roletas e sinuca. (GALLOWAY, 2006, posição 146 – tradução nossa)[42]

Qualquer tecnologia impõe às pessoas que dela desejam fazer uso que se submetam às possibilidades de acesso. Como geralmente as tecnologias estão relacionadas com inovação, nem sempre é possível usufruir de determinada tecnologia assim que ela é lançada, seja por questões geográficas ou financeiras. Isso quer dizer que, enquanto tecnologia, o difícil acesso aos jogos de videogame pode fazer com que a expectativa em relação às performances culturais decorrentes do uso desses dispositivos, aumente, modificando as variáveis da performance e exigindo que a experiência seja positiva para que o balanço daquela performance seja favorável e possibilite outras semelhantes futuramente.

Além disso, em geral os jogos que não são eletrônicos pressupõem uma disputa entre dois ou mais participantes. Há jogos tradicionais solitários, mas essa característica se acentua muito com a experiência do jogador com os videogames e grande parte das performances atribuídas ao videogame passam então a ser individuais. No entanto, essa particularidade abre precedente para um problema iminente sobre quem seria então a audiência da performance do jogo e de quem decorre o balanço.

---

[41] Videogames are complex software programs. As software programs, they take advantage of the componentization of object technology.

[42] Videogames are games, yes, but more importantly, they are software systems; this must always remain in the forefront of one's analysis. In blunt terms, the videogame *Dope Wars*[42] has more in common with the finance software *Quicken*[42] than it does with traditional games like chess, roulette, or billiards.

Quando se muda o paradigma de análise de jogos simples para jogos eletrônicos que consistem em sistemas complexos, dois pontos importantes de aproximação entre performance e jogo merecem especial atenção pelos problemas conceituais que podem acarretar: a posição do ser que joga e a posição de audiência.

O jogador é aquele que se encontra no estado liminar proposto pela teoria da performance e o responsável pela performance na tela e em sua própria vida cotidiana. Fato é que o jogador se vê presente em dois espaços ao mesmo tempo com pesos e experiências semelhantes, mesmo que sensorialmente diferentes.

> Esse tipo de performance, por ser tão próxima do "comportamento natural" (talvez extraordinária pelo lado de fora, mas esperada por parte dos integrantes da cultura) - seja para se rendendo a fortes forças externas, como em uma possessão, ou se rendendo a humores internos próprios - pode ser muito poderoso. Pode acontecer com qualquer um, subitamente, e tal comportamento performativo súbito é recompensado como evidência da força possuindo o sujeito. O *performer* não parece estar "atuando". Uma transformação (transporte) temporária genuína acontece. A maioria das performances 1-2 [do "eu" para o outro] são individuais, mesmo se as individuais acontecerem simultaneamente no mesmo espaço. (SCHECHNER, 1985, p. 41)[43]

O autor nesse momento de seu texto se refere aos eventos performáticos em uma cultura que acontecem subitamente e que não são tomadas como forçadas pelo indivíduo ou a audiência. Podem acontecer como em uma possessão instantânea (de entidades externas, como em rituais) ou mesmo no tomar posição para assumir determinada postura condizente com o momento (como um professor que se prepara para iniciar a aula). Esse tipo de característica da performance se assemelha muito ao transe, independente se estiver em um contexto religioso ou não. Elas garantem o estado liminar do qual trata Schechner e correspondem ao transporte ou transformação temporária do ser em performance, onde ele passa a não ser mais si mesmo, mas, ao mesmo tempo, não se desliga totalmente de si.

> Todas as performances eficientes têm em comum esta qualidade 'não-não-eu'. [...] O foco da técnica de treinamento do *performer* não é transformar uma pessoa em outra, mas em permitir que o *performer* atue entre as duas identidades; neste caso atuar é o paradigma da liminaridade. (SCHECHNER, 2011, p. 160)

[43] This kind of performance, because it is so close to 'natural behavior' (maybe extraordinary from the outside but expected from within the culture) - either by surrender to strong outside forces, as in possession, or by giving in to moods within oneself - can be very powerful. It can happen to anyone, suddenly, and such instant performative behavior is regarded as evidence of the strength of the force possessing the subject. The *performer* does not seem to be 'acting'. A genuine if temporary transformation (a transportation) takes place. Most 1-2 [do "eu" para alguém] performances are solos, even if the solos happen simultaneously in the same space.

Esse estado liminar é exatamente o que acontece com o jogador, com a particularidade de ser mediada por uma mídia. Ele passa a assumir a forma de um personagem qualquer, seja de um bloco que cai ou um personagem customizado à sua imagem e semelhança, mas não deixa de lado a sua condição de ser humano que joga. O jogo funciona como uma extensão do jogador e o personagem, extensão do próprio ser, uma vez que todos os seus movimentos são controlados por ele. "A máscara, [...], revela a alegre relatividade e transformação das coisas. Isso, porém, na medida em que um corpo, que por detrás ou por baixo lampeja, também revela [...] a impermanência e transformação da máscara." (DAWSEY, 2007, p. 549). Isso quer dizer que o estado liminar, apesar de transformador da realidade, geralmente acontece de maneira rápida e passageira, sem jamais permitir que a transformação seja completa. Por baixo da máscara do *performer*, ainda existe a sua subjetividade para a qual retornar após o fim.

O estado em que se encontra o jogador durante o jogo se assemelha a uma suspensão delirante da realidade. Ao jogar, ele se coloca sob a perspectiva de uma outra realidade, digital, onde espaço e tempo são experienciados de maneira distinta do mundo cotidiano a que está acostumado, em um processo semelhante ao de criação, onde há suspensão da razão dá lugar a uma capacidade criativa impossível de atingir apenas no nível racional. A máscara do jogador, no entanto, nesse momento, possui características verossímeis, que a permitem ser confrontada com o mundo físico, o que faz com que um dos processos mais marcantes do jogo seja possível: a imersão.

A imersão é o ponto crucial da tecnologia do jogo e é um processo facilitado pelo uso da tecnologia. Com o avanço dos dispositivos, tanto móveis quanto domésticos, para jogos, eles se tornaram praticamente filmes interativos onde o jogador entra em contato com um simulacro (por vezes muito fiel) da realidade e da experiência cotidiana, acrescida dos elementos fantásticos adicionados pela narrativa, na intenção de manter o jogador interessado. No entanto, "Ninguém pode jogar sozinho. Uma pessoa não pode ser humana por conta própria. Não há individualidade onde não há comunidade. Nós não nos relacionamos com os outros como a pessoa que somos, nós somos quem somos nos relacionando com os outros." (GALLOWAY, 2006, p. 37)[44].

No que compete à posição da audiência, o jogo eletrônico traz em si um problema que envolve a atividade solitária que é por vezes jogar videogame. Se está claro que jogar consiste sempre em uma performance e se "a audiência é constitutiva do evento performático"

[44] No one can play a game alone. One cannot be human by oneself. There is no selfhood where there is no community. We do not relate to others as the person we are; we are who we are in relating to others..

(DAWSEY, 2011, p. 209), quem seria a audiência do jogo de videogame? O próprio jogador ou a máquina com a qual ele joga?

> Os espectadores são bastante cientes do momento em que uma performance decola. Uma "presença" se manifesta, algo "aconteceu". Os *performer*s tocaram a audiência, e algum tipo de colaboração, de vida teatral especial e coletiva, nasce. Esta intensidade da performance - e eu, pessoalmente, não creio que o mesmo tipo de coisa pode acontecer com filmes ou televisão, cujo forte é afetar pessoas individualmente mas não gerar energias coletivas - foi chamado de fluxo por Mihaly Csikzentmihaly (1975, p. 35-36). (SCHECHNER, 2011, p. 218)

O autor acima nos coloca diante de uma questão que muito influencia a audiência e a maneira como a performance é percebida quando há a mediação de um meio de comunicação entre eles. O que ele chama de intensidade se mostra enfraquecida em elementos relacionados aos momentos pós-performáticos, onde não há participação coletiva nas fases de resfriamento e balanço dos envolvidos na performance. Talvez a questão do jogo fosse análoga à exposta não fossem dois elementos-chaves: a imersão provocada pelo por ele no *performer* e a falta de uma audiência física do outro lado da tela.

O espectador em uma performance é aquele que aceita as regras e se faz presente, de certa forma, como coautor da performance, modificando-a em algum momento, tanto para o *performer* quanto para si mesmo. "O *performer* é transportado enquanto cada espectador individualmente experiencia as suas próprias reações em um nível de respostas pessoais." (SCHECHNER, 2011, P. 181). Isso não quer dizer, em absoluto, que a audiência não se transporta também para dentro da performance; pelo contrário, para se permitir aprofundar na experiência possível de determinado evento, o espectador precisa se fazer aberto e deixar levar pelo momento de suspensão provocado por ele.

Em seu texto, Schechner (2011) introduz uma explicação sobre os rituais e danças dos *yaquis*, onde as panelas nas quais são colocadas os tambores dos cantores servos operam como objetos mágicos que saem da sua posição de simples objetos para se tornarem também parte ativa da performance. Análoga à esse relato temos a condição do jogador e da máquina no qual ele joga. Dado que o jogador não pode ser expectador de si mesmo enquanto performa, a máquina ou dispositivo que hospeda o jogo eletrônico assume o papel de Player 2 (ou segundo jogador) e de expectador.

A relação da máquina como expectador da performance fica ainda mais clara quando pensamos na questão do balanço exposta acima. O balanço da performance é fornecido ao *performer* pela audiência e o poder de modificar uma performance futura reside nessa etapa do

processo. Ora, uma vez que o próprio jogo, enquanto o jogador estiver sozinho, é o responsável pelo *feedback* que possibilita o jogador sentir-se satisfeito ou não com a sua performance, então ele opera como audiência.

Por outro lado, a máquina ou dispositivo também joga, uma vez que a meta principal de todo jogador *single player*[45] é ganhar do jogo. Isso faz do jogo um outro jogador, virtual, e que, inteligência artificial que é, também performa. "Gadamer lida mais explicitamente com o jogo, e ele usa isso para demonstrar a realidade objetiva do estado do ser que se encontra em jogo. O jogador não joga o jogo, ele insiste; é, em vez disso, o jogo que joga o jogador." (SUTTON-SMITH, 2001, p. 182)[46]. No entanto, existe nesse ponto uma questão a ser ressaltada: apesar de ser ele também um *performer*, o jogo é programado, por isso obedece aos limites de seus algoritmos e promove apenas a performance que dele é esperada, sem grandes mudanças em seu estado de espírito. Portanto, a performance do jogo é diferente daquela apoiada culturalmente e elaborada pelos indivíduos que vivem em sociedade, nem por isso, ela deixa de ser contestada enquanto performance, uma vez que está claro que uma mente humana está por trás da programação. Por isso, ainda hoje é possível observar muito jogos cuja performance é contestada por, por exemplo, recompensar positivamente comportamentos condenáveis na sociedade real.

Existem ainda os jogos que são considerados "sérios" e que servem a propósitos considerados mais nobres que o puro entretenimento como a educação, gerenciamento de finanças ou administração de empresas. Esses jogos, apesar de serem levados mais a sério funcionam na mesma lógica dos demais. Existe aqui o uso da inteligência artificial e da capacidade de cumprir metas e se engajar voluntariamente, operando em direção à melhora e aprimoramento social dos indivíduos e das performances cotidianas que estes evocam. Esses jogos muitas vezes são infinitos e jamais oferecem ao indivíduo a completa satisfação de ter vencido o jogo, já que o objetivo está na jornada e não na linha de chagada. Por possuírem uma estrutura aberta, eles podem carregar consigo uma programação que envolva inteligência artificial dinâmica, mudando a resposta ao jogador conforme as escolhas que ele faz. Nesses casos, a audiência do jogo continua sendo a máquina, mas ela passa a impressão de melhor balanço e aproxima mais o jogador da experiência de performar tendo como audiência outras pessoas, uma vez que transforma a performance em algo único que acontece apenas no tempo

[45] Tipo de jogo que só permite um jogador físico.
[46] Gadamer deals most explicitly with play, and he uses it to demonstrate the objective reality of the state of being to be found in play. The player doesn't play the game, he insists; it is, rather, that the game plays the player.

presente de acordo com determinadas circunstâncias. Uma dessas circunstâncias é aquela que consegue manter o jogador envolvido, bem como regular a sua performance quando em jogo por permitir que este interfira mais ou menos em sua estrutura: a narrativa.

> Tudo a que chamamos de mito, é, segundo seu parecer [de Max Müller], algo condicionado e mediado pela atividade da linguagem: é, na verdade, o resultado de uma deficiência lingüística originária, de uma debilidade inerente à linguagem. Toda designação lingüística é essencialmente ambígua e, nesta ambigüidade, nesta "paronímia" das palavras, está a fonte primeva de todos os mitos. (CASSIRER, 2009, p. 18)

A linguagem e a narrativa, que é o salto primeiro que a humanidade deu no sentido de aprofundar relações, dão as bases necessárias para a existência dos mitos. Eles surgem de possibilidades linguísticas existentes em todas as culturas e que fazem com que linguagem e narrativa sejam utilizadas com objetivos que não sejam puramente práticos ou racionais. Dessa forma, uma vez que a linguagem, além de designar objetos ou transmitir mensagens, possibilita traduzir os pensamentos ou manipular as mensagens em prol de significados diversos, surgem os mitos como forma de expressão daquilo que não necessariamente faz parte do mundo prático ou cotidiano, ou que aparece exatamente para explicá-lo.

De acordo com o autor, o mito se assemelha à ilusão de onde se origina o engano do espírito, ou seja, o mito busca uma realidade paralela que sirva para explicar ou expandir a realidade em que vivemos através da linguagem. A ilusão mencionada nesse momento é também colocada como fantasmagoria, em um termo que talvez melhor se aproxime do conceito de performance, uma vez que quando se fala em ilusão tem-se uma ruptura com a realidade através da criação de um novo mundo paralelo com regras próprias que pode se assemelhar ou não ao mundo concreto. No entanto, quando se utiliza o termo fantasmagoria, tem-se a ideia de uma sombra não necessariamente real do mundo concreto, o que faz mais sentido nesse caso, uma vez que o mito tenta expandir o sentido desse mundo, sem, contudo, distanciar-se demais dele. Porém, mesmo o conceito colocado dessa forma reduz demais a maneira como o mito deve ser estudado na sociedade, pois o coloca como algo esvaziado e com pouca carga simbólica, duas características que não condizem com a condição do mito enquanto transformador social.

> […] não só o mito, a arte e a linguagem, mas até o próprio conhecimento teórico chegam a ser mera fantasmagoria, pois nem este pode refletir a autêntica natureza das coisas tais como são, devendo delimitar sua essência em "conceitos". […]. Assim, tanto o saber, como o mito, a linguagem e a arte, foram reduzidos a uma espécie de ficção, que se recomenda por sua utilidade

> prática, mas à qual não podemos aplicar a rigorosa medida da verdade, se quisermos evitar que se dilua no nada. (CASSIRER, 2009, p. 21)

O autor coloca a necessidade de um estudo mais aprofundado do que os que tem sido feitos em relação ao mito, a linguagem e a arte. Ele busca em Immanuel Kant uma nova forma de interpretar e analisar o mito, através dos mundos significativos expressos por ele e da maneira como as instâncias da vida se complementam para a formação e posicionamento do mito na sociedade. Surge nesse ponto um dos conceitos mais importantes do livro de Cassirer e que se encaixa nas narrativas de RPG, que é o círculo mágico.

> Como disse Wilhelm von Humboldt, referindo-se à linguagem: "O homem vive com seus objetos fundamental e até *exclusivamente,* tal como a linguagem lhos apresenta, pois nele o sentir e o atuar dependem de suas representações. Pelo mesmo ato, mediante o qual o homem extrai de si a trama da linguagem, também vai se entretecendo nela e cada linguagem traça um círculo mágico ao redor do povo a que pertence, círculo do qual não existe escapatória possível, a não ser que se pule para outro". (CASSIRER, 2009, p. 23)

Nesse ponto, onde apresenta o conceito de círculo mágico, o autor nos coloca diante das bases para a relação entre o mito, a linguagem e a performance, pois ele coloca a linguagem como elemento que viabiliza a performance e permite construir um significado deslocado da realidade que será essencial na construção do mito. O que o autor chama de mágico nessa citação é o círculo que trabalha a lógica do mito e da sociedade como influenciadores mútuos de si mesmos. O que o autor não coloca, mas que cabe reflexão é que o instrumento capaz de manter esse círculo mágico funcionando é a performance, já que esta se insere nos entremeios das relações humanas e representam realidade e “ficção”, se modificando conforme a reposta que recebe da mesma audiência que lhe deu origem.

Um outro ponto importante colocado pelo autor na citação acima é que não há escapatória do círculo, a menos que seja para se direcionar para outro. Ou seja, é impossível viver na ausência de mitos, pois são eles que mantém a cultura una e que faz a ligação entre gerações e entre pessoas, fazendo com que, apesar de evoluir e se modificar, esse processo seja lento o suficiente para não exigir das pessoas o esforço de recomeçar a construir novos mitos e novas regras. Além disso, de acordo com ele, não existe a possibilidade de criação mítica sem que a relação com o que ele representa seja estabelecida imediatamente, o que coloca a transmissão da herança social mítica no ponto central de uma cultura que se modifica lentamente, mas que mantém suas raízes fincadas no passado, deslocando-se lentamente, até

que não mais esteja no lugar que lhe deu origem, mas também não esteja completamente afastada.

Por fim, o autor trabalha o conceito de consciência mítica e a capacidade de interpretação do mito presente em cada indivíduo que vive em sociedade. Uma vez que o mito não se apresenta como coisa isolada e que possui sempre ancoragem na realidade e nos elementos que o constituem, a consciência mítica é geralmente criada em relação à realidade e a forma como as pessoas se colocam no mundo. Essa forma de se colocar no mundo em relação aos mitos dão origem aos rituais diários, individuais ou coletivos.

Um autor que melhor relaciona o mito para o desenvolvimento deste trabalho é Van Gennep (2011), especialmente em relação à teoria construída por ele sobre a categorização dos ritos e como eles se apresentam na nossa sociedade. Ele trabalha com a construção mítica e busca estruturar a maneira como os ritos de passagem operam individual e socialmente. Um dos pontos chave dos estudos do autor são elementos comuns a todos os rituais, expostos em três momentos: separação, margem e agregação, que também podem ser colocados como fases preliminar, liminar e pós-liminar. Dessa forma, o autor promove um estudo do ritual como fonte de conhecimento que se produz e não apenas conhecimento existente. O ritual, por si só é produtor de conhecimento, não apenas representativo de uma determinada coisa ou ação. Dessa forma, a maneira de encarar o ritual se modifica de parte da cultura para um patamar onde pode, ele próprio, construir conhecimento acerca da sociedade que lhe dá origem e que também o modifica.

Os rituais são os momentos de interrupção da vida cotidiana, onde os seres se encontram em momentos de suspensão entre a vida concreta e mística (mesmo que cotidianamente - no sentido que se tem de mística como algo destacado da trivialidade diária). Além disso, não se trata de um ato puramente receptivo. O ritual transforma o indivíduo que o transforma também. Por esse motivo, existe uma ligação muito próxima entre o ritual e a noção de experiência.

Como experiência, o ritual segue como parte da vida do ser humano e aquilo que o faz crescer em sua relação em sociedade, fazendo com que se torne mais consciente de si mesmo e do seu papel no mundo. Nesse ponto, um questionamento surge: como podemos tratar a questão da experiência no jogo? Como “viver” o jogo é uma experiência, mesmo que digital?

Há algum tempo já, essa questão se apresenta como parte constituinte da história e experiência dos indivíduos. Mesmo que seja uma experiência individual e digital, o jogo consegue atingir o jogador de tal forma que este se sente fisicamente afetado pela narrativa e o que se passa na tela, como se fosse com ele próprio. A experiência do jogo, apesar de digital, é também transformadora da mente e corpo do jogador, quando o faz suar, tremer e captar as

imagens como experiência de cenas, narrativas e histórias que não teria ele possibilidade de ter vivido. Jogos como Assassin's Creed[47], que possuem ambientação histórica proeminente, levam o jogador a viver na época do Renascimento italiano, dos índios apaches americanos (hoje quase extintos) ou de uma Jerusalém pós-Cristo. Isso faz com que, de alguma forma, mesmo que tivesse estudado esses momentos históricos ao longo da vida, o jogador os experimente. Aqui cabem sérias ressalvas com relação ao recorte dado pelo jogo, aos estereótipos das épocas já consagrados pelo tempo e a fidelidade das imagens em relação ao que era, mas de certa forma, o jogador experimenta a história e a grava como parte de seu repertório de experiências e memórias.

Assim como na vida, jogos como esse pressupõem ritos de passagem para o jogador e para o personagem-jogador. O ritual está inserido no complexo sistema social destinado à performance e aos que dela participam; ao mesmo em que é transformadora, também é mantenedora. Especialmente se uma performance atender as expectativas e gerar no *performer* e na audiência a satisfação das necessidades rituais atendidas, existe uma tendência de busca incessante por uma performance que repita o sucesso daquela que lhe deu origem, especialmente em caso de rituais ou performances contínuos, como é o caso de missas, casamentos, aulas e assim por diante.

No entanto, não é o ritual que define se a estrutura social vai se agregar à existência dele. Na verdade, o ritual se define por regras básicas de conhecimento da coletividade pertencente a determinada cultura, mas, ao mesmo tempo, ele passa por transformações conforme entra em contato com as pessoas e dela recebe o feedback necessário para sua continuidade. O ritual não é algo definido no espaço como uma forma fechada. Na verdade, eles estão se movendo de acordo com a cultura.

Isso significa que analisar um ritual não é apenas tratá-lo como mero elemento cultural, mas sim como um elemento vivo em performance, que se transformam conforme vão sendo repetidos e repercutidos. Ao analisar o ritual, é necessário analisar também as pessoas que com ele entram em contato, o contexto social, cultural, econômico e político no qual se insere, as formas como ele pode se adaptar e a sua flexibilidade para tal. Dessa forma, é possível construir uma análise aprofundada de um ritual e o seu valor real e simbólico dentro de uma dada sociedade.

O livro de Van Gennep (2011) trabalha com a noção de ritual e seus simbolismos sob a perspectiva antropológica e a maneira como as pessoas se relacionam com eles, bem como

[47] Para conhecer mais da franquia Assasin's Creed, acesse: https://assassinscreed.ubisoft.com/game/pt-br/games

propõe uma categorização ritual para facilitar a identificação de cada um desses ritos. De acordo com o autor, à maneira de Victor Hugo (2007), “Toda alteração na situação de um indivíduo implica aí ações e reações entre o profano e o sagrado, ações e reações que devem ser regulamentadas e vigiadas, a fim de a sociedade geral não sofrer nenhum constrangimento ou dano.” (p. 24). O ritual seria exatamente aquilo que permite o indivíduo passar de um estado a outro sem a perturbação dos demais, tanto os que já possuem tal *status*, quanto os que não o possuem. O ritual, de acordo com o autor, opera na relação que possui com o tempo e a passagem deste no cotidiano: um conceito que muito se aproxima dos estudos da narrativa, onde o tempo interno e externo podem ou não ser condizentes.

Um conceito que se aproxima muito da performance é a categoria que Gennep chama de Ritos de Passagem e que pode ser decomposta em Ritos de Separação, Ritos de Margem e Ritos de Agregação. Talvez os ritos de passagem sejam mais comuns do que imaginamos e, como pertencentes da vida cotidiana, o simples estar vivo e em contato com outros seres humanos consiste em um estado liminar constante.

Esse estado liminar proposto por Van Gennep possui consonância no texto de Dawsey (2007), quando este discorre sobre o procedimento proposto por Turner. “Busca-se compreender a vida social nos momentos de suspensão de papeis.” (p. 530), ou seja, a performance é o momento liminar, onde a suspensão do cotidiano produz um efeito imersivo e reflexivo sobre a sociedade, sobre si mesmo e seus pares. Dessa forma, os momentos de performance são análogos aos propostos por Butenshaw, Mahon e Barfoot, quando esses falam sobre a criatividade e seu estádio que beira o delírio e a loucura, um momento onde o ser não mais se encontra em seu estado natural, mas não perde completamente a consciência. “[...] como uma espécie de campo liminar - como vimos, possivelmente antidisciplinar -, estudos de performance espelham a própria experiência do mundo contemporâneo: a fragmentação das relações, o inacabamento das coisas, a dificuldade de significar o mundo.” (DAWSEY, 2007, p. 531)

A ênfase nos rituais cotidianos também está no texto de Mariza Peirano (2006), que se coloca mais como provocador de questões do que de fato como teoria para sua resolução. No entanto, a questão que salta aos olhos aqui e corrobora com as noções de ritual e cotidiano expressas anteriormente diz: “como rituais não se separam de outros comportamentos de forma absoluta [...] e se há uma coerência mínima na vida social como nós, antropólogos, acreditamos, é possível aplicar o instrumental desenvolvido para os rituais para os eventos em geral.” (p. 2). Ou seja, os estudos de rituais podem ser colocados como fatos do cotidiano como metodologias

válidas de análise para compreendermos melhor o ser humano e a maneira como se insere e se transforma no meio.

2.1.1 Performance e lúdico em perspectiva

As perspectivas de análise para jogos de videogame, como o objeto em si, representam um sistema complexo e ainda não estabelecido no âmbito acadêmico. Tendo se popularizado em meados da década de 80, estudos sobre videogames e o seu impacto sobre sociedades, indivíduos e cultura, ainda estão sendo descobertos. Muito se fala sobre a similaridade com o cinema e, de fato, os métodos de se analisar os jogos de videogame mais eficientes atualmente giram em torno das teorias do cinema e daquelas teorias, mesmo que ainda não muito maduras, que já foram propostas para essa mídia.

Assim como o cinema, os videogames são mídias audiovisuais que buscam a construção de um universo ficcional baseado em elementos como imagem, som, efeitos especiais e narrativas. No entanto, quando se trata de videogames, um elemento crucial entra em cena: a interatividade. É a interferência do jogador no jogo e a sua co-criação do jogo que faz a análise dos videogames ser tão complexa, o que exige uma busca por teorias de análise em outras áreas do conhecimento como a antropologia, o teatro, a literatura e a música.

> Descrever espaços virtuais como campos de pesquisa não é mais incomum; enquanto alguns etnógrafos ainda mantém que apenas um encontro prolongado, imersivo e pé-no-chão (chão usado no sentido de piso) com uma cultura não-familiar constitui um campo de pesquisa genuíno, há tantas pessoas interagindo em contextos virtuais que uma abordagem etnográfica dos seus feitos tem ganhado vasta aceitação. (MILLER, 2012, p. 27 – tradução nossa)[48]

Assim, de acordo com Kiri Miller, os caminhos desta pesquisa levam a uma abordagem etnográfica dos jogos de RPG eletrônicos e resultarão da descoberta das várias camadas de sentido presentes em uma descrição densa que seja focada em suas narrativas. Estas contemplam a maneira como as análises e estudos sobre a cultura devem ser elaborados em qualquer que seja o objeto. A questão aqui é como iniciar uma análise de conteúdo de jogos de videogame, bem como da performance do jogador e quais as camadas de sentido devem ser

[48] Describing virtual spaces as field sites is no longer unusual; while some ethnographers still maintain that only a prolonged, immersive, on-the-ground encounter with an unfamiliar culture constitutes genuine fieldwork, there are now so many people interacting in virtual contexts that an ethnographic approach to their doings has gained broad acceptance.

atingidas para que haja uma completa formulação sobre quem é este ser e como ele atua em contato com a máquina e o jogo?

Existe uma necessidade de troca de papeis entre pesquisador e pesquisado para entender diferentes pontos de vista, à maneira de Clifford Geertz (1989) e a briga de galo balinesa. Com essa troca de papeis há a possibilidade de fazer um movimento de aproximação e afastamento necessário para que o pesquisador consiga transformar a sua análise em algo profundo e que possua real significado para pesquisas vindouras. O jogo de aproximação e afastamento do pesquisador permite que o que é análise se transforme também em experiência e se enriqueça com o passar do tempo. Tanto a descrição densa, quanto a análise em profundidade proposta pelo jogo de aproximação e afastamento possuem uma ancoragem em limites pré-estabelecidos, para guiar de volta o pesquisador que se permitiu viver de fato a experiência do objeto observado e pesquisado.

Para o dado objeto de pesquisa, também será necessária uma visita aos estudos de Milton Singer (1959), que contribui no sentido de permitir pela primeira vez que a performance fosse estudada em si mesma e por contextualizar que um estudo regional fosse aplicado em cadeia global, pois o comportamento é semelhante em diversas culturas. Esse pode ser um ponto interessante para os estudos do videogame, pois o seu berço é no Japão, país cuja cultura é muito diferente da cultura ocidental. No entanto, uma vez que traços de performance possam ser transportados para outras culturas, o papel do jogador se modifica muito pouco de uma para a outra, o que o faz diferente é a sua performance cada vez que põe as mãos no controle.

Além disso, essa pesquisa se utilizará de aspectos da análise fílmica para resgatar aquilo que o cinema e os videogames têm de semelhante. Uma vez que os videogames possuem muito do cinema, especialmente cenas essencialmente narrativas, onde o jogador não interfere, é importante para esse trabalho que a linguagem do cinema (Martin, 2005) seja adaptada e aplicada na compreensão de imagens de videogame. Dos pontos mais importantes e que atinge em cheio a performance do jogador em jogo, a posição do narrador da história no videogame também consistirá em uma adaptação direta da teoria do cinema e suas fontes.

> Para a questão ‘Quem vê?, há três respostas possíveis:
> 1. um narrador omnisciente que diz mais do que as personagens sabem;
> 2. um narrador que só diz o que vê uma dada personagem (narrativa “com ponto de vista”, “visão com”);
> 3. um narrador que diz menos do que a personagem (...).
> As narrativas do tipo 1 são *não-focalizadas* (...)
> As narrativas do tipo 2 são de *focalização interna*, fixa (não deixamos o ponto de vista de uma personagem [...]), variável (passamos de uma personagem

> para outra) ou múltipla (os mesmos acontecimentos são contados várias vezes segundo os pontos de vista de personagens diferentes).
> As narrativas do tipo 3 são de focalização *externa.* (VANOYE, 1989, p. 147 *apud* AUMONT; MARIE, 2009, p. 96 - grifos do autor)

No caso do narrador a interatividade do jogo exige que exista uma adaptação direta das situações narrativas acima, uma vez que o jogador está em cena e, portanto, a câmera não mais fala por ele, como no caso do cinema, mas é uma expressão direta da subjetividade desse jogador. Existem narradores em off nos jogos de RPG, assim como nos filmes, no entanto, eles habitam apenas o espaço onde o jogador não pode ir. Interferências narratológicas são comuns nas histórias, mas grande a ação fica por conta do jogador e a visão que ele tem do mundo formado pelo jogo, no sentido cognitivo, modifica a sua própria maneira de jogar, a sua performance e a sua relação com o jogo.

Para melhor compreensão do fenômeno e da dupla performance, do jogador e da máquina, que acontece no momento do jogo de RPG eletrônico, lançarei mão da teoria de Patrice Pavis (2015) quando da análise dos espetáculos de teatro. Como expressa acima, a relação entre o teatro e as performances culturais é muito íntima, o que o faz se aproximar também dos videogames e da performance dos jogadores. Em uma análise aprofundada de audiência do jogo como a proposta por essa tese, é necessário que ela seja plenamente conhecida, bem como todos os elementos componentes de uma performance que possam influenciá-la.

Da mesma forma, como parte de uma cultura que se iniciou na literatura e nos jogos de tabuleiro, estudar RPG pressupõe análises que sempre giram em torno de uma subjetividade e de um sujeito com alto poder de interferência narrativa. Por isso mesmo, esse sujeito se torna também criador da história, seja ela coletiva ou individual, além de muitas vezes, como no caso dos MMOs[49], também figurar como receptor da criação de outras pessoas, deixando a percepção que este jogador tem de si, do outro e do mundo circundante ainda mais complexa. Para esse fim, autores como Paul Zumthor (2014) e a sua teoria de performance, recepção e leitura se fará necessário para composição do sentido e categorização dos jogos de RPG eletrônicos.

Dado que a performance nos videogames é mediada por um dispositivo eletrônico e por isso se diferencia da performance corpo a corpo que se experimenta no cotidiano da vida, faz-se de difícil identificação os elementos e fases constituintes da performance. Tendo como hipótese que a máquina faz as vezes de audiência e de jogador, influenciando a performance do

[49] Massive Multiplayer Online. São jogos de RPG jogados ao mesmo tempo por milhões de jogadores no mundo todo.

jogador-eu e sendo influenciada por ela dentro de sua programação, novas questões são levantadas.

A primeira delas toca questões inerentes ao ser humano e à sua subjetividade: quem é o "eu" dentro do jogo e como ele se configura? Se o jogador consegue se manter por tanto tempo em estado liminar como é o que acontece no jogo, seria possível que ele se confundisse com o avatar e invertesse realidade e virtualidade de maneira irreversível. Por outro lado, seria possível também que a representação do eu presente no jogo deixe de obedecer às regras clássicas da performance para se tornar um elemento híbrido que envolva mundos e regras distintas, mas que possua um ponto de contato momentâneo que seria o jogador.

A segunda questão diz respeito ao jogo e como ele performa. A máxima de que performa é de fácil inferência, mas resta buscar o "como?". É necessário que se analise como o jogo influencia as pessoas e consegue se tornar parte de sua cultura, mesmo tendo em sua raiz uma origem multicultural e multinacional. Certamente que os impactos em cada sociedade em qual se insere são diferentes, cabe saber o quão diferentes e de que maneira.

Além disso, se o jogo performa, não poderia ser ele também a expressão da subjetividade de um artista, como é o caso das obras de arte clássicas ou do cinema? Poderia o jogo ser a máscara do criador?

3 SKYRIM: AUTO-MERGULHO INFINITO

Analisar jogos de videogame pode ser um desafio que contempla a própria origem dessa forma de expressão e arte, uma vez que puxa de manifestações artísticas mais longevas como o cinema, a música e a literatura os fundamentos para a criação de bases próprias de análise, visando construir e experimentar a trama se se constrói a partir da narrativa, da tecnologia e da interatividade. Todo play, para ser considerado como tal necessita de interação e essa particularidade faz com que toda análise de jogos, especialmente de videogame, seja também uma vivência, já que apenas observar alguém jogar poderia servir para uma pesquisa que visasse descobrir a resposta dos jogadores, mas jamais permitiria que um pesquisador se aventurasse a tirar questionamentos e conclusões de uma relação que exige movimento e entrega como o faz o ato de jogar.

Para essa tese, no intuito de compreender a maneira como humano e máquina dançam em um jogo de videogame onde aparentemente apenas esses dois peões estão presentes, buscou-se no conceito de performance o complemento para a compreensão de um ritual que, apesar de mediado, pressupõe por definição a transformação do jogador/ator que joga o jogo; mas que também contempla a mudança ocorrida na máquina e na variação de papeis que esses dois entes assumem enquanto um jogo acontece em uma tela. A teoria que melhor se encaixa na necessidade de tratar o jogo como fenômeno e manter a sua integridade enquanto ritual, no caso específico dessa tese, encontra ressonância nos estudos de Patrice Pavis (2015), no livro *A Análise dos Espetáculos*. Ao se propor a estudar os espetáculos e peças teatrais, o autor estabelece algumas diretrizes importantes para a pesquisa de todas as formas de ritual e se aproxima da fenomenologia de Heidegger ao propor o estudo desses espetáculos como formas unas de representação, contrariando as noções cartesianas de pesquisa que colocam os métodos de decomposição e recomposição como as formas mais eficazes de alcanço da verdade científica.

Muito mais do que decompor o espetáculo em pequenos fragmentos analisáveis, o que seria muito útil para um estudo técnico, mas que tornaria o sentido do fenômeno um pouco fugidio, Pavis propõe uma divisão por papeis no acontecimento do espetáculo, o que permite uma compreensão do espetáculo enquanto acontecimento e da forma como ele toca seus diversos agentes participantes. Em outras palavras, o autor nos permite olhar o fenômeno de frente e compreender, enquanto dele tomamos parte ativamente, como ele nos afeta e afeta as nossas relações enquanto em contato com ele e com a vida que vivemos dentro e fora de seu momento de acontecimento.

Dessa forma colocada, a única pesquisa empírica cabível nesta tese é a de observação fenomenológica, pois, assim como o próprio ator do espetáculo, também a autora desta muda de papeis ao longo do espetáculo e, ao mesmo tempo que precisa dosar o envolvimento com o espetáculo, vê como impossível tratá-lo como um fenômeno isolado da vida e do cotidiano. O objeto de pesquisa que é o videogame exige a participação do pesquisador como condição de existência do próprio espetáculo, colocando-o tanto como espectador quanto ator da narrativa que se desenrola na tela.

> Trata-se de uma especialidade do Ocidente inclinado a conservar e a estocar documentos ou a fazer a manutenção de monumentos históricos. Ela vai ao encontro, nesse sentido, das reconstituições históricas de encenações do passado. Sempre efetuada *post festum*, ela coleciona os indícios as relíquias ou os documentos da representação, assim como os enunciados de intenção dos artistas escritos durante a preparação do espetáculo e os registros mecânicos efetuados sob todos os ângulos e todas as formas possíveis [...]. (PAVIS, 2015, p. 6)

Quando trata do estudo da análise como observação, Pavis problematiza, como na passagem acima, as questões relacionadas às clássicas análises dos espetáculos que acontecem a partir de seus fragmentos após o momento da performance. De certa forma, toda análise de espetáculo que tenha por objetivo ser transformada em documento e pesquisa é feita posterior ao momento do espetáculo, o que permite congelar as sensações percebidas dele soba forma de lembrança e memória, mas não conseguem traduzir o seu efeito estético sob a audiência e os atores, uma vez que o presente do fenômeno é fugidio e carrega consigo o dilema entre reter a atenção da audiência que o vive para posterior análise ou permitir uma análise simultânea que coloca em risco a apreciação do espetáculo em profundidade. Portanto, a análise-reconstituição está presente, em maior ou menor grau, em todas as formas de análise de obras de arte que envolvam acontecimentos, apresentações únicas que são vividas no momento presente, acarretando uma sensação distinta no ator da performance e na audiência.

Diferente de formas de arte como os filmes, onde uma cena pode ser pausada, retomada e tocada novamente para melhor análise, os videogames, por sua característica interativa, não nos dão a possibilidade de retorno sem perdas ou mudanças. Na maioria dos jogos, existem o que chamamos de "*saves*" ou "*checkpoints"*, pontos de salvamento narrativos (automáticos ou manuais) que podem ser carregados posteriormente para que o jogador tenha a chance de reviver o mesmo trecho mais de uma vez; no entanto, existem perdas irremediáveis quando se utiliza esse recurso como a contagem de falhas presente em muitos jogos que não retrocede, a descoberta das possibilidades narrativas à frente e, principalmente, a perda da espontaneidade

de ação ante a algum desafio, ou seja, a perda do fator surpresa. A diferença dos videogames para os filmes, portanto, reside no fato de que um pesquisador que necessite voltar uma cena para analisa-la novamente, verá sempre a mesma cena, mesmo que a maneira como a recebe seja diferente em todas as vezes que é exibida; por outro lado, o jogo que tem um *checkpoint* carregado novamente, além de dar a possibilidade de reviver a cena, possibilita ao jogador, mudar a sua performance e escolha, transformando a resposta inicial espontânea em algo analisado previamente e repensado, a fim de obter um resultado diferente e geralmente, mais gratificante. Dessa forma, analisar um espetáculo enquanto fenômeno submetido a uma reconstituição promoverá relíquias ou fragmentos diferentes passíveis de análise posterior, a depender do tipo de espetáculo que estamos presenciando. Quando posto nesses termos, o videogame se aproxima mais do teatro do que do cinema, pois os fragmentos coletados para análise mudam a cada apresentação não só para a audiência, como é o caso do filme, mas também para o ator do espetáculo, o jogador.

Uma arte híbrida por excelência, o videogame se propõe como análise enquanto comportamento restaurado, como proposto por Schechner (1985), ou seja, posterior ao espetáculo quando atua na descoberta do tipo de transformação sofreu o ator em cena e enquanto contexto, já que permite ao mesmo ator transformado pelo fenômeno se voltar para a ação da qual fez parte e reconstruir na memória e nos fragmentos as condições que permitiram que tal espetáculo acontecesse como aconteceu e o tocassem como o tocaram enquanto audiência. Em outras palavras, o videogame coloca o jogador diante um espelho turvo que permite ao mesmo tempo se ver e não se ver como jogador, se ver e não se ver como audiência.

Uma análise que se proponha, portanto, a colocar em foco um fenômeno qualquer deve reconhecer de início a sua incapacidade de generalização diante da recepção de determinado espetáculo, visto que cada indivíduo o recebe de uma forma. Da mesma forma, deve se despir da pretensão de se tornar algo separado do indivíduo que analisa, como um acontecimento com o qual se pode brincar, observar e retirar fragmentos sem se deixar afetar por ele. Especialmente quando se trata do universo da performance, é necessário que se reconheça o papel do pesquisador como o de audiência (ou de ator também, nesse caso) e o colocar como o co-criador daquele espetáculo que se desenrola no palco, no tabuleiro ou na tela. Essa perspectiva liberta e aprisiona ao mesmo tempo, no sentido que descola a pesquisa da necessidade cartesiana de categorização dos elementos ou a divisão de signos que compõem um espetáculo, ao mesmo tempo que mantém suas conclusões indissociáveis da vida humana e do mundo circundante de cada *Dasein* que com ele tem contato; o que torna a pesquisa desse tipo uma vivência tanto coletiva, quanto individual.

Em uma pesquisa que envolva os videogames, há de se levar em conta que grande parte dessa vivência estética experimentada durante um jogo perpassa uma íntima relação com um ou mais dispositivos eletrônicos capazes de apresentar o espetáculo. Além da tela, é necessário que um aparelho eletrônico dedicado para o jogo esteja ligado, seja ele um videogame, um computador, um smartphone etc.; ou seja, é necessário um motor artificial capaz de ler códigos de computador e traduzi-los em imagens interativas na tela. Esse fenômeno nos coloca diante de uma situação em que o jogador não apenas opera a máquina capaz de reproduzir a imagem, mas também suspende a sua realidade para viver a narrativa na tela de perto, de modo a se envolver emocionalmente com o dispositivo e o que ele mostra, através de se engajar com a performance através do fator lúdico presente em todos os jogos. No intuito de compreender essa relação entre humanos e máquinas, é necessário um olhar para o jogador enquanto joga, para o contexto de sua imersão e para a narrativa que se encontra diante de si e que o convida a fazer parte.

Da imensa quantidade de gêneros de jogos disponíveis atualmente, os de RPG são geralmente aqueles que permitem maior interação com o universo construído pela narrativa e pela programação do jogo. Por possibilitarem grande exploração, personalização e interação com a máquina e com outros jogadores, em geral são esses jogos que contam com maior tempo de desenvolvimento e com maior quantidade de *bugs*[50] e *glitchs*[51], elementos com alto poder de quebra do Círculo Mágico. São eles que lidam de maneira mais intensa com a questão do engajamento, já que em geral, levam-se muitas horas para finalizar um jogo de RPG e esse fato requer narrativa e personagens cativantes. Além disso, os jogos de RPG eletrônicos carregam consigo o pesado fardo de assemelhar a experiência de jogo à dos clássicos RPGs de mesa, objetivo tão ambicioso, quanto inalcançável.

Os jogos de RPG possuem uma estrutura praticamente inalterada desde o seu surgimento na década de 70, fazendo com que todos os sistemas criados consistam em características básicas e inerentes de todos eles, como a criação de um universo próprio,

[50] *Bug,* em inglês significa literalmente "inseto". No universo dos *games* indica erros de programação nos jogos sem prejudicar o avanço da narrativa. Podem ser considerados como um elemento que quebra o Círculo Mágico, mas não de maneira drástica. Em geral, os fãs dos jogos são impiedosos com os *bugs*, que são sempre postados na internet e expostos.

[51] *Glitch*, em inglês significa "falha". A principal diferença dos *bugs* para os *glitches* é que esses últimos não só quebram o Círculo Mágico como os primeiros, mas também impedem o avanço correto do jogador. São representados como engasgos na narrativa e na programação, prejudicando de maneira muitas vezes irreversível a performance do jogador. Geralmente, postagens que expõem os *glitches* na internet acontecem no intuito de alertar outros jogadores que podem perder o progresso por causa deles e formas de contornar o problema. Como muitas vezes, esses problemas acontecem por uma combinação de decisões do jogador que não estava prevista pela programação, muitas vezes eles podem ser evitados. Jogos que apresentam muitos *glitches*, no entanto, são geralmente abandonados e desencorajados pela comunidade gamer.

extremamente rico em termos de folclore, cultura e costumes; e a possibilidade de construir o seu personagem dentro desse universo conforme as regras colocadas para cada classe, raça, sub-raça, etc. Com o passar dos anos, pouco se alterou na estrutura desses jogos, mas muito se expandiu em termos de universo. Clássicos como *Dungeons and Dragons* (D&D), que em maior ou menor grau, influenciou todos os outros sistemas criados posteriormente, possuem universos imensos, mapas de cada região, características de cada localidade e raça, línguas específicas para cada raça, monstros, aventuras prontas, dentre outros. Esse, que é considerado o primeiro e mais famoso sistema de RPG do mundo, se encontra hoje na 5ª edição com algumas alterações no sistema, o que torna a experiência do jogador mais intensa, tanto quanto mais complexa.

O sistema base de D&D consiste em um livro de jogador, que todos que desejam jogar devem ler praticamente na íntegra e um livro de mestre para aquele que vai exercer essa função; no entanto, alguns jogadores considerariam o livro de monstros (catálogo com a criaturas possíveis de serem encontradas nesse universo) como um item essencial também. No livro do jogador, é possível aprender a maneira de jogar D&D, que inclui a construção dos personagens, regras de movimentação, conduta, ação e magia, além de explicitar sobre armas, especificidades de cada raça e classe e o básico sobre o universo medieval fantástico que envolverá a narrativa. Tudo o mais no universo de D&D será criado pelo mestre, incluindo a narrativa, o nível de dificuldade dos monstros que o grupo de jogadores encontrará e a velocidade de evolução de cada um. De forma geral, os livros são seguidos na íntegra quando se trata de construção de personagens, mas a maioria das mesas montadas para jogos incluem regras próprias criadas pelo mestre que podem trazer características de outros sistemas de RPG, exclusivas para aquela narrativa, e elementos extras para melhorar a narrativa e a experiência para os envolvidos. Além disso, é de autonomia do mestre adaptar a história conforme ela acontece, sentir seus jogadores e a dinâmica entre eles, de forma a proporcionar uma experiência altamente personalizada e imersiva.

Considerando essas características, é compreensível que muitos não considerem os jogos de RPG eletrônicos como RPG de fato, uma vez que as regras do jogo estão dadas e são imutáveis, a menos que se queira *hackear* o jogo e reformular o seu código de programação para atender a situações não previstas de início. No entanto, ações como essa não são consideradas como *fair play*[52] e de forma geral, são malvistas pela comunidade gamer. A

[52] *Fair play* significa jogo justo, ou seja, alguém que modifique o código do jogo para conseguir alguma vantagem ou mesmo dobrar a programação à sua vontade é tido como um mau jogador por quebrar as regras em uma atitude

principal diferença entre os jogos de mesa e eletrônicos é exatamente a falta de possibilidade de mexer na narrativa, o que fez com que por muitos anos os estúdios de construção de jogos buscassem formas de criar e distribuir jogos de RPG que se aproximem dos de mesa em termos de personalização.

Muitos jogos de estilos diferentes podem ser chamados de RPG atualmente. Desde jogos com a narrativa e personalização mais fechados como *The Legend of Zelda*, até aqueles de exploração livre e mundo aberto como *Skyrim*, mas o que une todos eles é a possibilidade de exploração do espaço, resolução de *puzzles*[53] e construção de estratégia em tempo real para combater inimigos cada vez mais fortes. Apesar dessas características em comum, existem níveis diferentes de imersão e narrativa. A esta tese nos interessa a diferenciação que é feita dos RPGs ocidentais e orientais, uma vez que a dinâmica de cada um deles interfere profundamente na performance do jogador e na forma como ele interpreta a si mesmo enquanto se relaciona com o jogo e a máquina. A diferença entre os RPGs ocidentais e orientais será melhor discutida conforme essa análise avança, mas o que se pode adiantar desde agora é que os RPGs ocidentais buscam na desorientação do jogador e na liberdade criativa um caminho para a intensidade imersiva próxima aos RPGs de mesa, onde o jogador em geral avança às cegas em um universo pouco conhecido. Já os orientais refletem uma outra forma de jogar RPG, baseada nas regras e nos números, fatores também presentes nos RPGs de mesa, mas que tem um foco maior na estrutura do que na narrativa livre.

The Elder Scrolls: Skyrim é um bom representante dos RPGs ocidentais que tem como característica marcante não ter fim. A história principal finaliza com a morte do dragão Alduin, que pode acontecer em algum momento entre 32 e 200 horas de jogo[54]; nesse meio tempo o jogador se vê confrontado com o universo de *Tamriel*, especialmente da região de *Skyrim* e de um jogo político pelo domínio e poder da região entre o Império e os rebeldes (existem ainda outros grupos outsiders lutando pelo seu espaço). Como a maioria dos jogos de RPG (mesmo os de mesa), o jogador inicia construindo o seu personagem no nível 0 (ou 1) e vai evoluindo e ganhando notoriedade conforme as suas ações ao longo da narrativa. No caso de *Skyrim*, um

semelhante à dos jogadores que quebram o Círculo Mágico de propósito para todos. São considerados os estraga-prazeres.

[53] Puzzles pode ser traduzido ao pé da letra como quebra-cabeça, mas aqui eles podem ter formatos distintos, consistindo em mini-jogos de lógica, combinação de peças e tentativa e erro geralmente usados como chaves para desbloqueio de locais, missões e objetos valiosos.

[54] De acordo com sites como https://howlongtobeat.com/ e https://quantotempoparazerar.wordpress.com/2017/09/29/quanto-tempo-para-zerar-the-elder-scrolls-v-skyrim/ os jogadores levam em média 32 horas para finalizar a missão principal de *Skyrim*, considerando que não se desviam do caminho com missões secundárias, no entanto, o tempo médio de jogo em *Skyrim* é de 120 horas, tendo como máximo 220 horas.

jogador pode chegar até níveis maiores que 80, quando a progressão passa a ser muito mais lenta.

A escolha de *Skyrim* como objeto de análise da presente tese se dá por diversos motivos. O primeiro deles é que se trata de um jogo lançado em novembro de 2011 e que figura ainda hoje (2021) como um dos melhores jogos de RPG já criados para consoles e PCs[55] em diversas listas liberadas anualmente por sites especializados em games[56]. Esse fato deve-se em muito à narrativa do jogo que segue uma estética nórdica envolvente, onde o tempo de jogo, as longas missões e os diálogos possibilitam um mergulho no folclore e na história dos personagens, especialmente do protagonista. A narrativa de *Skyrim* trata de uma guerra em curso, na qual o jogador pode escolher o lado pelo qual deseja lutar ou seguir na neutralidade sem se filiar a um dos lados da guerra, que geralmente é a escolha da maioria dos jogadores. Qualquer que seja a escolha do jogador, em *Skyrim* ela traz consequências como o desbloqueio de missões, itens e regiões de acordo com o que o caminho que o jogador decidiu seguir. No entanto, como todo jogo de RPG, independente da plataforma, o jogo exige certa entrega e dedicação uma vez que não se trata de um jogo casual[57] que possa ser pausado a qualquer momento sob a ameaça de não alcançar todo o seu potencial por falta de comprometimento.

---

[55] A diferença básica entre consoles e PCs é o dispositivo. No caso dos consoles, em geral eles funcionam atualmente como centrais multimídia acopladas à TV, disponibilizando tanto os campos para inserção de jogos em mídia física, quanto a possibilidade de lojas para jogos virtuais, apps de ferramentas de streaming diversas e redes sociais próprias com fóruns de discussão sobre a plataforma ou os jogos. Já os jogadores que jogam em PC são aqueles que montam computadores com configurações e componentes (como placas de vídeo e áudio) poderosas voltadas para jogos em download ou online; apesar desses computadores não necessariamente serem exclusivos para jogos, em geral a maioria dos *gamers* que jogam em PC não gostam que seus computadores sejam usados para outros fins.

[56] Para ver algumas listas e seus critérios, acesse: https://www.metacritic.com/browse/games/genre/metascore/role-playing/all?view=detailed (considera jogos para PC, consoles e *mobile*); https://www.maioresemelhores.com/melhores-jogos-de-rpg-para-pc-para-todos-os-gostos/ (considera apenas jogos para PC) e https://canaltech.com.br/games/os-10-melhores-jogos-de-rpg-para-consoles/ (considera apenas jogos para console).

[57] Informalmente, existe entre os *gamers* (termo coloquial comumente usado em inglês para identificar jogadores de jogos eletrônicos) uma divisão interna entre *casual gamers* e *heavy* (ou *hard*) *gamers,* onde os primeiros são os jogadores que preferem jogos com baixo comprometimento como a grande maioria de jogos para dispositivos *mobile* e os segundos correspondem aos jogadores que buscam narrativas mais densas e imersivas, com longas horas de jogo. É importante observar que esses termos são muitas vezes enganosos, já que tratam como casuais jogos que exigem dedicação massiva dos jogadores, mas que são mais facilmente abandonados. Além disso, esses termos não se referem ao compromisso financeiro com os jogos jogados, visto que os de *smartphone* em geral são mais rentáveis para as produtoras por conseguirem que os jogadores façam constantemente pequenas compras dentro do *app* de jogo (lucratividade que beira os 3 bilhões de dólares por ano em alguns casos: https://www.techtudo.com.br/listas/2021/12/oito-jogos-para-celular-que-mais-faturaram-em-2021.ghtml);
também não se referem ao tempo geral de uso do jogo, um área onde os jogos *mobile* também se saem melhor (Sobre o perfil brasileiro de jogador, acesse: https://canaltech.com.br/games/pesquisa-games-brasil-2021-mostra-crescimento-do-consumo-de-jogos-com-isolamento-182208/), já que, em geral, as pessoas passam mais tempo jogando no celular do que em consoles e computadores, no entanto, a jogatina é fragmentada em pequenos momentos, o que faz com que, apesar de viciantes, os jogos de celular exijam menos reflexão, imersão narrativa e comprometimento emocional do jogador, o que os torna casuais para a comunidade *gamer*.

Nesse ponto, uma característica interessante dos jogos de RPG eletrônicos se deixa mostrar, herança dos RPGs de mesa e as suas longas sessões de jogo. Para que exista uma performance satisfatória em um jogo onde a narrativa detém o peso da imersão, certos pré-requisitos devem ser cumpridos, como a leitura dos livros de regras e a construção minuciosa dos personagens anterior ao início da aventura, no caso dos jogos de RPG de mesa; e uma passagem por um tutorial das configurações e comandos do controle e a construção de personagens no caso dos eletrônicos. É uma performance pautada pela preparação e pela adaptação do jogador. Duas etapas que exigem disponibilidade do jogador e que podem estragar a diversão do grupo todo, caso não sejam seguidas.

É muito comum que exista o que os jogadores chamam de "Sessão 0" antes do início de uma aventura em um sistema de RPG de mesa, mesmo que ele já seja familiar para a os jogadores, onde as regras inseridas pelo mestre são expostas e discutidas com o grupo, além disso, o mestre ajuda os jogadores a montarem suas fichas de personagem[58], o que inclui a construção de um grupo com personagens adequados para a narrativa que virá, rolagem de dados para definição das características físicas e mentais dos personagens e integração entre os jogadores. De maneira geral, grupos onde as pessoas são conhecidas e mais familiarizadas umas com as outra se saem melhor nessa missão e a performance dos jogadores e do grupo como um todo flui melhor desde a primeira sessão; no entanto, caso as pessoas não se conheçam, a sessão 0 ajuda nesse aspecto, mas é esperado que a performance dos jogadores não esteja em seu melhor momento desde o início. Além disso, jogadores mais experientes, em geral, performam melhor, como acontece no teatro.

Já no caso dos RPGs eletrônicos, quase sempre antes do início da aventura existe um tutorial para que o jogador se familiarize com os comandos e sistemas de batalhas antes de adentrar a narrativa de fato. Caso o tutorial seja pulado ou não compreendido em sua integralidade, a diversão inicial ficará comprometida porque, diferente de jogos de plataforma como Super Mario Bros e tantos outros onde os comandos são sempre os mesmos – pular, correr, andar para frente e abaixar – os jogos de RPG em geral trazem combinações mais complexas de comandos e cada jogo possui sua própria combinação. Na grande maioria deles, no entanto, é possível modificar os controles para melhor adequar àquilo que o jogador já conhece, permitir que ele use de forma mais eficiente sua mão dominante ou manter os comandos mais usados em botões mais próximos do alcance dos dedos ou dos vícios de cada jogador (como colocar um comando mais usado no botão onde o dedo do jogador descansa e

[58] Fichas de personagens de diferentes sistemas podem ser encontradas no Anexo A dessa tese.

por isso, é possível ter uma resposta mais rápida quando for necessário acioná-lo). Além disso, mesmo que nos jogos eletrônicos a figura do mestre do jogo não esteja fisicamente presente para consulta posterior das regras, os tutoriais podem ser acessados novamente a qualquer momento em algum ponto específico da configuração do jogo.

Já nesse ponto a barreira linguística se impõe novamente, uma vez que para jogar um RPG eletrônico é importante que o jogador compreenda o que está sendo mostrado na tela, não só para a perfeita compreensão narrativa, mas para não comprometer o seu avanço na ação do jogo. Muitos dos millennials[59] que cresceram na década de 90, onde a localização de jogos era algo raro, considerando que o mercado ainda estava se estabelecendo e que muitas barreiras locais e legais ainda estavam em vigor no segmento de jogos[60], jogavam na língua nativa do jogo, geralmente inglês ou japonês, o que os forçava a deduzir certas palavras, expressões e pontos narrativos importantes, ancorados nas imagens na tela (que ainda não tinham boa resolução ou clareza). Atualmente, jogos localizados para outros idiomas são muito comuns, o que possibilita maior acesso a diferentes jogadores ao redor do mundo, ao mesmo tempo que também os torna geralmente, mais intolerantes aos jogos que não o são. *Skyrim* é um desses casos cujo jogo não foi localizado para português do Brasil, tanto áudio quanto legendas são em inglês, o que limita a quantidade de jogadores com acesso ao jogo, no entanto, apesar disso, é um jogo muito bem-sucedido no país com uma enorme legião de fãs que, mesmo se atropelando um pouco na perfeita compreensão da narrativa, gastam mais de 100 horas de jogo entre missões principais e secundárias.

Além do enorme prestígio que o jogo possui ainda hoje, uma década após o seu lançamento, um fator que também contribui para a sua escolha é que o jogo envelheceu bem em termos de gráfico e narrativa. Ainda possui um design relativamente aceitável dentro dos nossos padrões atuais de resolução cada vez maior e mais realista. Ao longo desses 10 anos, o

[59] Não existe consenso sobre quando começou de fato o nascimento da geração intitulada "Geração Y" ou "millennial", alguns estudiosos de marketing e consumo consideram a geração nascida após 1980, outros a partir de1985. Fato é que essas pessoas passaram a ter acesso aos consoles em sua primeira infância, muitos são fãs do Super Nintendo, console muito popular na década de 90 e do Playstation 1 e 2 que também fizeram sucesso na época. Essas pessoas se encontram hoje (2021) na casa dos 30 a 40 anos e tiveram acesso à internet apenas na adolescência e início da vida adulta, quando muitos passaram a jogar online. É esse grupo de pessoas que ainda mantém, na sua maioria, a cultura dos consoles e compra de jogos físicos viva, por não serem tão adeptos aos jogos online quanto a geração seguinte, nascida após a vida do século XXI, chamada "Geração Z".

[60] Como se tratava de uma forma recente de entretenimento, os videogames enfrentaram algumas barreiras em seus primeiros anos de vida, como a dúvida de sua influência na conduta moral e intelectual das crianças (algo que ainda perdura em alguns grupos sociais), seu enquadramento como jogos de azar no Brasil e por isso a alta taxação de mercado sobre consoles e jogos – o que os tornavam inacessíveis para muitas pessoas -, o desconhecimento e falta de classificação indicativa dos jogos que até então eram considerados todos voltados para crianças, o que permitia acesso precoce a jogos ultra violentos como Mortal Kombat e GTA, dentre outras.

jogo recebeu alguns ports[61], DLCs[62], e atualizações importantes para se adaptar a diferentes sistemas, tendo alcançado atualmente a terceira geração de consoles no seu tempo de vida. A versão jogada para essa análise foi The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition para Xbox One lançado em outubro de 2016 e que inclui os DLCs "*Dawnguard*", "*Heartfire*" e "*Dragonborn*", um produto que já havia sido lançado anteriormente para Xbox 360, PC e Playstation 3 em 2013 (quase 2 anos após o lançamento do jogo), mas que foi remasterizado e otimizado para o Xbox One, PC e Playstation 4 apenas em 2016[63]. A versão básica do jogo também foi adquirida e parcialmente jogada no Playstation 3, mas considerando que a *Special Edition* possui conteúdo adicional e melhor qualidade gráfica (mesmo que sutil em muitos aspectos), esta foi a escolha definitiva para a elaboração desta análise.

Um ponto importante para a escolha de *Skyrim* como objeto de análise se dá pelo fato de ser um dos jogos que mais se aproxima da experiência de um RPG de mesa nos quesitos liberdade de exploração e alta capacidade de customização de personagem e trajetória. *Skyrim* permite que o jogador siga por um caminho retilíneo em sua narrativa principal ou se aventure pelas inúmeras missões paralelas que podem ser tão ou mais complexas do que a principal, o que representa muitas possibilidades para o jogador seguir da forma que lhe proporciona maior prazer e diversão. Essa não é uma característica exclusiva do jogo, já que muitos RPGs também permitem formas diferentes de jogar, no entanto, *Skyrim* conta com um motor gráfico elaborado pela própria produtora do game, a Bethesda[64], a Creation Engine em conjunto com um motor de física da Havok[65], utilizados em mais de um game da empresa e que juntos inserem uma característica peculiar em *Skyrim* especificamente: o jogo se transforma toda vez que o jogador faz um novo *login*, ou seja, sempre que inicia uma aventura e explora o universo do jogo, novos

---

[61] *Ports* são as adaptações sofridas por um jogo necessárias para que seja possível jogá-lo em outra plataforma. Esses *ports* são feitos pelas produtoras para otimização do jogo em sistemas operacionais diferentes. Jogos multiplataforma em geral, possuem um motor gráfico relativamente comum para todas elas, sendo necessária apenas algumas pequenas atualizações de controles.

[62] Sigla para *downloadable contente*, conteúdo adicional aos jogos comprados, geralmente com acréscimo de missões, trajes diferentes, armas poderosas e outros. É um conteúdo pago e que pode ser baixado direto no console ou PC sendo necessário instalação e atualização do jogo para ser acessado. Em versões posteriores dos jogos, os DLCs geralmente são inclusos no pacote de jogo e criam um apelo de vendas diferenciado para o produto, como "*Special Edition*", "*Game of the year edition*", "*Exclusive edition*", etc, dando novo frescor há um produto que não está mais no hall das novidades.

[63] Em comemoração aos 10 anos de *Skyrim*, em novembro de 2021, uma nova versão remasterizada para Xbox Series X/S, Playstation 5 e PC foi lançada com a inclusão de novas missões, elementos e um minigame de pesca. Esses novos recursos também estão disponíveis para os jogadores que possuem a versão *Special Edition*, mas como foram lançados em momentos posterior à escrita deste capítulo, não foram considerados para esta análise.

[64] Para conhecer mais do jogo e suas características técnicas, acesse a página oficial de *The Elder Scrolls* no Brasil: https://elderscrolls.bethesda.net/pt/ ; ou a página oficial da própria Bethesda: https://bethesda.net/pt/dashboard

[65] Para conhecer mais da ferramenta, acesse: https://www.havok.com ou https://www1.tecnoblog.net/127891/havok-project-anarchy/ para ler uma matéria sobre o motor físico usado por *Skyrim*.

personagens se apresentam, novos diálogos e criaturas, bem como a criação do cenário se modifica conforme o ambiente, as estações do ano, o tempo passado na narrativa e etc. Isso contribui para que a experiência em *Skyrim* seja muito única para cada jogador, ou seja, mesmo que existam as mesmas missões para todos os jogadores e a programação seja a mesma para todos que adquirem o jogo, a maneira como o jogador conduz a sua aventura desde o início, afeta a jornada significativamente, não só no intuito de estendê-la, mas de não ser capaz de exauri-la e poder experimentar ambientes diversos tão diversos como montanhas congeladas ou praias próximas a vales verdes, mas que fazem sentido no todo desse universo fantástico produzido para o jogo.

Outro elemento que potencializa a experiência única do jogo e que também influi diretamente na performance do jogador é exatamente a alta possibilidade de customização do personagem. Quando se trata de performance e no mundo circundante de um jogador, ter um avatar altamente customizável permite-lhe expressar a sua individualidade, objetivos no jogo e visão de si e do mundo, funcionando como um ritual de preparação para imersão naquele universo. No caso de *Skyrim* especificamente são muitas opções de raças, possibilidades de modificação corporal como altura e peso, cor de olhos, pele, cabelos, inclusão de marcas, tatuagens e cicatrizes e mais opções.

Uma diferença deste para o jogo analisado no capítulo 4, *Xenoblade X*, é que em *Skyrim* a regra do personagem silencioso, muito comum nos RPGs, é seguida, enquanto no jogo japonês, o personagem possui algumas expressões pré-programadas e é possível escolher a voz que melhor representa a personalidade que o jogador pretende imprimir ao seu personagem. Portanto, a parte de um ou outro suspiro, o personagem/jogador em *Skyrim* não fala, um elemento que pode tanto aproximar quanto afastar o jogador de seu representante no jogo, mas que certamente afeta a sua performance. Quando os NPCs[66] falam com ele, as respostas são sempre pré-programadas e representadas como opções na tela para escolha do jogador. Essa característica do jogo o afasta dos RPGs de mesa, no sentido de que a comunicação entre a máquina e o jogador não acontece pelo mesmo canal de linguagem, se a pergunta ou interação é feita na língua falada e respondida na língua escrita, diferente de um RPG de mesa onde a atuação dos jogadores está mais presente na interação com os NPCs apresentados pelo mestre. Muitas situações improvisadas surgem dessa interação e aí reside grande parte da diversão dos clássicos jogos de mesa, já que monstros em masmorras também são NPCs. Essa é uma

[66] *Non-playable characters*, ou "personagens não-jogáveis" controlados pelo sistema de jogo, seja no RPG de mesa ou eletrônico. Quando no RPG de mesa, esses personagens são criados e controlados pelo mestre do jogo de forma a aumentar a interação com a pessoas e ambientes onde a aventura se estabelece.

dificuldade comum a todos os jogos de videogame, não apenas aos RPGs: fazer com que a performance do jogador seja de tal forma calibrada pela imersão no jogo, de forma que a sua atuação enquanto ator que move aquela narrativa na tela ultrapasse as limitações da programação e passe a fazer sentido com o universo proposto. A forma que jogos como *Skyrim* encontram de driblar parcialmente essa falta da presença da voz do jogador é inserir escolhas diametralmente opostas e falhas morais, como a possibilidade de roubar ou mentir.

A história do jogo se passa em um universo violento onde a luta territorial é ainda orientada pela política de clãs, aproximando a narrativa da estética dominante do jogo, que representa os países e povos nórdicos, eu europeus do norte da Inglaterra e do continente e do período medieval, além de conter vários elementos da literatura fantástica já velhos conhecidos de quem aprecia o gênero. A narrativa central que se desenrola entre o Império e os rebeldes é contada aos poucos e sem muita ênfase, uma característica que torna muito fácil a perda de foco do jogador da narrativa principal do jogo, cujo objetivo é livrar a região de *Skyrim* da ameaça dos dragões. Com a inclusão do DLC *Dragonborn,* que inclui um novo continente na história, com novas missões secundárias e uma missão principal bastante complexa, o abandono da narrativa original fica ainda mais latente.

Assim como os jogos anteriores de *The Elder Scrolls*, o jogo se inicia com o personagem principal amarrado e a caminho de sua execução por ser considerado um traidor. A perspectiva dessa primeira cena é em primeira pessoa, ou seja, vemos o desenrolar dos fatos como se de fato a câmera fosse os nossos olhos. No entanto, logo nos primeiros momentos, após a escolha da aparência do personagem (por volta de 10 minutos de jogo), é possível perceber que a mudança da câmera de primeira para terceira pessoa oferece uma opção a mais para os jogadores de acordo com as experiências preferidas de jogo. Conforme o jogador movimenta o botão direcional esquerdo do controle (o único possível de ser acionado no momento), a cabeça do personagem se movimenta mostrando seus companheiros de prisão e a conversa entre eles, conforme figuras 3 e 4[67]. A perspectiva em primeira pessoa de cara já apresenta uma atmosfera intimista, como se de fato os personagens falassem diretamente com o jogador. A frase vista a figura 4 deixa clara a intenção de interagir de um dos prisioneiros e deixa subentendido que o avatar do jogador é colocado no universo de *Skyrim* a partir de uma soneca (ou um desmaio) em uma carroça, sem que se saiba o destino.

[67] As imagens do jogo contidas neste capítulo são uma mescla de *prints* e fotos próprias e do *playthrough* do canal Grohlvana disponível em: https://www.youtube.com/channel/UCRoi541WXC0hTB7z22yd42w. Por se tratar de um jogo com mais de 100 horas de jogatina, voltar em *saves* antigos e jogar novamente em busca de *prints* ilustrativos se torna uma tarefa inviável para o bom desenvolvimento desta tese.

Figura 3 – Início do jogo *Skyrim* – 00:03:39 - Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GC0KmIvjNAA&list=PLdx-MmfUterw3siGQKvn7hnE6_nMscQ_t

Figura 4 – Início do jogo *Skyrim* (perspectiva 2) – 00:03:50 - Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GC0KmIvjNAA&list=PLdx-MmfUterw3siGQKvn7hnE6_nMscQ_t

A partir desse momento um diálogo se desenrola entre o prisioneiro que nos dirige a palavra e os demais ocupantes da carroça. Nesse momento, o jogo começa a estabelecer seu *stimmung* e situar o jogador dentro do universo do jogo. Como os movimentos são limitados, o jogador se vê na posição de contemplação que muitas vezes vai tomá-lo de assalto e fazê-lo parar voluntariamente ao longo da jogatina para admirar os arredores e a estética do jogo. É possível observar a atmosfera fria, a vestimenta dos companheiros, a paisagem montanhosa com uma vegetação de pinheiros e o cocheiro que possui um traje semelhante a de um soldado,

deixando subentendido que nós, os ocupantes da carroça, somos presos do governo vigente, que viremos a saber ser o Império logo em seguida, conforme o diálogo entre os companheiros de prisão prossegue. É dito entre eles que um deles (o que está com a atadura na boca) é o rei da rebelião contra o Império e vemos o desespero do personagem logo diante dele, de forma a nos colocar em posição de alerta também. Para um jogador que acabou de ser jogado no universo de *Skyrim* sem saber da história política que se desenrola no local (especialmente se não está acostumado com os outros jogos da franquia *The Elder Scrolls*), fica claro que a tensão na cena inicial deve aumentar e se tornar desafiadora em breve. Nesse momento ainda não é possível colocar uma perspectiva em terceira pessoa na câmera, provavelmente porque o jogador ainda não teve a chance de escolher o visual do seu personagem.

Logo após a chegada da carroça com os prisioneiros em *Helgen* (Figura 5), uma pequena vila, o personagem loiro a nossa frente (que saberemos logo em seguida se tratar de *Ralof* de *Riverwood*) identifica a vila e divaga um pouco sobre lembranças do lugar e do passado quando se sentia seguro entre torres e cidades. Além disso, podemos ouvir pessoas indagando sobre os prisioneiros entre si nas ruas de *Helgen*, o que também nos fornece algumas informações sobre esse início da história. Essas formas sutis de situar o jogador na narrativa do jogo estão presentes a todo momento de maneira constante, especialmente no início do jogo, uma vez que *Skyrim* não possui um narrador contando uma história prévia antes de iniciar a aventura, como muitos jogos de RPG, sejam de mesa ou eletrônicos. Não há um tutorial formal tampouco, o jogador vai se situando nos comandos e batalhas conforme ouve as pessoas e observa a cena, como acontece em uma narrativa cinematográfica muitas vezes; a história simplesmente começa em determinado ponto para aquele personagem e se desenrola conforme o tempo passa.

Após a parada da carroça, nós os prisioneiros formamos uma fila para descer e nos apresentar, conforme os guardas imperiais leem os nomes dos prisioneiros em uma lista. O primeiro a ser chamado é Ulfric, o rei dos rebeldes (chamados no jogo de "*Stormcloaks*"), depois Ralof, o personagem que estava conversando com o jogador, por último o personagem que estava diante de Ulfric e que é acusado de ser um rebelde também (apesar de protestar mais de uma vez quanto a isso). Enquanto aguardamos ansiosos pela nossa vez, o guarda (que se chama Hadvar e acaba se tornando um personagem importante nesse início de história) é pego de surpresa ao não ver o nome na lista e nesse momento pergunta "Who are you?"[68] (Figura 6), abrindo em seguida a possibilidade de customização do personagem controlável.

[68] "Quem é você?" – tradução nossa.

Figura 5 – Primeiro olhar sobre a vila de Helgen – 00:05:40 - Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GC0KmIvjNAA&list=PLdx-MmfUterw3siGQKvn7hnE6_nMscQ_t

Figura 6 – “Who are you?” – 00:07:38 - Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GC0KmIvjNAA&list=PLdx-MmfUterw3siGQKvn7hnE6_nMscQ_t

É claro que a pergunta em questão diz respeito ao avatar e o motivo pelo qual o nome dele não está na lista dos guardas, mas também se trata de um questionamento emblemático por ser uma pergunta muito direta e de difícil reposta. Uma pergunta que representa e nos assombra durante todo o jogo. Nesse momento em que o jogador não tem identidade no universo de *Skyrim* ainda, fica difícil saber quem de fato ele é; além disso, todas as transformações e

revelações que aguardam o personagem jogável ao longo da narrativa faz com que essa pergunta nos assombre durante o percurso em uma simbiose da vida fora do jogo também. Ora, se cada experiência com o universo circundante é transformadora em si, essa pergunta é impossível de ser respondida se não no tempo presente imediato, "Hoje sou assim, amanhã não sei mais". Essa pergunta é considerada por muitos *gamers* da comunidade de *The Elder Scrolls* como uma das mais perturbadoras, porque, abrindo a possibilidade de customizar o personagem nesse momento, ela se refere apenas ao seu aspecto físico, deixando de lado todos os aspectos psicológicos que cercam o jogador e as suas escolhas ao longo da narrativa.

"A computação gráfica parece poder construir a imagem absolutamente realista de um corpo que na realidade não existe" (PERNIOLA, 2000, p. 123). A escolha do aspecto físico do personagem envolve inúmeras opções divididas em categorias, conforme podemos verificar na Figura 7, mas a grande maioria delas se restringe a características físicas faciais. Dentre as opções de modificação do personagem, assim como nos jogos de RPG de mesa, a primeira escolha diz respeito à raça do personagem, mas aqui, diferente de outros universos fantásticos conhecidos (como o de Tolkien[69] e de Dungeons & Dragons[70]), raças como os anões ou draconatos, que não existem mais em *Tamriel*, não estão disponíveis para escolha. O mais interessante é que, mesmo que não seja possível jogar com um personagem dessas raças, conforme o jogador avança ele percebe que elas existiram um dia, situando a narrativa no universo fantástico em um passado remoto, mas que possui constituição própria sem referenciar diretamente os universos mais conhecidos do gênero, pois, mesmo que *Skyrim* retrate uma narrativa que se passa na Era dos Homens e das suas batalhas por riqueza ou territórios, se levarmos o universo de Tolkien e consideração, seria um momento tardio dessa Era, já que os

[69] O universo de J. R. R. Tolkien , criado em livros como O Silmarillion, O Hobbit e O Senhor dos Anéis, é conhecido como uma das bases da literatura fantástica do século XX, apresentando a criação do mundo sobre a perspectiva de acontecimentos e seres mágicos que viveram anos antes da dominação das raças humanas sob as outras. Em diversos livros publicados tanto em vida, quanto após a sua morte, Tolkien abrange um tempo narrativo de muitos séculos, apresentando o mundo que foi dominado por elfos e seres imortais até a iminência da Terceira Era, a Era dos Humanos em O Senhor dos Anéis (seu livro mais famoso), quando os últimos imortais estão deixando o território onde a história acontece para migrarem para onde possam ser livres e governar longe da ganância tão característica da raça humana. Entre esses seres mortais encontram-se os elfos, os anões e, no caso do universo de Tolkien, os hobbits. Para saber mais sobre o universo de J. R. R. Tolkien, acesse: https://www.tolkienestate.com/en/home.html ou http://www.tolkiengateway.net/wiki/Main_Page . O universo de Tolkien também deu base para sistemas de RPG, jogos de tabuleiro e de videogame.

[70] Dungeons & Dragons também possui como uma de suas referências a obra de Tolkien e as lendas que originaram personagens como os elfos e os anões. Não se sabe ao certo a origem de raças diferentes (há quem diga que são criação de Tolkien), mas acredita-se que muitos tenham surgidos da antiga mitologia nórdica e germânica, o que, juntamente com a forma como esses seres são retratados em obras de arte diversas como pinturas fantásticas, filmes e jogos, muitas vezes remonta as histórias desses personagens à Europa medieval, às regiões montanhosas e frias do continente europeu. No caso de D&D, no entanto, a presença de draconatos – seres nascidos de dragões –, tieflings – raça amaldiçoada há gerações por pactos com diabos – e gnomos – semelhantes aos hobbits, mas com características próproas –, são particularidades existentes apenas no universo do famoso RPG. Para saber mais sobre D&D, acesse: https://dnd.wizards.com ou https://www.dndbeyond.com

anões de *Skyrim* sumiram há muitos anos; mas se levarmos em conta o universo de D&D, onde os anões vivem pacificamente em paralelo aos elfos na Era dos Homens e personagens como gigantes e draconatos ainda vivem nas aventuras de D&D. Portanto, apesar das claras influências que grandes construções narrativas do século XX possuem sob o mundo criado pela Bethesda, não podemos relacioná-los diretamente ou traçar uma linha cronológica imaginária que ligue esses universos, o que torna o universo de *Skyrim* único e, por isso mesmo, capaz de proporcionar uma experiência diferente daquela dos que se aventuram por outros universos fantásticos que se passam teoricamente na mesma época e local.

Figura 7 – Escolha do personagem – 00:07:40 - Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GC0KmIvjNAA&list=PLdx-MmfUterw3siGQKvn7hnE6_nMscQ_t

A escolha do aspecto do personagem em *Skyrim* é feita apenas uma vez, o que quer dizer que não é possível trocar a aparência ou o nome do personagem ao longo da jornada, nem mudar de personagem. Essa característica do jogo coloca o jogador em uma posição de intensa intimidade com o seu representante na tela, especialmente após mais de 100 horas de jogo. As opções disponíveis para a construção do personagem são: Raça – Altmer (High Elf), Argonian, Bosmer (Wood Elf), Breton, Drunmer (Dark Elf), Imperial, Khajit, Nord, Orc e Redguard; Corpo – subdividida em sexo (feminino e masculino), presets (personagens pré-configurados – 10 no total), tom de pele e peso; cabeça – subdividida em pele, sujeira, cor da sujeira, cicatrizes, pintura de guerra e cor da pintura de guerra; rosto – subdividida em tipo de nariz, altura do nariz, comprimento do nariz, largura da mandíbula, altura da mandíbula, profundidade da mandíbula, altura das maçãs do rosto, largura das maçãs do rosto, cor da bochecha, linhas de expressão ao sorrir, cor abaixo das bochechas, cor do queixo, cor do pescoço e cor da testa;

olhos – subdividida em formato dos olhos, cor dos olhos, altura dos olhos, largura dos olhos, profundidade dos olhos, sombra dos olhos e tinta nos olhos; sobrancelhas – subdividida em tipo de sobrancelhas, altura das sobrancelhas, largura das sobrancelhas e profundidade das sobrancelhas; boca – subdividida em formato da boca, altura da boca, profundidade da boca, largura do queixo, comprimento do queixo, profundidade do queixo, cor dos lábios; cabelo – subdividida em tipo de cabelo, pelo facial e cor dos cabelos. A princípio, a escolha da raça vir antes da escolha do sexo causa certa estranheza, uma vez que os personagens vêm configurados como masculinos na primeira vez em que nos é dada a oportunidade de escolher a raça, o que faz com que, caso queira jogar com uma personagem feminina, o jogador tenha que voltar uma sessão para repassar as raças novamente em sua versão feminina. Esse aspecto causa incômodo em primeiro momento, no entanto, após análise do processo de escolha do personagem, a raça vir antes do sexo faz sentido à medida que cada raça modifica a quantidade de gradações das outras opções de customização do jogo, tornando-se o fator mais determinante para que essas opções estejam disponíveis ou não para aquele jogador, como, por exemplo, alguém que escolha jogar com um Argonian possui 14 opções de tons de pele para escolher, enquanto alguém que decida jogar com o Bretão, tem apenas 4. O sexo do personagem também limita alguns fatores de escolha posteriores como a presença ou não da opção para escolher pelos faciais, sendo que o personagem feminino (assim como os Argonianos, que são reptilianos, ou os Khajiit, que são felinos) não abre essa alternativa no menu, mas as mudanças são menores e menos determinantes do que a escolha da raça. O motivo pelo qual o personagem configurado é masculino talvez pressuponha o público-alvo do jogo em si como forma de reconhecer os consumidores desse gênero de jogo, mas não deixa de ser uma característica que chama a atenção, mesmo não sendo objeto de análise da presente tese.

Figura 8 – Versões feminina e masculina possíveis de cada raça em *Skyrim* – Disponível em: https://bityli.com/QYVoE

A Figura 8 mostra possíveis construções de personagens femininos e masculinos de cada raça, escolhas que podem ser completamente modificadas conforme a preferência do jogador ou a maneira como deseja conduzir o jogo. Isso porque cada raça e algumas características pessoais escolhidas modificam o jogo como um todo. Há diferença de tratamento dos NPCs com personagens femininos e masculinos e de uma raça para outra; alguns diálogos, personagens não jogáveis e abordagens são direcionadas apenas a determinados personagens. Além disso, no momento da escolha da raça do personagem, há uma pequena descrição de cada uma delas na tela do jogo, demonstrando que elas são diferentes em termos de configuração física e aptidão mágica dos personagens, a saber:

- Alto Elfo – Também conhecidos como "*Altmer*" na Ilha *Summerset*, sua terra natal, os altos elfos são os mais talentosos de todas as raças quando se trata de artes arcanas. Eles podem invocar seu poder *Highborn* para regenerar Mágica rápido. (tradução nossa)[71]
- Argoniano – Essa raça reptiliana, adequada aos pântanos traiçoeiros de sua terra natal *Black Marsh*, desenvolveu resistência natural a doenças e capacidade de respirar debaixo d'água. Eles podem invocar *Histskin* para regenerar a saúde muito rápido. (tradução nossa)[72]
- Elfo da Floresta – Os membros do clã das florestas ocidentais de *Valenwood*, são também conhecidos como "Bosmer". Elfos da floresta são bons rastreadores e ladrões e não há melhores arqueiros em toda *Tamriel*. Eles têm resistência natural a veneno e doenças. Eles podem Comandar Animais para lutar por eles. (tradução nossa).[73]
- Bretão – Além de sua rápida compreensão e percepção da magia, mesmo o mais humilde dos bretões de *High Rock* possui resistência à magia. Bretões podem invocar o poder *Dragonskin* para absorver feitiços. (tradução nossa).[74]
- Elfo Negro – Conhecidos também como "*Dunmer*" em sua cidade natal de *Morrowind*, elfos negros são notáveis por sua furtividade e habilidades mágicas.

---

[71] *High Elf – Also known as "Altmer" in their homeland of Summerset Isle, the high elves are the most strongly gifted in the arcane arts of all the races. They can call upon their Highborn power to regenerate Magicka quicly.*
[72] *Argonian – This reptilian race, well-suited for the treacherous swamps of their Black Marsh homeland, has developed a natural resistance to diseases and the ability to breathe underwater. They can call upon the Histskin to regenerate health very quickly.*
[73] *Wood Elf – The clanfolk of the Western Valenwood forests, also known as "Bosmer". Wood elves make good scouts and thieves, and there are no finer archers in all of Tamriel. They have natural resistances to both poison and diseases. They can Command Animals to fight for them.*
[74] *Breton – In addition to their quick and perceptive grasp of spellcraft, even the humblest of High Rock's Bretons can boast a resistance to magic. Bretons can call upon Dragonskin power to absorb spells*.

Eles são naturalmente resistentes ao fogo e podem invocar *Acestor's Wrath* para cercarem-se de fogo. (tradução nossa).[75]

- Imperial – Nativos de *Cyrodiil*, se provaram diplomatas e negociantes astutos. São habilidosos com combate a magia. Qualquer lugar que seja possível encontrar moedas de ouro, Imperiais parecem sempre encontrar um pouco mais que os outros. Eles podem invocar *Voice of the Emperor* para acalmar um inimigo. (tradução nossa).[76]
- Khajiit – Vindos da província de *Elsweyr*, eles são inteligentes, rápidos e ágeis. Eles se tornam excelentes ladrões em virtude da sua furtividade. Todos os *Khajiit* podem ver no escuro à vontade e possuem ataques de garras quando desarmados. (tradução nossa).[77]
- Nórdico – Cidadãos de *Skyrim*, eles são um povo alto e de cabelos claros. Fortes e resistentes, os Nórdicos são famosos por sua resistência ao frio e são talentosos guerreiros. Eles podem usar *Batllecry* para fazer oponentes fugirem. (tradução nossa).[78]
- Orc – Residentes de *Wrothgarian* e *Dragontail Mountains*, os Orcs são celebrados por sua habilidade com trabalhos manuais. Tropas de Orcs em armaduras pesadas estão entre as melhores do Império e são temíveis quando usam *Berseker Rage*. (tradução nossa).[79]
- *Redguard* – Os guerreiros mais talentosos em *Tamriel*, os *Redguards* de *Hammerfell* possuem uma constituição sólida e resistência natural a veneno. Eles podem invocar *Adrenaline Rush* em combate. (tradução nossa).[80]

Ao decidir por uma escolha de personagem que representasse muito mais uma escolha pessoal do que técnica, no sentido de identificação com o personagem e não suas características

---

[75] *Dark Elf – Also known as "Dunmer" in their homeland of Morrowind, dark elves are noted for their stealth and magic skills. They are naturally resistant to fire and can call upon their Ancestor's Wrath to surround themselves in fire.*

[76] *Imperial – Natives of Cyrodiil, they have proved to be shrewd diplomats and traders. They are skilled with combat and magic. Anywhere gold coins might be found, Imperials always seem to find a few more. They can call upon the Voice of the Emperor to calm an enemy.*

[77] *Khajiit – Hailing from the province of Elsweyr, they are intelligent, quick, and agile. They make excellent thieves due to their natural stealthiness. All Khajiit can see in the dark at will and have unarmed claw attacks.*

[78] *Nord – Citizens of Skyrim, they are a tall and fair-haired people. Strong and hardy, Nords are famous for their resistance to cold and their talent as warriors. They can use a Battlecry to make opponents flee.*

[79] *Orc – The people of the Wrothgarian and Dragontail Mountains, Orcish siths are prized for their craftsmanship. Orc troops in Heavy Armor are among the finest in the Empire, and are fearsome when using their Berserker Rage.*

[80] *Redguard – The most naturally talented warriors in Tamriel, the Redguards of Hammerfell have a hardy constitution and a natural resistance to poison. They can call upon an Adrenaline Rush in combat.*

únicas, toda a experiência de jogo aqui analisada foi modificada. Não que tenha sido uma escolha ruim, pelo contrário, ao permitir que o personagem que guia essa análise fosse de fato construído com base nos preceitos da identificação com determinada configuração, fica muito claro desde o primeiro momento em que colocamos as mãos no personagem jogável que a performance que permeia o jogador em relação ao seu universo já se manifesta e transborda para a vivência do jogo. Aquele jogador que guia sua competitividade com o objetivo de vencer e que já se conhece enquanto estrategista, pode escolher de maneira mais racional o seu personagem e optar por uma das raças que oferecem mais benefícios para essa maneira de jogo, mesmo que eles não sejam os mais populares como os Argonianos, Khajiits ou Orcs; já aquele jogador que se guia pelo prazer de ver o personagem montado da maneira que idealizou sem pensar necessariamente na estratégia de jogo posterior, pode encontrar à frente um caminho mais árduo, mas que representa indivíduos que buscam na interação e intimidade com o personagem, o caminho para vencer o jogo.

Figura 9 – Construindo Frigga Lodder 1

A personagem que nos acompanha nesta análise está representada nas figuras 9 e 10 e foi nomeada de Frigga Lodder por representar uma personagem há muito idealizada e que, com as devidas adaptações, possui como referência uma personagem de D&D construída para uma aventura de caráter recorrente entre mim e um grupo de amigos. Diferente do RPG de mesa, no entanto, em *Skyrim*, diferente dos jogos anteriores de *The Elder Scrolls, Oblivion e Morrowind,* não há escolha de classes previamente; característica que também o afasta de D&D e deixa a semelhança das duas Friggas, uma Paladina no jogo de mesa, apenas no campo da idealização física e inclinação guerreira/maga. Como mencionado, não é possível escolher a classe em *Skyrim*, mas algumas características do jogo permitem fortalecer um pouco este ou aquele ofício. Essa característica do jogo o coloca um patamar acima dos clássicos jogos de RPG na construção de personagens, uma vez que todos os personagens, independente da raça podem seguir o caminho desejado pelo jogador, sem as limitações de uma escolha de classe prévia. Dessa forma, os personagens, assim como os jogadores, se tornam seres mais complexos, sendo capazes de roubar uma casa ou uma pessoa quando o estoque de comida estiver baixo e o HP também, mesmo sendo guerreiros justos, leais ao Império. Com isso, abre-se uma janela de identificação entre jogador e personagem que é reforçada por mais inúmeros fatores durante o jogo, mas que aqui nos confronta pela primeira vez.

Figura 10 – Construindo Frigga Lodder 2

A personagem criada para acompanhar esta análise é uma Imperial robusta que tem como característica marcante uma pintura de guerra no rosto e olhos pequenos, uma mulher considerada bonita pelos padrões ocidentais de beleza, mas que passa quase todas as 120 horas de jogo com o rosto coberto por uma máscara que lhe garante alguns bônus em Magicka (como é chamado a barra que é consumida quando um poder é utilizado durante o jogo). Todos os personagens recebem desde o início 3 barras com que equilibrar a sua performance no jogo: Magicka – a barra azul que representa o quanto de poder mágico ainda resta naquele personagem -, HP (*health points*) – a barra vermelha que representa o nível de vida - e Stamina – a barra verde que representa o "fôlego" ou "vigor" daquele personagem. Existe ainda a barra de EXP (experiência), uma barra cinza e que só pode ser acessada no menu de *Skills* (habilidades) do personagem quando o jogo é pausado. Essa última barra nunca é decrescente e representa a experiência ganha de acordo com inimigos derrotados, tesouros coletados e habilidades desenvolvidas. Conforme o personagem ganha níveis, é possível escolher uma das 3 barras principais (Magicka, HP ou Stamina) para ganhar um pequeno aumento e, portanto, melhora naquele quesito.

Como acontece nos jogos de RPG de mesa, onde rolam-se os dados para estabelecer as características dos personagens [81], cada raça representa alterações nas características e pontuação de base de alguns elementos dos personagens e podem fazer muita diferença no início da aventura, quando os níveis dos personagens ainda são baixos. Um exemplo é a habilidade de bater carteiras, uma possibilidade presente em todos as raças, mas que em algumas como Khajiits possui bônus que ajudam tentativas bem-sucedidas no início do jogo; uma vez que tentativas falhas de roubar um NPC sem que ele perceba não dão pontos de experiência, essa se torna uma habilidade difícil de desenvolver sem um bônus inicial da raça.

Assim que finalizada a escolha do personagem, somos conduzidos a um pátio onde um dos guardas lê a sentença de morte de Ulfric e é seguido por um grito agudo ao longe. Ao ser perguntado do que se trata, o soldado diz que não é nada e manda continuar com a execução.

[81] Há outras formas de estabelecer essas configurações conforme o sistema de jogo ou as regras do mestre que conduzirá a aventura, podendo haver a abolição da rolagem de dados, se for o caso. Muitos mestres optam por estabelecer números medianos para seus jogadores distribuírem entre os atributos que geralmente estão presentes nos personagens (força, destreza, inteligência, sabedoria, constituição e carisma no sistema padrão de D&D, mas que podem ser menos ou mais e serem diferentes para outros sistemas de jogos), para que nenhuma característica dos personagens seja excelente que não possibilite o crescimento do personagem no jogo, ou péssima que limite certos pontos da aventura (ex.: personagens com constituição muito fraca que podem morrer se confrontados com um inimigo mediano). Outros mestres preferem personagens mais diversos porque isso exige mais criatividade de seus jogadores no momento de performar a aventura, no entanto, condições extremas são mais bem adaptadas para jogadores experientes, sob o risco de quebra precoce do Círculo Mágico, caso contrário.

Um dos personagens, que não Ulfric se precipita e manda os guardas acabarem logo com isso; a execução é por decapitação e a cena é bastante gráfica quanto a isso[82], imprimindo a atmosfera de tensão no jogador, que imagina ser o próximo. Frigga é chamada em seguida e, como se trata de um jogo que contém diálogos reais, o personagem jogável jamais é chamado pelo nome, pois esse tipo de configuração seria impossível dada a liberdade de escolher o próprio nome dada ao jogador, sendo chamada por sua raça, "Imperial", "*You*" ou "*Dragonborn*" em outras situações.

Nesse ponto é importante ressaltar uma limitação da programação de um jogo de videogame com relação ao nome dado ao personagem, uma característica importante para os RPGs de maneira geral, mas muito importante para *Skyrim* também, já que o jogo nos pergunta quem somos logo no início, nos coloca frente à uma alta gama de opções na construção física do personagem, mas jamais usa o nome escolhido por limitação programática. Essa característica vira paisagem e se perde na narrativa conforme o jogo avança, mas nos primeiros momentos é uma lembrança da incapacidade do jogo de absorver completamente a nossa identidade virtual naquele universo, pelo simples fato de que isso é muitas vezes inviável em termos de programação.

Uma produtora de games, para contornar o problema, quando confrontada com essa questão, se vê de frente com 3 caminhos: usar dos diálogos em texto e ter para os NPCs apenas grunhidos e expressões sem palavras, como acontece em *The Legendo of Zelda*[83], por exemplo; ou estabelecer um conjunto de nomes e personagens dos quais o jogador escolhe o que deseja controlar, limitando a liberdade do jogador de nomear a si próprio, mas possibilitando que o nome escolhido seja reproduzido nos diálogos com palavras previamente gravados na dublagem, como é o caso de jogos como *Resident Evil 2*[84], onde o jogador pode escolher traçar o caminho como Claire ou Leo, por exemplo; ou, por fim, escolher gravar a dublagem com as letras separadamente e configurar a dublagem para juntá-las no momento que o jogador escolhe seu nome, da forma como acontece com os assistentes virtuais dos smartphones ou nomes de ruas nos aplicativos que usam GPS para navegação, mas é um recurso que carece de exemplos, provavelmente pela complexidade da sua execução e pelo risco de ter a voz soando muito robótica e distante da realidade do jogador, evidenciando o fato de que se trata de um programa e quebrando de maneira ainda mais violenta o Círculo Mágico e prejudicando a imersão no universo no qual o jogador apenas iniciou sua jornada.

---

[82] *The Elder Scrolls V: Skyrim* possui classificação indicative de 18 anos, na categoria M (Mature).
[83] Para conhecer melhor o jogo, acesse: https://www.zelda.com
[84] Para conhecer melhor o jogo, acesse: https://www.residentevil2.com

No caso de *Skyrim,* após algum tempo sendo chamado de "dragonborn"[85], o próprio jogador abandona a lembrança de seu nome e passa a se reconhecer como tal, de forma que assume a identidade de único que o título lhe passa conforme os NPCs o reconhecem. Uma estratégia que, além de resolver o problema da nomenclatura do personagem dada pelo jogador, também guia a performance no jogo e no universo, uma vez que novas expectativas e responsabilidades são acrescentadas ao título, fazendo com que, de uma forma ou de outra, o jogador passe a enxergar a si e ao mundo como o "dragonborn".

Após Frigga ser chamada para a decapitação ("Next, the Imperial"[86]), ouve-se novamente o grito, dessa vez mais próximo. É possível perceber que Hadvar, o guarda encarregado dos nomes anteriormente está ao lado de Frigga e também não sabe de que se trata o barulho, mas, seguindo as ordens da capitã, manda Frigga para o "bloco" para ser decapitada. Ao se ajoelhar para a decapitação e virar a cabeça de lado, a visão da personagem é do carrasco. O barulho pode ser ouvido novamente, mas agora a figura do dragão aparece atrás do carrasco que exclama "What in Oblivion is that?"[87] (Figura 11). A cena evidencia o movimento do dragão, único elemento que se mexe, uma vez que o carrasco, apesar de supostamente ser quem fala no momento, não se move. Além do dragão, o machado também fica em evidência em uma briga de ameaças da qual não há como escolher a mais letal.

Figura 11 – "What in Oblivion is that?" – 00:13:48 - Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GC0KmIvjNAA&list=PLdx-MmfUterw3siGQKvn7hnE6_nMscQ_t

[85] "Draconato" em tradução nossa.
[86] "Próximo! A Imperal!" – tradução nossa
[87] "O que em Oblivion é isso?", uma expressão que faz referência direta à expressão inglesa "What in the hell is that?" ("Que diabos é isso?" em adaptação para o português), uma brincadeira com a língua nativa do jogo e que também serve para aproximar o jogador das expressões que já conhece em seu cotidiano.

Na cena acima, ainda não possuímos total controle sobre o personagem, sendo possível apenas andar para frente e olhar ao redor. Além disso, a opção de presenciar o jogo em 3ª pessoa ainda não está disponível, o que nos obriga a observar a cena pelos olhos do personagem, construindo a atmosfera de morte iminente e medo conforme os elementos são apresentados e as limitações físicas do personagem prisioneiro ficam claras, como a impossibilidade de se levantar ou de correr.

Figura 12 – O primeiro dragão – 00:13:56 - Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GC0KmIvjNAA&list=PLdx-MmfUterw3siGQKvn7hnE6_nMscQ_t

A briga pela ameaça mais letal, se o dragão ou o machado, acaba no momento que o dragão enfurecido pousa sob a torre em frente ao jogador e se coloca como soberano sobre a cidade, instaurando o caos e imprimindo medo e fuga a todos, independente do lado que ocupam na história, se condenados ou soldados imperiais. A atmosfera de medo continua sendo construída conforme o dragão grita, vemos os guardas (como Hadvar) correndo e o personagem ficando desorientado, como se tivesse desmaiado ou estivesse em estado de semiconsciência. O céu escurece, o dragão passa a gritar, assim como as pessoas e bolas de fogo caem do céu enquanto o personagem jogável olha para baixo, deixando o jogador em uma sensação de extrema vulnerabilidade frente ao perigo iminente. Em meio às conversas ao redor, Ralof, o personagem que também era prisioneiro, grita “Hey, Imperial. Get up! Come on, the gods won’t

give us another chance!"[88], o que incentiva a movimentação do personagem que se levanta (ainda com a visão turva) e consegue ter o primeiro olhar sobre o caos que se instaurou, iniciando a primeira missão do jogo (Figura 13), que é também um tutorial, de certa forma.

Figura 13 – A primeira missão – 00:14:16 - Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GC0KmIvjNAA&list=PLdx-MmfUterw3siGQKvn7hnE6_nMscQ_t

Após o personagem se levantar, é perceptível que ele ainda se encontra com as mãos atadas e uma corrida pela cidade em chamas começa. A barra superior possui uma seta que aponta para o destino da missão ativa no momento, nesse caso, seguimos Ralof até a torre onde se encontram Ulfric e mais alguns companheiros *Stormcloaks*. Após encontrar os outros NPCs na torre, eles nos dizem para subir uma escada de pedra, o personagem jogável vai na frente seguido pelos demais, o dragão aparece em dado momento quebrando a parede ao lado de Frigga, o que lhe tira um pouco de HP. Confesso que iniciei *Skyrim* três vezes nesse período de pesquisa e, como o jogo salva automaticamente e eu ainda não estava familiarizada com todos os comandos do jogo que nos permitem salvar manualmente no ponto que desejar, passei por essa cena sempre tentando não tomar dano do dragão e isso não é possível. O fato de que o dano tomado pelo dragão, apesar de não matar o personagem, ser significativo (cerca de 30% do total da barra de HP no momento) e de não ser possível evitá-lo leva a concluir que esse é um recurso deliberado do jogo para construir a atmosfera de ameaça que um dragão representa dentro do universo do jogo, a ponto de o "*dragonborn*" se tornar a única esperança de extirpar o mal e a destruição que eles trazem às cidades. Apesar de não ser possível fugir do dano que

[88] "Ei, Imperial. Levanta! Vamos, os deuses não nos darão outra chance!" – tradução nossa.

o dragão causa ao personagem em relação à destruição da parede, se o jogador tiver um bom reflexo ou experiência suficiente em jogos de RPG para saber que o avanço desse gênero de jogo é vagaroso e deve ser feito com cautela, é possível que evite o dano causado pela baforada de fogo que o dragão emite logo em seguida para dentro da torre. Caso isso não aconteça, o jogador toma um dano considerável já na primeira cena do jogo e parte para a próxima etapa em evidente desvantagem. A fuga continua com um salto de dentro da torre para o telhado destruído de um prédio próximo e a saída para o pátio, onde as pessoas estão em pânico gritando e correndo.

Esse novo olhar que temos sobre a cidade já mostra toda a destruição que um dragão é capaz de instaurar. É o momento que nos encontramos com Hadvar novamente, que pede para que o sigamos. O dragão continua como uma ameaça latente de vez em quando, aparecendo a soltando fogo conforme avançamos, novamente a cautela de prosseguir exige certa experiência do jogador. Após algum tempo fugindo pela cidade, somos confrontados com a primeira decisão do jogo, apesar de seu impacto narrativo ainda ser pequeno: a seta de objetivo se divide em duas e podemos seguir Hadvar pelo caminho guiado pelo guarda Imperial ou escolher fugir da cena do caos de *Helgen* com Ralof, integrante dos rebeldes *Stormcloaks*. Como mencionado, algumas coisas são diferentes em termos de estética e elementos na cena, bem como itens encontrados, mas em geral, qualquer das duas escolhas levam ao mesmo destino. A escolha nesse ponto do jogo (que não deixa de ser um tutorial para que o jogador se familiarize com os comandos pouco a pouco) diz muito mais sobre a postura do jogador do que das consequências narrativas de suas escolhas; é uma tentativa de elucidar para o próprio jogador as suas inclinações iniciais, na expectativa de que mais adiante no jogo, quando essa decisão for de fato importante, ele já esteja mais confortável com a escolha. O que aconteceu comigo, Frigga, foi que, por ter escolhido cada caminho uma vez, quando a possibilidade de escolher me aliar aos Imperiais ou aos *Stormcloaks*, as limitações que essa escolha implicaria me impediram de escolher e praticamente todo o meu caminho no jogo seguiu na neutralidade de não escolher nenhum dos lados e ajudar ambos. Além disso, a escolha não foi confortável em nenhum momento, trazendo à tona uma característica da jogadora que tinha sua mente representada como Frigga na tela e que busca no equilíbrio das relações humanas no universo diário, a necessidade de não escolher lados sem cautelosa consideração das consequências e com a certeza de não adotar posicionamentos extremos.

Já a partir dos primeiros momentos do jogo, quando analisado sob a ótica da ciência, é óbvia a posição de um jogo como esse de servir de espelho para que o jogador enxergue a si e a seus pares como o faria no mundo físico extrajogo. Qualquer que seja o caminho a seguir que

não o naturalmente escolhido pelo jogador em outros fenômenos que acontecem em sua vida ou quando confrontado com outras formas de mito, necessita de um esforço do jogador de que está seguindo por outro caminho. O mesmo que acontece com um jogador de RPG de tabuleiro quando escolhe jogar um ladrão se não tem essas inclinações éticas no cotidiano, por exemplo. Ao se ver diante de um diamante em um pedestal que claramente disparará uma armadilha, o ladrão que tenha muita destreza (e, consequentemente, furtividade alta), mas pouca inteligência ou sabedoria, não hesitaria em pegar o diamante, mesmo contra a vontade do jogador que compartilha a sua mente. Esse curso de ação por parte do jogador, no entanto, não é natural, e exige que o jogador balize a sua performance ante uma ação de forma a agir coerentemente com o universo e a situação em que se encontra, colocando-se no papel de um Ser consciente do fenômeno à sua volta e do que se espera dele em dada situação. Interessante aqui é observar que todo esse caminho mental para agir com a performance adequada, quando em um jogo como *Skyrim*, não serve a mais ninguém se não o próprio jogador que se encontra sozinho na empreitada de ser aquele personagem na tela. Se em um RPG de mesa ele possui outros jogadores e um mestre que compartilham da sua performance, servindo tanto como plateia como "fiscais" de sua performance, em um jogo de videogame *single-player*[89], essas outras figuras humanas não estão presentes, mas a performance do jogador está tão marcada em seu interior, que a máquina (o console de videogame, no caso) que roda o jogo e a sua própria mente os substitui e é capaz de manter o engajamento que muitas vezes o ator busca no outro.

Após escolher que caminho seguir, o jogador finalmente tem suas mãos libertas e consegue usar mais comandos como pegar em armas, ler livros, lutar etc. A partir de então, após uma caminhada pelos porões e uma caverna de *Helgen* para fugir da ameaça do dragão, nos vemos livres em *Skyrim* pela primeira vez a caminho de *Riverwood* com o início da segunda missão, que é diferente conforme o caminho escolhido pelo jogador ao seguir Hadvar ou Ralof. Nesse ponto, cada escolha modifica em algum nível a narrativa e a sequência dos eventos para cada jogador que se aventura nesse universo e o relato da narrativa passa a ser fragmentado, conforme os objetivos de análise da presente tese.

Desde o momento que o jogador entra na torre com Ralof e Ulfric, a descoberta dos comandos é gradual por parte do jogador que começa a testar os botões e habilidades disponíveis no momento, para descobrir que, a partir desse ponto, é possível colocar a câmera

[89] Jogos *single-players*, diferente dos *multiplayer*s, são aqueles em que apenas um personagem é controlável e, em geral, o jogador joga sozinho em seu ambiente físico. Jogos de RPG geralmente possuem uma progressão lenta, o que desencoraja grande parte de uma audiência ou plateia humana que esteja próxima vendo o jogador atuar na tela. Isso faz de jogos assim um auto mergulho em sua mente e capacidade de entretenimento solitário e torna a experiência do jogo muito mais íntima do que outros.

em visão de 1ª ou 3ª pessoa, uma escolha que, apesar de ser muitas vezes interpretada como escolha pessoal, também diz muito sobre o jogador e a sua relação com o avatar que acabou de criar. Ambas as formas de jogo representam mudanças profundas na forma como o jogador encara os eventos que se desenrolam na tela. A configuração padrão do jogo coloca o jogador em 1ª pessoa e a mudança para uma perspectiva em 3ª pessoa (com a câmera sobre o ombro) é feita de maneira pouco óbvia, apertando-se o botão R3, ou seja, apertando o direcional direito. Não existe um aviso ou opção aparente na tela que "ensine" o jogador a mudar perspectiva, o jogador que comece a testar os comandos acaba descobrindo essa opção por conta própria.

Quando opta por jogar em 1ª pessoa, a visão do jogador e do seu avatar se confundem e, quando em posição de ataque, vê-se na tela, além do desenrolar da ação, apenas as mãos do personagem como as do próprio jogador que as comanda. O comando de atacar ou defender é elaborado muito próximo da visão da câmera, à distância de um braço, o que favorece a imersão na ação de maneira intensa. O jogador se vê pessoalmente atacado quando é golpeado por algum inimigo ou animal e sente o golpe não apenas no avatar, mas em si também. As feições do atacante ficam muito visíveis e próximas, o que resulta em cenas de ataque aterrorizantes por esqueletos ambulantes, lobos errantes e magos do mal. Essa perspectiva se reflete na performance do jogador, no momento que apresenta uma proximidade forte entre ele e a cena. É claro que as respostas do jogador ante esses desafios são individuais, mas com uma cena violenta tão próxima, uma das respostas possíveis é maior resposta física do jogador como mãos suadas, batimento cardíaco acelerado e reações impulsivas e impensadas, apertando vários botões ao mesmo tempo, de modo que a estratégia de combate vá por água abaixo. Certamente essa é a resposta de Frigga e da jogadora que a comanda quando em 1ª pessoa, algo semelhante a um pânico do ataque toma conta da jogadora que sou e esta se encontra em desalinho com a frieza necessária para vencer uma luta com um adversário difícil. Jogar em 1ª pessoa para mim nesse caso é angustiante, as minhas repostas físicas se sobrepõem à imersão e prazer do jogo, quebrando o Círculo Mágico instaurado pela ludicidade do jogo de maneira irremediável, de forma semelhante ao que acontece quando me confronto com jogos onde as criaturas a serem combatidas são zumbis ou onde a atmosfera de medo é muito acentuada.

Já um jogador que coloca seu avatar e posição de 3ª pessoa em *Skyrim* assume uma visão de câmera atrás do personagem, sob seu ombro e é evidente o afastamento da mescla que o jogo deseja imprimir entre jogador e seu duplo naquele universo. Quando opta por essa perspectiva, o jogador sempre vê as costas do seu personagem em uma perspectiva do quadril para cima, oscilando entre os chamados plano americano (da cintura para cima) e plano médio (dos joelhos para cima) na teoria do cinema (BARNWELL, 2013, p. 69/70), e em cenas de

batalha podem ser ainda mais distanciadas do jogador, mostrando todo o personagem lutando contra inimigos. Essa visão do jogador o distancia da cena, provavelmente prejudicando a imersão no personagem e na narrativa em algum nível, mas para jogadores como eu e Frigga, foi um alívio descobrir o recurso, porque ele cria as condições de existência de uma aventura mais fluida. O interessante foi perceber que esse distanciamento dos conflitos é também uma característica da minha performance cotidiana fora de *Skyrim*, uma postura de análise e segurança antes da ação. Era clara a preferência de Frigga em espreitar os inimigos e aos poucos e em segurança desferir ataques furtivos com um arco e flecha, em vez de partir para cima de um grupo com armas em punho, mesmo que esse caminho fosse muitas vezes muito mais demorado e não funcionasse todas as vezes. Os efeitos dessa perspectiva no mundo físico eram mais suportáveis, no sentido de jamais levar a jogadora ao limite da ansiedade. Após cuidadosa observação de jogadores em *gameplays*[90] pela internet e de conversar com outros jogadores sobre *Skyrim*, é clara a preferência pela jogatina em 1ª pessoa, muito influenciada pelos famosos *shooters*[91] com os quais essas pessoas já são acostumadas, fator que ajuda a explicar o motivo da configuração básica do jogo vir nesse formato.

Ainda em relação à perspectiva do olhar do jogador em relação à ação na cena, há de se ressaltar que em todas as batalhas, independente de estar jogando em 1ª ou 3ª pessoa, o golpe final no inimigo sempre se apresenta com a cena em câmera lenta e em 3ª pessoa com o personagem aparecendo por completo, bem como o golpe aplicado no inimigo. Essas são provavelmente as cenas mais violentas do jogo, com cabeças decepadas, sangue jorrando e morte dos personagens atingidos. Quando o personagem principal é o que está prestes a morrer, a câmera não desacelera e a morte é mais rápida, a câmera muda para 3ª pessoa e por alguns segundos podemos espreitar o corpo sem vida do personagem com o qual já estamos emocionalmente envolvidos, até que seja possível voltar para o último *save point*[92].

Pouco depois do início do jogo, em uma missão próxima à cidade de *Whiterun*, onde o jogador de fato inicia sua imersão na narrativa, descobrimos que o personagem que controlamos no jogo é o último "*dragonborn*". Esse é provavelmente o fato mais importante de toda a narrativa de *Skyrim*, já que se trata de uma pessoa única que consegue matar definitivamente os

[90] Vídeos ou texto que passam por todo o jogo produzidos na maioria das vezes por jogadores comuns e que servem como tutoriais para sobrepor certas partes do jogo, observar alguém jogando para se decidir sobre a compra de determinado jogo ou mesmo para ter uma percepção diferente da mesma narrativa.

[91] *Shooters* ou FPS (*First-person shooter*) são jogos de tiro em primeira pessoa que ficaram muito famosos na década de 90 e que ainda fazem sucesso, tendo lançado franquias milionárias como *Counter Strike* (CS), *Call of Duty* (CoD) e outros mais modernos como *Overwatch.*

[92] *Save points* são locais de salvamento presentes em todos os jogos, alguns sendo automáticos, outros deitos manualmente pelos jogadores. Jogadores experientes costumam criar um *save point* antes de batalhas difíceis ou entre os turnos de uma batalha, se for possível, para não ter que percorrer todo o caminho novamente.

dragões, absorvendo sua alma para uso futuro de seu poder. Descobrir-se um *dragonborn* dá ao jogador um senso de orgulho que até então ele não tinha sentido no jogo, já que iniciou como prisioneiro condenado e sem saber quem é. A partir de então o jogador que controla aquele personagem especial passa a enfrentar desafios e ser conhecido pelas cidades que passa como um verdadeiro herói, reproduzindo a Jornada do Herói de Joseph Campbell (1949). Além da habilidade de matar dragões definitivamente e representar, portanto, a única esperança de livrar o povo de *Skyrim* da ameaça constante de Alduin e demais dragões que aterrorizam as cidades e campos da região, o *dragonborn* é capaz que aprender palavras na língua diacrônica, chamadas de "*shouts*"[93] usando do poder das almas de dragões absorvidas por ele como combustível para liberação dos *shouts* e de seus poderes, sendo que cada um deles possuem suas próprias particularidades. A revelação de ser uma pessoa especial feita por monges ao personagem muda completamente a visão do jogador sobre a narrativa, bem como a sua performance diante dos fatos que virão e provavelmente mudaria muito a visão que agora ele possui de si e do mundo ao redor ao ser confrontado com a pergunta "*Who are you?"* novamente em algum momento, o que não acontece mais. De forma geral, a maioria dos personagens e Jarls[94] de outras cidades visitadas pelo personagem sabem se tratar do famoso *dragonborn*.

Essa forma de conduzir a narrativa é comum em *Skyrim*, onde os fatos são colocados diante do jogador para que esse lide com eles da forma que achar conveniente. Não há tutoriais duros, interrompidos por legendas ou setas, e há total liberdade de escolha sobre a próxima missão a ser cumprida, em um movimento semelhante ao da vida cotidiana; ou seja, apesar de existirem guias ao longo do caminho, o *dragonborn* é chamado à aventura para encontrar o próprio caminho conforme as suas crenças. Essa característica do jogo encontra em muitos dos seus fervorosos fãs aqueles que sequer finalizam a história principal, porque o jogo é sobre autoconhecimento, solução de mistérios e imersão em um universo que pertence a outro tempo e espaço.

Um dos aspectos mais notáveis em *Skyrim* é a construção de um universo que pareça ao mesmo tempo fantástico e real. Muitas narrativas fantásticas buscam no uso da mágica o recurso para facilitar o *gameplay* e a imersão dos jogadores, cobrindo as funções do jogo que possam parecer fora de contexto no universo, como a viagem imediata de um ponto a outro usando um portal mágico. No entanto, aqui a magia se limita a alguns elementos e ações; a viagem entre

[93] "Grito" em tradução nossa.
[94] Os chefes de cada cidade/povoado/clã que são fiéis ao Império.

dois pontos já visitados anteriormente em *Skyrim,* por exemplo, acontece com um *fade out*[95] de tela no ponto de partida e um *fade in*[96] no ponto de chegada, sem que necessariamente exista um meio de transporte mágico envolvido, dando a entender que o personagem já conhece o caminho e o fez até lá com seus próprios recursos. Se o jogador pretende visitar outra região, funcionalidade inclusa com a DLC "*dragonborn",* o faz de navio de um continente a outro e de novo com o recurso de *fade* uma vez em solo de destino. Recursos como esse equilibram o nível de fantasia presente no jogo e deixa no jogador a sensação de realidade histórica pretendida pela narrativa, que se situa em algum ponto perdido do período medieval, onde ferramentas com alguma complexidade (como bestas, equipamentos de pesca, etc) e um sistema monárquico já existiam. Em contraponto, a existência de tecnologia avançada nas cavernas dos anões (como botões que acionam portas) desorienta o jogador no sentido histórico, mas pode também ser colocada em paralelo com os considerados grandes mistérios da humanidade como a construção das pirâmides em período ainda sem tecnologia e para os quais existem muitas teorias.

> Também nas artes reprodutivas distingue-se o original (a poesia, a composição) de sua execução, de tal modo que a intenção estética pode ser tanto o original frente a sua reprodução quanto a reprodução em si mesma. [...] É por isso que a consciência estética tem o caráter da simultaneidade, por reivindicar que nela se congregue tudo o que tem valor de arte. [...] na medida em que a consciência estética eleva à simultaneidade tudo aquilo a que empresta validade, determina a si mesma ao mesmo tempo como uma consciência histórica. (GADAMER, 2018, p. 136)

Se em jogos como *The Witcher*[97]*,* a temática fantástica permeia o cotidiano dos personagens em diversos momentos como a abertura de portais, a cura por magia ou a existência de seres fantásticos como trolls, gigantes e fantasmas, no universo de *Skyrim* o senso de realidade permeia mesmo os indivíduos que não possuem coerência com a referência histórica humana, como construtos animados, programados para eliminar invasores; orcs, gobblins e elfos que, apesar de não serem caracterizados como humanos, possuem praticamente as mesmas características desses e enfrentam as mesmas dificuldades; e mesmo os dragões, seres fantásticos por definição, em *Skyrim* não aparecem com muita frequência e são difíceis de matar. Essas características promovem um jogo de aproximação e afastamento do jogador que fazem com que ele, ao mesmo tempo que reconhece referências e se sente parte da narrativa

[95] Efeito de edição de vídeo onde a imagem some aos poucos da tela, sendo substituída geralmente por uma tela branca ou preta.
[96] Efeito de edição de vídeo onde a tela branca ou preta vai aos poucos sendo substituída pela imagem. Quando o *fade in* acontece após o *fade out*, geralmente se faz presente a ideia de conexão entre as duas cenas, deixando implícita a forma como elas se conectam e partindo do pressuposto de que o jogador já sabe as informações que foram ocultas.
[97] Para conhecer mais da franquia *The Witcher* para videogames, acesse: https://thewitcher.com/pt-br

baseado em sua própria história no mundo físico em que vive, também sinta que o universo na tela é único e diferente do que quer que tenha vivido ou imaginado até então. Essa dupla significação do universo de *Skyrim* deixa em evidência o seu valor enquanto arte digital que busca no desconforto a motivação do jogador para continuar explorando, ao mesmo tempo que o permite vivenciar elementos com os quais já é familiar.

Skyrim não tem a pretensão de ser um jogo historicamente fiel e poucos RPGs a tem, na verdade, pois a própria concepção do gênero se dá em um contexto de vivência de experiências em universos historicamente impossíveis no mundo físico. Não que toda a teoria histórica seja totalmente confiável, pois existem inúmeras perguntas sem respostas em relação ao passado, mas os RPGs certamente oferecem uma alternativa de mundo para a qual não existem evidências científicas e históricas de que tenha de fato existido. O que os RPGs trazem para os jogadores é uma nova perspectiva presente de vivência no transporte a um universo fantástico que ressignifica a visão de mundo do jogador enquanto Ser aberto para receber aquelas experiências. Ora, como classificar uma experiência íntima com uma narrativa, a ponto de poder interferir nela, como algo não real ou não vivido? Nesse ponto, os RPGs são a própria construção e vivência mitológica em torno do espaço criado pela narrativa compartilhada com os demais integrantes de um grupo ou, veja só, com a tecnologia e a experiência estética que ela é capaz de proporcionar.

Um videogame é um meio de reprodução de arte interativa digital que entrega uma estética semelhante a todos os jogadores que com ele tem contato, mas cuja experiência estética é completamente diferente para cada um deles ou para o mesmo jogador que venha a experimentá-la mais de uma vez. É comum que o jogador pare o jogo em alguns momentos apenas para contemplar a paisagem, sentir a liberdade de ir aonde bem entender naquele universo e se sentir pequeno ante tantos acontecimentos, pessoas e problemas que acontecem diante dos seus olhos em um jogo como *Skyrim*. Estar em contato com a arte, em específico com a arte narrativa, como coloca Gadamer é também criar história dentro de determinado contexto que envolve o momento, o jogador e sua bagagem dentro e fora do jogo. Além disso, o jogo carrega consigo a bagagem dos seus criadores, das pesquisas históricas elaboradas para a sua construção e o contexto histórico no qual se encontra. Todo jogo só é possível porque ele se confunde com a história da humanidade que dá meios de existência para que uma narrativa digital seja mais uma alternativa de arte e vivência no mundo atual.

Daí a necessidade de tratar um jogo e a interação com ele como um fenômeno semelhante ao espetáculo, do qual somos os atores transformados. É impossível separar um fenômeno em fases ou fragmentos de análise, pois todo fenômeno depende de contexto,

corrobora para uma visão de mundo única e não pode ser dividido, sob o risco de perder-se muito de seu sentido enquanto construção de um Ser-aí. No entanto, o mesmo fenômeno pode ser abordado de formas diferentes e enxergado por diferentes faces do mesmo prisma. Ao analisar o fenômeno do jogo *Skyrim* e a relação entre o humano jogador e a máquina que roda o jogo, diferentes aspectos serão elucidados no intuito de demonstrar os muitos pontos de contato entre esses dois pontos da mesma equação. Além disso, o fenômeno possui uma característica de marcar de forma irreversível aqueles que dele tomam parte, independente dos papeis que desempenham na equação, ou seja, independente de qual face do prisma o jogador se prenda, ele jamais deixará aquela experiência da mesma forma que entrou.

> Para se ter uma experiência estética de um espetáculo de circo, de uma performance ou simplesmente de uma encenação que usa muitos materiais, é preciso se deixar impressionar por sua materialidade, não procurar lhes atribuir um sentido. [...]
> Há, vemos, uma dupla exigência na descrição do espetáculo: voltar ao próprio corpo da representação, mas também se abstrair dele e desenhar seus contornos e o seu percurso do ponto de vista desejoso do observador. (PAVIS, 2015, p. 15)

Patrice Pavis toca em um ponto importante na análise dos espetáculos quando diz que a experiência estética existe para ser vivida, não necessariamente significada. Conceitos como os de vivência permeiam os rituais e os mitos no momento que a sua atmosfera transformadora é capaz de elevar o indivíduo para um outro patamar de existência. A significação desses rituais é muito mais de ordem visceral do que intelectual; um ritual existe para ser sentido, antes de ser analisado. Enquanto fenômeno potencialmente transformador, o espetáculo (ou ritual) imprime tanto no ator quando no observador essa resposta à narrativa de maneira muito mais intensa na primeira vez que acontece. É comum que os envolvidos em um ritual busquem em eventos semelhante subsequentes as mesmas sensações que tiveram da primeira vez, sem se dar conta de que a experiência nunca se repetirá, mesmo que sejam apresentados pelos mesmos atores e pela mesma audiência e tenham a mesma narrativa.

Enquanto fenômeno, jogos de RPG eletrônicos, porque programados, apresentam sempre a mesma narrativa, as mesmas alternativas e as mesmas respostas; o que muda é a ação do jogador. Mesmo que ele tente repetir o seu feito anterior em uma segunda ou terceira incursão no jogo, o simples conhecimento prévio dos efeitos de suas ações modifica a sua performance naquele universo. O fenômeno do jogo coloca o mundo daquele jogador entre parênteses, isso quer dizer que o universo físico com o qual esse estava acostumado, por alguns momentos (ou muitas horas) se mescla ao universo experimentado pela primeira vez e que o

fascina ao mesmo tempo que amedronta. Essa suspensão do mundo circundante do jogador em jogo e a interpenetração desses dois espaços distintos pressupõe também uma suspensão dos juízos de valor que ele carrega consigo, como condição de existência para que o ritual ainda desconhecido consiga se desenrolar completamente em sua experiência estética. O jogador que adentra em um universo de RPG pela primeira vez provavelmente já possui certa expectativa em relação ao que irá encontrar, mas é apenas quando se abre para a possibilidade de um novo mundo diferente do seu que este consegue apreender o espetáculo e de fato vivenciar a experiência sob a forma de fenômeno.

Essa característica do fenômeno também corresponde à esse duplo movimento do qual fala Pavis, com uma particularidade, no caso do jogo de RPG no videogame, a experiência é solitária e por isso o movimento que envolveria ao menos dois indivíduos envolve apenas um, pelo menos apenas um *Dasein*. O outro envolvido nessa relação é um ser simplesmente dado, uma máquina, construída para simular a performance do outro *Dasein* que está sempre envolvido em um espetáculo, e que possui um papel fundamental quando se fala de transformação dos envolvidos: o de redirecionador da experiência, controlando o movimento oscilante do jogador entre ator e audiência. A dupla descrição de um espetáculo que envolva um jogo de videogame *single-player*, portanto, possui início e fim no mesmo ponto, em um ciclo que possui, se não um ponto de parada, um balizador artificial que controla o movimento de retorno da performance.

É por essa característica de ritual que o jogo, se pretende ser analisado enquanto fenômeno, não pode ser categorizado, apenas agrupado com fenômenos que possuam características semelhantes. Categorizar os jogos de RPG ou quaisquer outros é correr o risco de enquadrar jogos que respondem como experiências únicas em aspectos que quebram a experiência e que podem fazer com que muito se perca no processo de desconstrução e reconstrução daquela análise. Em outras palavras, toda análise que se proponha a falar de jogos sob a perspectiva fenomenológica será diferente uma da outra e, mesmo que haja características semelhantes, o melhor que podemos fazer é comparar alguns aspectos de dois ou mais jogos. O mais valioso em uma análise de jogos, que são narrativas eletrônicas e relativamente previsíveis, está no fator humano que move esses espetáculos. Compreender como o ser humano se relaciona com eles permite uma compreensão profunda da transformação do Ser naquilo que ele é no presente e em como ele significa o mundo em volta a partir de experiências como essa, a menos que se trate de uma análise técnica de aspectos mensuráveis do jogo, o que não é o caso.

Da mesma forma, ainda que dentro de uma narrativa de jogo possam existir fases e dificuldades a serem superadas, a experiência de jogar não se fragmenta. Enquanto fenômeno, cada uma das fases colabora para construir um todo que ressoa na vivência compartilhada com aquela narrativa. Em jogos como os RPGs e os chamados "*metroidvania*"[98], a experiência una entre as várias partes da narrativa fica mais evidente do que em clássicos jogos de plataforma como Super Mario Bros[99]. O que difere os primeiros dos segundos é que eles se apresentam perante o jogador como mapas únicos que devem ser explorados aos poucos. Qualquer área do mapa é teoricamente visível ou acessível, porém, elas exigem o constante aprimoramento do personagem para que missões nesses locais sejam desbloqueadas ou cumpridas, o que dá a sensação de que aquele mundo existe independente da atuação do personagem e que nem sempre ele está preparado para tudo que vier à frente, tendo que evoluir enquanto pertencente àquele universo para então poder dominá-lo.

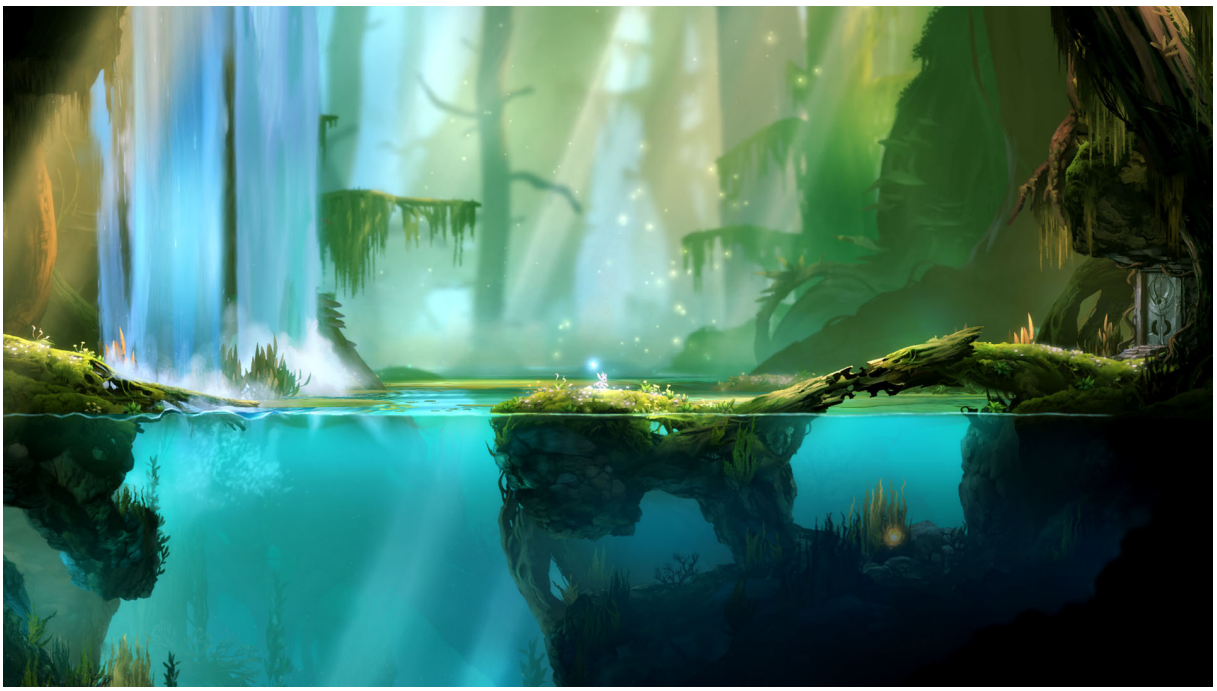


Figura 14 – Imagem do jogo *Ori and the blind forest*

A figura 14 mostra uma cena do premiado jogo em estilo metroidvania *Ori and the blind forest* (2015)[100]. O personagem jogável (Ori) é o animal que se parece com um coelho branco

[98] Termo usado na comunidade gamer para designar jogos que possuem características semelhantes aos clássicos Metroid (https://metroid.nintendo.com) e Castlevania (https://www.konami.com/games/castlevania/eu/en/). São jogos de ação e aventura, geralmente em plataforma 2D, com movimentação *sidescrolling* (movimentação lateral), que possuem apenas um grande mapa que se revela aos poucos conforme o jogador evolui suas habilidades para acessar certas partes antes inacessíveis.
[99] Para saber mais sobre o jogo, acesso: https://mario.nintendo.com
[100] Para saber mais sobre o jogo, acesse: https://www.orithegame.com

no centro da imagem, logo abaixo de um ponto de luz, e a cena demonstra com um belo visual a vastidão do mundo sob o qual ele caminha. Um jogador que se aventure pelo jogo passará por esse ponto várias vezes, mas cada vez que o fizer, uma nova habilidade o permitirá vivenciar o espaço de uma maneira nova e mais completa do que antes. É possível ver que existe todo um universo subaquático na cena, mas nas primeiras vezes que o jogador passar por esse ponto, ele será inacessível, pois Ori ainda não adquiriu a habilidade de nadar ou respirar sob a água, o que só acontece futuramente, conforme o jogador avança. Em certas ocasiões, cortes na cena principal podem indicar quando Ori entrou em um ambiente diferente como cavernas ou tocas, mas em geral o mapa do jogo completo é acessível (ou pelo menos dá a sensação de ser) desde o início do jogo.

Figura 15 – Vastidão do jogo *Skyrim*

A Figura 15 mostra uma *screenshot* (captura de tela) de *Skyrim* cujo horizonte é longínquo. Essa certamente é uma visão de um dos picos dos dragões, mais para o final da missão principal do jogo. A sensação de vastidão é iminente em momento como esse e, todas as partes visíveis do mapa são acessíveis ao jogador; desde as construções e picos distante até o fundo de vale e o rio. Todos os lugares estão acessíveis desde o início do jogo, mas muitos horas se passam até que o mapa esteja todo explorado. Há relatos em fóruns de fãs de pessoas que levam mais de 1000 horas tentando explorar todos os ambientes do jogo, mas, como a inteligência artificial modifica o jogo todas as vezes que o jogador loga, ele é praticamente inesgotável e já foi chamado mais de uma vez de “jogo infinito”. Nem todos os jogos chamados de RPG se enquadram nessa categoria chamada de “mundo aberto”, onde a exploração é livre;

alguns são com mapas fechados (como Diablo[101]), ou com claras limitações narrativas, sem a possibilidade de interferência nas missões e caminhos a seguir pelas escolhas do jogador (como muitos dos jogos de aventura que são chamados de RPG, como *The Legend of Zelda* – com exceção do último jogo da série, *Breath of the wild*, no qual o jogador pode explorar as *dungeons*[102] em qualquer ordem, diferente dos anteriores). Mesmo nos jogos chamados de "mundo aberto", a grande maioria deles, apesar de permitir exploração livre e o cumprimento de uma série de missões antes da missão principal, essa fica sempre fixa nos menus de missões, dando a sensação de "perda de tempo" com missões secundárias até que o jogador esteja preparado ou apto para seguir na empreitada máxima da narrativa. Essa característica faz de *Skyrim* um dos poucos jogos onde a diversão para o jogador pode não estar centralizada na missão principal, sendo o percurso exploratório muito mais importante do que o objetivo final de conclusão narrativa. Dessa forma, o jogo permite que o jogador exerça a sua vontade enquanto ser presente e transformador do espaço onde se insere como bem entender, seguindo os caminhos que melhor se adaptam à conduta que decidiu seguir em sua jornada.

Da mesma forma que "a divisão que se fundamenta no texto não corresponde necessariamente à dinâmica do espetáculo" (PAVIS, 2015, p. 17), o jogo enquanto fenômeno que é, também não pode ser dividido e analisado por missões ou fases. Assim como todo ritual, o jogo também possui o que Pavis (2015) chama de "quadros rítmicos" próprios e que se modificam conforme a performance do jogador também se movimenta pela narrativa. Um bom exemplo disso é a jornada de Frigga e a sua vontade de explorar cavernas, minas abandonadas e espaços fechados. O ritmo da narrativa principal se dissipa em muitas horas de exploração de *dungeons* que segue regras próprias da jogadora que a controla, uma vez que a seta de objetivo da missão aponta para um lado, mas ela sempre toma o caminho mais longo para chegar até ela na expectativa de encontrar mais um item raro ou descobrir algo novo sobre aquele universo. Em muitos aspectos, a exploração dessa forma, apesar de muito mais lenta, faz com que a intimidade com o universo e a modificação da experiência enquanto vivência são mais profundas. Caso tivesse se prendido às missões no intuito de apenas cumprir o protocolo de jogar o jogo para fins de análise, muito da experiência se perderia e muito das características

[101] A categorização mais acertada para Diablo, na verdade, seria um MMO, ou *Massive Multiplayer Online*, um jogo onde muitos jogadores conectados pela internet jogam ao mesmo tempo, aliando técnicas de combate contra inimigos em comum ou jogando uns contra os outros. Mesmo na versão para consoles offline do jogo, os mapas são fechados e a exploração tem limitações muito claras, impedindo o avanço do jogador a menos que ele cumpra certos objetivos. É considerado por muito como um RPG por sua liberdade na construção e customização dos personagens, bem como nas inúmeras técnicas de combate que podem ser associadas conforme a estratégia do jogador.

[102] Calabouços ou Masmorras – tradução nossa.

de jogo se perderiam também, parte da personalidade de Frigga e da jogadora desapareceriam em prol de uma divisão pré-estabelecida, mas que em nada se apresenta como verdadeira quando se fala de performances culturais e a maneira do *Dasein* de se abrir e experimentar o mundo.

> [...] a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta. O "sujeito" da experiência da arte, o que fica e permanece, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a própria obra de arte. É justamente esse o ponto em que o modo de ser do jogo se torna significativo, pois o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam. O jogo encontra-se também lá, sim, propriamente lá onde nenhum ser-para-si da subjetividade limita o horizonte temático e onde não existem sujeitos que se comportam ludicamente.
> O sujeito do jogo não são os jogadores. Ele simplesmente ganha representação através dos que jogam o jogo. (GADAMER, 2015, p. 155)

A íntima relação entre jogador e jogo se torna ainda mais acentuada quando a interação existente entre os dois polos é vista sob o ponto de vista de produção de uma experiência em coautoria a partir de um fenômeno existente no mundo. O paradoxo que existe sob a forma de arte interativa, como é o caso dos jogos de videogame, é que, apesar de jogo e jogador existirem enquanto entes independentes no mundo, um não existe sem o outro. O que conta como arte potencialmente transformadora e, portanto, performance cultural, é exatamente o produto da relação que se estabelece entre jogador e máquina no momento do jogo e posteriormente. O jogo existe no mundo, o jogador também, mas a falta de contato entre os dois, ou a não-manualidade do *Dasein* jogador em relação àquele jogo, faz com que ele não faça parte do seu universo e, portanto, não exista. No entanto, como coloca Gadamer, há de se destacar que a falta de tal exercício do ritual do jogo talvez seja sentida apenas pelo jogador, o jogo existe como forma de arte interativa digital independente de quem o joga e, no caso específico dos videogames, todas as ações do jogador, por mais que pareçam escolhas livres, já foram previstas.

Ao se abrir e experimentar o jogo como um todo, o jogador se abre para o processo ritual transformador a partir de uma narrativa que lhe dá a ilusão de coautoria através de uma inteligência artificial programada. O que a máquina não pode prever, no entanto, é o impacto de sua arte no universo do jogador e a performance consequente dele. De certa forma, todo jogador que se propõe a viver uma aventura como essa é conivente com o fato de que haverão limitações para o que ele pode ou não fazer. Não é difícil encontrar na internet jogadores que se desafiaram (e conseguiram) a encontrar o "fim do mundo de Skyrim", ou seja, que andaram com seus personagens até os limites do mapa gigante (em comparação com outros RPGs) do jogo. A verdade é que não é difícil encontrar esse limite, onde não é possível mais avançar, a

questão é que os lugares a se explorar até lá é que são inúmeros. Por outro lado, e contrariando um pouco a fala de Gadamer, hoje já temos duas modalidades de jogos onde a narrativa artística interativa funciona de fato como uma forma de autoria: a primeira são os jogos de criação de jogos e a segunda são os MODs (*modification* na linguagem *gamer*).

Desde a popularização da internet na década de 80/90 no mundo todo e a chegada de computadores cada vez mais potentes, as grandes empresas de jogos, como a Nintendo[103], a Microsoft (através do console Xbox[104]), a Playstation (divisão de games da Sony[105]) e a Valve (com a Steam[106]) viram a maneira como as pessoas se relacionam com os jogos se modificar profundamente. Ainda existem franquias consagradas que não só divertem novas gerações, como ainda vendem muito bem, mas a verdade é que os jogadores cresceram junto com essas empresas e viram a necessidade de diversão mudar de configuração ao longo do tempo. Como o conhecimento de uso e criação de novas tecnologias não se encontra mais restrito aos grandes estúdios de jogos, uma série de novas formas de diversão vieram à luz nos últimos anos. Algumas dessas clássicas empresas acompanharam as novas necessidades desses jogadores muito rapidamente, outras ainda apostam na nostalgia como principal fonte de renda, mas é inegável que tentam também inovar na maneira como comercializam diversão individual ou em grupo.

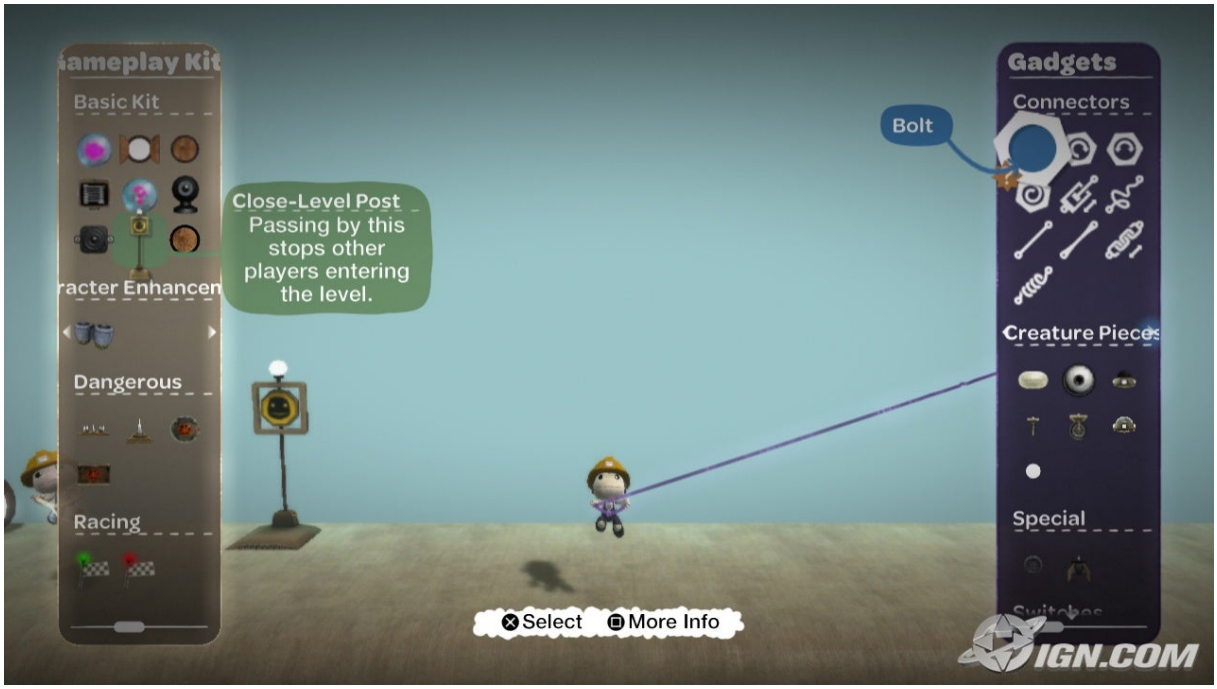


Figura 16 – Tela de criação de níveis em *Little Big Planet* (2008). Fonte: www.ign.com

[103] Para conhecer mais sobre a empresa, acesse: www.nintendo.com
[104] Para conhecer mais sobre a empresa, acesse: www.xbox.com
[105] Para conhecer mais sobre a empresa, acesse: www.playstation.com
[106] Para conhecer mais sobre o plataforma, acesse: https://store.steampowered.com/?l=portuguese

Figura 17 – Tela de criação de níveis em *Super Mario Maker* (2015).
Fonte: imagem de divulgação do jogo pela Nintendo.

Uma dessas novas formas de jogo atualmente são os jogos de criação de jogos, como *Little Big Planet* (Figura 16) e *Super Mario Maker* (Figura 17) que fornecem ferramentas para que os jogadores criem suas próprias fases e desafiem outros jogadores online a partir dos consoles, em uma excelente jogada de marketing para engajar jogadores já familiarizados com esses universos e que gostam de criar desafios diferentes do que as empresas programam para seus jogos. É claro que, mesmo nesses casos, a liberdade do jogador de criar seu próprio level é limitada pela programação do jogo em estilo *maker*, uma vez que ele não consegue colocar elementos de outros jogos dentro da temática daquele, nem criar nenhum objeto com código de programação próprio sem *hackear* o jogo[107].

Para que a criação de novos níveis ou missões seja de fato livre, os jogadores com computadores potentes e acesso aos softwares de criação de jogos passaram a criar suas próprias versões de acontecimentos das suas narrativas preferidas, conhecidos como MODs, ou *modifiers*. Grosso modo, o processo de criação de um MOD consiste em usar o código base de um jogo qualquer e modificá-lo em softwares específicos para construir algo novo baseado nesse universo. Os MODs podem modificar partes de um jogo, pequenos elementos ou converter o jogo em algo completamente novo usando seus elementos como ponto de partida.

[107] Para ver um pouco mais das possibilidades criativas de jogos como Little Big Planet e Super Mario Maker, acesse https://www.youtube.com/watch?v=OxkTFBzWOws (Little Big Planet) e https://www.youtube.com/watch?v=zWZrJwyWwTM (Super Mario Maker).

Em geral, a opinião sobre os MODs na comunidade *gamer* é favorável, sendo considerados como uma forma de "hack do bem", se é que podemos chamar assim, pois eles não possuem a intenção de denegrir a imagem de um jogo, franquia ou empresa, muito menos de atrapalhar a jogatina dos demais jogadores. Pelo contrário, os MODs, apesar de muitas vezes serem produzidos pelas próprias desenvolvedoras dos jogos (com muitos deles posteriormente virando DLCs, por exemplo), são em sua maioria conteúdo feito dentro da comunidade *gamer*, de fãs para fãs e permitem a expansão do universo apresentado pelo jogo em algo que agrade um ou mais jogador. Existem hoje plataformas dedicadas a divulgar e distribuir os MODs de jogos variados, bem como promover os programadores que os fizeram, com uma quantidade imensa de adeptos, sendo a maioria deles gratuitos[108]. Empresas mais antenadas na comunidade *gamer* como a própria Bethesda se aproveitam da vontade dos jogadores de modificarem seus jogos para expandir a comunidade de fãs e a vida útil de seus jogos, enaltecendo os *modders* (os programadores independentes criadores de MODs) em notícias no site oficial, oferecendo downloads gratuitos de MODs criados por outras pessoas ou mesmo incorporando aqueles que selecionam como melhores ou mais populares para compor material promocional como aconteceu com *Skyrim*.

Em casos como esses dois mencionados acima, especialmente no caso dos MODs, onde a criação não depende do "aval" da empresa desenvolvedora do jogo, o jogador funciona como coautor de fato de algo do qual ele sente falta ou deseja mudar na história original. Como se esse tomasse as rédeas da narrativa não apenas para encená-la, mas também reescrevê-la enquanto produz arte junto com os desenvolvedores originais do jogo. É claro que o produto que se obtém de tais interações é completamente diferente daquele em que o jogador se submete à programação, mas não deixa de ser uma forma onde o seu papel criador está mais presente que o de ator, tendo outros jogadores como seus atores, reiniciando o ciclo de transformação através da performance.

Essa possibilidade de criar e expandir o universo do jogo, seja através de DLCs oficiais ou dos MODs, faz com que a percepção (aquilo que se coloca à mostra no fenômeno do jogo) que o jogador possui do espaço disponível se modifique a cada nova incursão. O jogador entra nesse universo com as referências que possui do mundo físico, mas, à medida que se abre para um novo espaço digital e para os entes que ali se mostram disponíveis para uso e interação, sua percepção se modifica e novas significações se constroem a partir dos entes disponíveis. Esse

[108] Para conhecer uma dessas plataformas, acesse: www.nexusmods.com . Os MODs geralmente são gratuitos ou com baixo custo e eles rodam junto com o jogo quando jogado no PC. Em geral, os consoles possuem maior controle sobre o que roda junto com os jogos e possuem uma integração *hardware/software* mais fechada.

é um movimento comum em qualquer jogo, mas que é especialmente sentido naqueles cuja construção narrativa é o ponto focal das mudanças no universo, nas relações entre seres no jogo e das transformações ocorridas no próprio jogador. Como todo jogo de RPG complexo, *Skyrim* é um jogo que possui folclore próprio e certas regras do mundo no qual o jogador foi jogado a partir da condição de rebelde condenado à decapitação, não são conhecidas desde o início.

> Esse olhar-para entra no modo de habitar autônomo junto com os entes-simplesmente-dados. Nesse tipo de "habitar" como um "conter-se" de qualquer manualidade ou utilização, a *percepção* daquilo que está à mão é consumada. A percepção é consumada quando alguém *se dirige* a algo como algo e *a trata* como tal. Isso leva à *interpretação* no sentido mais amplo; e tendo como base tal interpretação, a percepção se torna um ato de *determinar*. (HEIDEGGER, 2008, p. 89 – tradução nossa)[109]

O movimento de percepção, análise, interpretação e determinação da manualidade dos objetos descrito por Heidegger é perceptível no cotidiano do Ser-aí desde o nascimento e passa, com o passar dos anos, a um ato automático de ocupação do mundo. Como é uma construção lenta, passada através do tempo, é dificilmente sentida conscientemente por eles, a menos que o ciclo daquilo que se espera dos seres-simplesmente-dados como os objetos seja quebrado por questões de contexto, como nos depararmos com um objeto que não pertence a determinado cômodo da casa, por exemplo, e é necessário ressignificar a existência e, por consequência, a manualidade latente daquele objeto naquele contexto. O mesmo acontece com o universo de jogos como *Skyrim*, onde a construção do jogo recorda vez ou outra que se trata de um universo do qual nada sabemos.

As referências que o jogador traz consigo de uma vida em um universo conhecido com seres-simplesmente-dados cuja manualidade é conhecida se infiltram no universo do jogo e modificam a maneira como ele significa aquele espaço. Certamente uma das maiores fontes de diversão e de frustração de jogadores de RPG está em se confundir sobre a manualidade de determinado objeto dentro da narrativa, ou fazer uso de algo da forma que faria no mundo físico e isso lhe trazer um resultado completamente inesperado. Mestres e desenvolvedores de jogos experientes já possuem essa habilidade mapeada e buscam surpreender o jogador ao mesmo tempo que o educam para viver naquele espaço pelo tempo que ali estiverem.

---

[109] Such looking-at enters the mode of dwelling autonomously alongside entities within-the-world. In this kind of 'dwelling' as a holding-oneself-back from any manipulation or utilization, the *perception* of the present-at-hand is consummated. Perception is consummated when one *addresses* oneself to something as something and *discuss* it as such. This amounts to *interpretation* in the broadest sense; and on the basis of such interpretation, perception becomes an act of *making determinate*.

É comum que jogadores de RPG, após a cena inicial, seja ela um tutorial de como usar os comandos do jogo ou uma cena de caos com movimentação básica, se dê algum tempo para avaliar as opções que tem disponíveis nos menus do jogo, por isso, geralmente ele aperta todos os botões para avaliar seus efeitos, navega pelos menus mesmo que ainda não saiba do que se tratam muitos dos elementos e busca mexer com o que estiver disponível e desbloqueado. Se for um jogador experiente, nesse momento ele também salva o jogo manualmente. Quando a temática do jogo é um de fantasia medieval, pode-se esperar algumas características que são comuns a todos eles e, portanto, o jogador possui uma percepção inicial de si baseada em experiências anteriores com outros jogos do gênero. Uma delas é a escassez de recursos.

Na primeira vez que Frigga se viu no universo de *Skyrim*, logo após sair de *Helgen*, a navegação pelo menu de itens que a personagem carrega apresentava uma aba de "*food*" (comida) ainda sem nenhum item por se tratar do início efetivo do jogo. Ralof se despede e dá algumas instruções para que ela siga para a próxima cidade. Após sair correndo, Figga se vê sozinha em um novo universo e se dirige para a cidade apontada por Ralof, não sem antes explorar um pouco o ambiente, momento em que ela se depara com algumas galinhas e resolve começar a preencher seu menu de itens com carne de galinha, já que, na referência que trouxe consigo de outros jogos, matar animais selvagens nesses universos medievais é uma ótima fonte de comida. Que erro! Após a morte da galinha, de fato um pedaço de carne e penas foram obtidos, mas a um custo altíssimo. A partir de então todos os guardas e mercenários de *Skyrim* passaram a caçá-la, já que matar galinhas ou cães em *Skyrim* é crime e agora havia um prêmio pela sua cabeça no Império. O resultado foi a morte da personagem e reinício do jogo (que até então não tinha sido salvo manual, nem automaticamente). Ficou o aprendizado que, naquele universo, não se matam galinhas. Ou cães.

O episódio de Frigga e das galinhas ilustra a fala de Heidegger, deixando o questionamento da forma como o jogador consegue apreender aquele universo do qual pouco se sabe e cuja imersão é abrupta. A resposta para essa pergunta em muitos jogos de RPG é exatamente os tutoriais apresentados antes do jogador iniciar de fato a sua jornada. A maioria deles não cobre todas as ações possíveis dentro do jogo, deixando as mais simples ou as consideradas previamente conhecidas de lado e demonstrando apenas as que são específicas daquela narrativa. Outros tem tutoriais bastante extensos que explicam ações que sequer estão disponíveis para o jogador ainda e que podem deixá-lo confuso em relação a como repeti-las quando o jogo começar de fato; esse é o caso de muitos jogos de RPG orientais que possuem mecânicas mais complicadas, especialmente quando trata-se de batalhas.

No caso específico de *Skyrim*, o jogo se apresenta como uma imersão crua no universo apresentado, com a cena que serve de tutorial servindo muito mais como uma introdução do que esperar da narrativa do que do uso das mecânicas de jogo. Dessa forma, o que o jogo propõe desde o início é essa sensação de deslocamento compartilhada entre jogador e personagem, as referências externas do jogador nem sempre serão úteis (na verdade, podem até ser fatais), da mesma forma que o personagem tendo que se descobrir no mundo que o tem como um ser ainda insignificante, sem recursos ou habilidades. Talvez por esse início de intensa descoberta e ressignificação, a revelação de ser um "*dragonborn*" seja recebida com orgulho e gratidão, já que representa um lugar naquele mundo novo, a definição do papel de herói do qual o jogador/personagem nada sabia.

A sensação desconcertante do início do jogo é retomada em alguns pontos do jogo, especialmente os de maior dificuldade, mas um que merece destaque chega com a DLC "*Dragonborn*". Após longas horas se acostumando e se acomodando com o papel de herói, o personagem descobre que existe outro *dragonborn* no jogo, inserido pela missão principal da DLC. Miraak, o NPC em questão, busca o conhecimento ancestral[110] para dominar o mundo. Apesar de muito bem recebida pelo público, a DLC em questão modifica um pouco a experiência estética do jogo como um todo, pois insere o personagem em muitos momentos em uma espécie de universo paralelo, onde ele confronta inimigos para descobrir novas palavras (*shouts)* em língua dracônica.

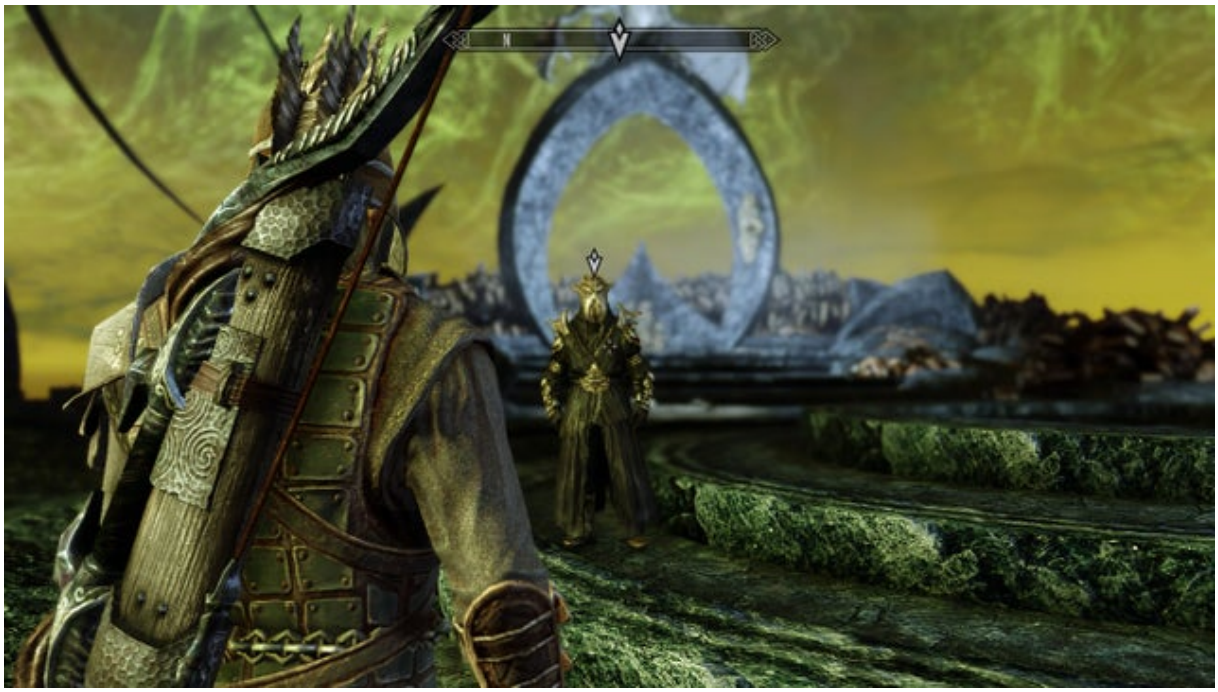


Figura 18 – Apocrypha – Universo paralelo de Miraak. Perspectiva em 3ª pessoa. Fonte: Reddit

[110] O conhecimento buscado por Miraak é o de Hermaeus Mora, Príncipe Daédrico do Conhecimento que possui *shouts* diferentes com efeitos poderosos sobre os dragões.

Nesse DLC, *Skyrim* se afasta um pouco de sua atmosfera relativamente realista e, apesar do grau de dificuldade dos inimigos se manter elevado, a sensação é que outro jogo se desenrola, que não tem mais aquela atmosfera crua do jogo original. O *stimmung* composto pela DLC não mais remete ao universo interior do personagem, aquela sensação de olhar para dentro, dosar os recursos e construir uma vida em um universo medieval, se modifica, o jogo fica mais aventura do que RPG. Em Apocrypha, representada na Figura 18 temos um excelente desafio, o de passar pelas diversas fases da *dungeon* e enfrentar inimigos difíceis de transpor, culminando no prêmio final que são as novas palavras de poder que apenas o personagem *dragonborn* pode aprender. É bastante divertido, mas a ruptura estética com o jogo original é flagrante, a ameaça que antes existia na figura de dragões imponentes e escassez de recursos, passa a ser desviar de golpes de tentáculos negros em um rio de uma substância viscosa semelhante a piche e estratégias de batalhas contra múltiplos inimigos. Fica muito evidente a mediação da máquina ao jogar a DLC e jogadores com mais afinidade pela atmosfera "realista" da narrativa principal de *Skyrim*, sentem o afastamento narrativo, fazendo com que o desafio seja mais de precisão do que estratégia.

O afastamento provocado por interações como essa provocam pontos de análise importante para a compreensão do espetáculo em curso enquanto jogo e da performance descolada de um corpo que é físico. Frigga passou por momentos de desmotivação e grandes pausas quando confrontada com situações como a da DLC, por esse não ser o tipo de jogo que melhor lhe cabe enquanto personagem e jogadora. O mesmo acontece com minigames comuns em outros jogos de RPG e que a jogadora que controla Frigga em *Skyrim* jamais cumpre; nem quando encarna Geralt de Rívia em *The Witcher*, Link em *The Legend of Zelda* ou qualquer outro, como torneios de briga de rua, corridas de cavalo, pescarias contra o relógio, por exemplo. É claro que aqui entra uma questão de gosto, mas "[...] Para que algo possa agradar como obra de arte é preciso que seja sempre algo mais que agradável ao gosto." (GADAMER, 2015, p. 89). Nesse caso específico, a performance resultante de momentos de ruptura como esses muda completamente, a disposição em relação ao fenômeno muda completamente e, a menos que um jogador tenha afinidade com ambos e esteja confortável com a mudança de tom na jogabilidade, ela não se traduz em uma transição suave ou prazerosa.

> Sob o risco de confundir seu corpo real com seu corpo virtual, de estar tanto presente como ausente, o ator do futuro próximo está em busca de um outro corpo e sobretudo de uma outra concepção de corpo. [...]
> A consequência para análise é considerável já que o corpo mediado, o do ator, como o do espectador, está agora acessível graças a um conhecimento de mídias que o (de)formaram. Essa teoria das mídias diz respeito tanto à constituição psicofísica do espectador como à composição *intermídia* do

> espetáculo no interior do qual se reencontram as diversas mídias. Donde a importância de se imaginar uma teoria da intermedialidade para analisar as produções “teatrais de hoje. (PAVIS, 2015, p. 42)

Em jogos do gênero RPG *single-player* situações como as citadas acima tomam proporções maiores porque o corpo mediado do ator confunde-se com o do espectador. Se em toda performance temos a figura do ator e da audiência, no caso dos videogames onde o jogador está sozinho ele possui um duplo papel de ator e audiência, enquanto a máquina (ou dispositivo – *gadget*) é o meio pelo qual a sua performance acontece, tanto produtor do espetáculo, quanto palco e, de certa forma, também é espectador da performance que se desenrola, aplaudindo-a ou reprimindo-a duramente ao não permitir que ela continue caso não esteja adequada. Nesse palco de RPG, improvisação é geralmente bem-vinda e existem muitos caminhos para alcançar o mesmo clímax, mas toda a performance é conduzida pelos olhares controladores da máquina. O ator que se submete ao jogo em um dispositivo eletrônico o faz pelo imenso prazer de se superar, um prazer retroalimentado, oscilante entre o gozo de ser ator e plateia, transformando-se duplamente no processo. Se, como coloca Pavis, o corpo físico se confunde com o virtual, uma mudança no tom de um jogo que lhe dava prazer até então e passa a não mais fazê-lo, pode ser fatal. O ator se desmotiva, a plateia não mais o sente como verdadeiro. A característica principal de um jogo de RPG eletrônico fica comprometida enquanto tal.

3.1 Role Play the World

Talvez o maior desafio que um jogo de RPG online precise enfrentar atualmente é de ser de fato considerado um jogo de RPG. O já exposto problema da programação trava a liberdade completa do jogador, mesmo que os jogadores que fazem essa distinção, não vejam que mesmo o RPG de mesa possui a sua própria forma de conduzir os eventos da narrativa e dos jogadores de forma bastante semelhante, porém analógica. O papel de uma análise que considere como objeto os RPGs eletrônicos não pode ignorar os eventos anteriores ou a fonte do qual seriam originados esses jogos, levando o pesquisador ao questionamento natural daquilo que ambos têm em comum, de forma a fazer com que o termo fosse simplesmente transposto de um meio para o outro sem adaptações.

> A regra para um controle de jogo bem-sucedido é colocar o mundo em movimento, ou dar corda no relógio, e então recuar e deixar o enredo desenvolver-se segundo a vontade dos participantes. No entanto, parte do que faz com que os jogos de ação ao vivo sejam cooperativos é o fato de as pessoas

> interagirem face a face, frequentemente, manterem relacionamentos umas com as outras que vão além dos eventos de uma sessão do jogo.
> Histórias baseadas em computador aspiram a um grau de liberdade para os jogadores equivalente ao dos LARPs[111], mas elas frequentemente dependem da intervenção constante dos "magos" dos MUDs[112] para que não resvalem em socializações desprovidas de enredo ou vinhetas repetitivas. Há uma crescente demanda entre os MUDers por jogos de computador que maximizem tanto a estrutura dramática quanto a liberdade dos jogadoes. (MURRAY, 2003, p. 148)

O primeiro ponto em comum entre os RPG de mesa e eletrônicos é, como coloca Murray, o movimento. Na verdade, essa regra poderia ser aplicada a praticamente todos os jogos existentes, uma vez que, a menos que ficar parado seja o objetivo, um jogo precisa de movimento para acontecer, sob o risco de simplesmente não existir sem ele. O que difere os RPGs dos demais gêneros de jogos, na verdade, não é o movimento, mas o ritmo narrativo, já que esses tendem a ser muito mais lentos do que os outros tipos de jogos. Em momentos de batalha ou confronto, os movimentos em um jogo de RPG são geralmente precisos, mas em geral, o avanço na história do jogo e a dispersão do jogador do foco principal é latente. Existe uma piada no meio *gamer* que diz "*stopping to smell the flowers*" ou "parando para cheirar as flores", que representa bem a disposição do jogador de RPG diante do mundo em que se encontra. Esse é geralmente o tipo de jogador interessado em sorver todas as nuances do universo em que está, que não se apressa para chegar ao objetivo final e que busca muitas vezes em um jogo eletrônico, o famoso 100% de completude do jogo, quando não há mais o que explorar, exaurindo todas as missões, tesouros e *puzzles* do jogo. Para um jogador de RPG, o caminho é sempre mais importante que o destino.

No entanto, diferente do que coloca a autora, jogos de RPG de mesa que sejam conduzidos presencialmente nem sempre possuem fluidez narrativa, a menos que a intimidade do grupo anteceda a sessão de jogo. As sessões 0 de jogos de mesa geralmente servem também para esse fim, para preparar o jogo que está por vir, tanto no sentido técnico que comporta regras e construção de personagens, quanto no sentido social, permitindo que os jogadores se conheçam e se apresentem, bem como apresentem os personagens aos quais darão vida por um longo período. Por outro lado, a máxima de que o entrosamento do grupo é maior nos jogos

---

[111] LARP é uma sigla para "*Live Action Role-Play",* um tipo de RPG onde a encenação é ainda mais significativa com caracterização de personagens, figurino, maquiagem e atuação semelhante a um teatro.
[112] Janet Murray criou a sigla MUD em seu livro *Hamlet no Holodeck* para representar os *Multi-User Dungeon* ou Calabouço Multiusuários. A sigla criada pela autora descreve o que é mais comumente chamado de MMORPG (*Massive multiplayer online role playing game*, ou jogos de RPG multijogadores online que comportam uma quantidade enorme de jogadores ao mesmo tempo). Esse tipo de jogo encontra um de seus mais populares exemplares em *World of Warcraft* (https://worldofwarcraft.com/pt-br/)

presenciais também não é sempre verdadeira sob o ponto de vista dos jogos eletrônicos, já que jogos de RPG envolvem interpretações de papeis e por isso, algum grau de atuação, o que é muito facilitado pelo recurso de não se mostrar completamente. É mais fácil para um grupo que jogue um MMORPG descolar o personagem do jogador, muitas vezes sequer sabem a sua identidade, de forma que se soltar na atuação sob o véu da internet e escondido atrás do dispositivo torne a jogatina, ironicamente, no nível do universo do jogo (e não do mundo físico dos jogadores) mais íntima mais rápido.

No caso de jogos solitários como *Skyrim* de fato a perda da interação social é significativa, uma vez que o jogo se joga sozinho e dificilmente alguém vai parar para observar a jogatina, a menos que também esteja interessado em jogar posteriormente. Da mesma forma, um jogador de RPG *single-player* não é adepto de compartilhar o controle, por não querer perder a vivência de qualquer mínima parte do jogo. O que o aproxima da experiência no jogo de mesa é a ilusão de controle e liberdade sobre o personagem e a narrativa, um elemento que, mesmo diferente em apresentação do jogo físico e eletrônico, ainda está muito presente em *Skyrim*. A necessidade de explorar e aproveitar a jornada é o ponto de encontro dos RPGs de mesa e eletrônicos, independente de eles serem MMOs ou *single-players* offline. Além disso, o ritmo narrativo e a construção da atmosfera de jogo que é apresentada ao jogador também corroboram para que aquele que gosta do gênero consiga identificá-lo como tal.

> [...] o prazer do enredo num ambiente interativo é muito diferente daquele experimentado numa situação de plateia. Para garantir o ritmo dramático apropriado, precisamos desenvolver controladores da história que monitorem todos os elementos do ambiente, ajustando o mundo ficcional com a mesma precisão e previsão com que um mestre do xadrez decide seus movimentos em meio a estratégias complexas. (MURRAY, 2003, p. 193)

Além dos MMOs e *single-players* offline, com a chegada da internet novas formas de difundir e jogar RPG surgiram, dificultando qualquer tentativa de classificação desse gênero de jogo. Plataformas como o Roll20[113] funcionam tanto como biblioteca de jogos e tabuleiro para grupos de jogadores, facilitando certos recursos que travam a jogatina tradicional de RPG como a medição de passos que um jogador consegue andar ou correr, por exemplo; mas retirando quase que por completo o face a face do jogo físico, o que pode desagradar alguns. Existem grupo que associam o jogo no Roll20 com o uso de plataformas de chat ao vivo (como o Discord[114]) para suprir a falta dos corpos dos companheiros de aventura, em uma experiência

[113] Para conhecer mais sobre a plataforma, acesse: https://roll20.net
[114] Aplicativo de chat muito usado por *gamers* para formação de grupos e interação. https://discord.com

semelhante a jogar presencialmente, mas que mesmo assim fomenta uma performance diferente e uma abertura diferente dos jogadores que dela tomam parte. Por outro lado, plataformas como essa possuem um acervo enorme de sistemas de RPG no mesmo lugar, permitindo que, mesmo em modo gratuito, o jogador tenha acesso a muitos recursos de jogo nem sempre disponíveis no ambiente offline[115]. Além disso, elas permitem driblar uma das maiores queixas dos jogadores de RPG atuais, que é encontrar pessoas ao redor do mundo também dispostas a jogar online o mesmo sistema, ler o livro de regras, conhecer um novo universo, etc.; um ponto positivo por aliviar a entrega exigida de cada jogador por parte do RPG.

Figura 19 – Partida de D&D no Roll20

A imagem acima mostra a típica tela de jogo de uma plataforma de RPG como o Roll20, onde as ferramentas de jogo se encontram do lado esquerdo, incluindo a régua para medir deslocamento, rolagem de dados e pesquisa; os personagens presentes no jogo na parte inferior da tela com dados básicos para acesso rápido; o mapa da cena no centro da tela; e à direita, o chat (ícone de balões de diálogo), onde a interação entre os jogadores acontece, com a rolagem de dados, as ações dos jogadores e seus efeitos e o bate-papo tanto dentro do jogo quando fora,

[115] É de conhecimento dos jogadores de RPG, especialmente daqueles que viveram antes do advento da internet que se trata de um prazer com valor monetário elevado; os livros de RPG, por serem muitas vezes muito bem ilustrados e em capa dura possuem preços altos e geralmente é necessário mais de um livro para compreender o universo do jogo de maneira satisfatória. Além disso, muitos sistemas não possuem tradução para o idioma português ou, quando o fazem, a localização não é satisfatória, o que os deixa ainda mais inacessíveis aos jogadores que não possuem língua inglesa como língua nativa. Hoje é possível encontrar muitos sistemas para download na internet ou com traduções não oficiais que possibilitam uma jogatina satisfatória.

o que se chama de *metagame*[116], além de dados dos personagens que participam do jogo (ícone de jornal), tanto daqueles que são controlados pelos jogadores, quanto os NPCs inclusos pelo mestre, o *compendium* (ícone "i" de informações), onde os dados do sistema podem ser acessados, como feitiços, características, melhorias e outros, além disso, eles podem ser inseridos facilmente nas fichas de personagem, caso assim o jogador deseje ou precise; opções de áudio (ícone de nota musical e texto) onde o mestre pode inserir músicas para dar o tom de cada cena, como exploração, tabernas e batalhas, ajudando a dar o tom de cada passagem; informações do jogo em questão acessíveis a todos (ícone de texto em tópicos) como os tesouros encontrados ou mesmo um diário com informações da sessão anterior para resgate; e o menu de configurações para o jogador modificar a página como melhor lhe convier, modificando o tamanho dos ícones e a quantidade de informações na tela, por exemplo. É notável que a dinâmica de jogo continua a mesma de um jogo de mesa no que diz respeito à narração, aos acontecimentos e à movimentação que acontece muito mais na imaginação e em um mapa em 2D do que de fato como uma cena na tela. Os movimentos em um jogo no Roll20 são todos feito manualmente, com o jogador movendo o seu personagem com o mouse e não com um controle nas mãos que movimenta um personagem. O que essas plataformas apresentam, portanto, é muito mais um transporte do jogo tradicional de mesa para o ambiente digital, do que de fato uma mudança brusca na jogabilidade.

A grande diferença, na verdade, entre as três formas mais comuns de se jogar um RPG hoje está naquilo que Patrice Pavis (2015, p. 20) chama de "energia não representável", ou seja, tudo aquilo que envolve o fenômeno em uma aura de espetáculo e que não necessariamente pode ser mensurado. É a atmosfera que se cria conforme a performance acontece e a interação entre o ator e a audiência se desenvolvem, fazendo com que as minúcias de uma atuação e recepção sejam sentidas, mesmo que não possam ser apontadas. Essa é provavelmente a maior queixa daqueles que ainda não se familiarizaram com um jogo de RPG tradicional jogado online ou que resistem em chamar os jogos eletrônicos de RPG. O argumento de que uma performance no RPG eletrônico é plana, em detrimento das muitas camadas de sentido que um jogo presencial pode criar não se sustenta para que um seja considerado RPG e outro não. A energia não representável não está ausente em nenhum desses formatos de jogo, apenas desloca seu

[116] O chamado *metagame* é o diálogo paralelo que acontece entre os jogadores em quase todos os jogos de RPG de mesa. Em geral, uma dose moderada de *metagaming* é bem-vinda, mas os mestres tendem a não gostar dessa característica se ela ultrapassa a brincadeira, para se tornar fonte de discussões e informações no sentido de quebrar a espontaneidade do grupo. Grupos que combinam ações em *metagaming* diante de uma batalha, por exemplo, não são bem vistos.

foco para outros pontos da narrativa e da interação do jogador com um universo no qual ele entra e permanece de forma voluntária.

> Certamente, o play não nos traz aquela profunda felicidade que seja talvez sempre associada com profunda tristeza, mas confere certo sentimento de felicidade prazerosa, mesmo quando jogamos os horrores terríveis da tragédia. A felicidade do play está mais ligada à "não-verdade" que ele contém. Certamente, é uma verdadeira e efêmera felicidade, mas uma verdadeira felicidade referente à ilusória não-verdade inerente a ela. Isso se mostra claramente nas instâncias de play que possuem explícita interpretação de papeis, que contém uma cena, um palco e a representação de uma ação que englobe o "mundo do play" com tipos de papeis especificamente escolhidos. (FINK, 2016, p. 91 - tradução nossa)[117]

Qualquer forma de RPG citada anteriormente se encaixa perfeitamente no modelo de play que Fink define como de explícita interpretação de papeis. O prazer que deriva do play é aquele que acomete o sujeito em um estado de suspensão da vida cotidiana e que possui tempo e espaço definidos. É um prazer momentâneo e que acompanha um fenômeno que em geral possui começo, meio e fim, mesmo que esses momentos não estejam explícitos desde o início para os que dele participam. É muito comum encontrarmos jogadores que buscam formas de estender o prazer que sentem em cada tipo diferente de play. No caso dos RPGs, uma característica que os aproxima é exatamente a preferência dos seus jogadores pela exploração do espaço e da narrativa. Uma vez que sejam distribuídos os papeis, independente de serem eles imaginários com os jogadores sentados em volta de uma mesa, mas percorrendo montanhas e florestas e lutando com dragões em suas mentes, ou "concretos" no sentido de poderem ser percebidos por um dos sentidos humanos como a visão, como é o caso dos avatares nos videogames, os jogadores se encontram encapsulados no mundo do play, de onde tiram a satisfação de serem e não-serem eles mesmos durante algum tempo. Fink usa os termos "actual" e "non-actual" (que traduzi como "verdadeiro" e "não-verdadeiro" por falta de termos melhores) como sendo o mundo físico e o virtual representado pelo estado liminar que é o jogo,

[117] "To be sure, play does not bring us the profound happiness that is perhaps necessarily bound up with profound sorrow, but it confers a certain pleasurably attuned feeling of happiness, even when we play out [erspielen - literalmente "ganhar" em alemão. No entanto, como as palavras na língua alemã são geralmente composições que podem possuir significados distintos conforme o contexto da frase, o tradutor da obra de Fink optou por deixar a palavra original no texto, junto com a sua tradução mais próxima em termos de sentido] the awful horrors of tragedy. The happiness of play is connected most closely with the "non-actuality" belonging to it. To be sure, it is an actual, if also ephemeral happiness, but an actual happiness in regard to the illusionary non-actuality that lies in its very self. This shows itself clearly in those instances of play in which roles are played explicitly [eigentlichen Darstellungsspielen - literalmente "jogos de representação real"], which contain a scene, a stage, and a portrayed sense of action that encompasses an enclosed "playworld" with specifically chosen types of roles.

como seriam também as outras formas de ritual. Posto dessa forma, o jogo, qualquer que seja, não é muito diferente da performance cotidiana.

No caso específico do RPG, o deslocamento focal dessa energia não-representável está no conceito de "*as if*" ("como se fosse") colocado por Fink (2016, p. 91). Nos jogos de mesa, o jogador usa seu corpo físico para agir "como se fosse" um personagem e interage com outros corpos físicos da forma como o faz na vida cotidiana em situações de jogo ou não. O Círculo Mágico aqui é parcialmente imaginado, uma vez que a movimentação é concreta em um objeto posto na mesa sob a forma de mapa, mas a narrativa, a ação dos jogadores e cenas é conduzida pelo mestre, mas imaginada individualmente por cada jogador[118]; o mesmo acontece com os jogos em plataformas online como o Roll20, com a diferença que os dados, mapas e ferramentas são todas virtuais. Já no caso dos RPGs online como *Skyrim*, o jogador não usa seu corpo físico "como se fosse" o personagem, ele constrói um novo corpo virtual para representa-lo naquele universo, como em um sistema de marionetes, apenas parte do seu potencial físico é utilizado, a ponta dos dedos, mas o corpo representado na tela não deixa de fazer parte de seu corpo físico, uma vez que se materializa virtualmente a partir das ferramentas disponíveis e das decisões que vem da mente do jogador, resultando em uma marionete customizada que pode representar desde uma aparência física com a qual ele se identifique (por motivos tão diversos quanto similaridade consigo próprio, aspiração estética ou teste em relação a um novo estilo de jogo), até escolhas estratégicas que representem a sua forma de jogar. No entanto, diferente do que acontece com uma marionete, as emoções em uma narrativa de RPG eletrônico atingem direto o jogador e não seu avatar, de forma que aquele corpo controlado pela ponta dos dedos do jogador jamais é percebido dessa forma, como um terceiro sob o qual o jogador possui controle, mas sim como si próprio interpretando um papel naquele universo; não uma extensão, o jogador escolhe aquele personagem "como se fosse" ele mesmo, uma figura inserida no jogo cuja existência é impossível sem que tenha um jogador que a preencha com sua performance, suas escolhas e decisões. No caso de jogos de RPG eletrônicos o Círculo Mágico não é imaginado, pois seus componentes podem ser captados pelos sentidos humanos e, exceto por cenas que são construídas para deixar algum suspense no ar, em geral a vivência do jogo se dá toda de maneira material, ainda que virtual.

> Uma boa história tem a mesma função para os adultos, oferecendo-nos a segurança de alguma coisa exterior a nós mesmos (pois foi criada por uma

[118] Em jogos de RPG de mesa, são comuns perguntas como "a porta está à minha esquerda?", "fulano está posicionado antes de mim?" ao mestre, como forma de organizar o espaço individualmente imaginado para conduzir e possibilitar a interação no espaço coletivo imaginado.

> outra pessoa) sobre a qual podemos projetar nossos sentimentos. As histórias evocam nossos desejos e medos mais profundos porque fazem parte de uma mágica região de fronteira. [...]
> Porque o transe liminar é tão naturalmente frágil, todas as formas de arte narrativa desenvolveram convenções para sustentá-lo. Para conseguir isso, uma das maneiras mais importantes foi proibir a participação. (MURRAY, 2003, p. 103)

Uma das maiores diferenças entre o RPG de mesa e o eletrônico diz respeito exatamente à questão da participação dos jogadores na narrativa, como coloca Murray, e nesse sentido o desafio do pêndulo entre o que é real e imaginário, a fim de "manter o encantamento" (ibidem, p. 103), é maior quanto mais abertas forem as possibilidades de intervenção narrativa por parte dos jogadores. Em um jogo de mesa, não raro os jogadores surpreendem o mestre com decisões em que ele precisa improvisar, desviando o caminho previsto antes da sessão começar. Muitas vezes, é possível, de maneira sutil, contornar a espontaneidade extrema dos jogadores e reconduzi-los ao curso programado anteriormente; no entanto, existem jogadores cuja personalidade e mesmo o desafio pessoal que fazem a si mesmos, é surpreender o mestre do jogo e desconcertá-lo. O equilíbrio entre imersão, interferência e programação alcança um desempenho muito maior nos jogos eletrônicos, exatamente pelo fato de que não é possível improvisar para além do planejado sem quebrar o código do jogo. Isso quer dizer que, mesmo que o jogo seja planejado para permitir a liberdade dos jogadores, a sua participação extrema pode comprometer o Círculo Mágico e atrapalhar a experiência para todo o grupo, o que faz com que ambas as formas de RPG busquem um objetivo semelhante, com a ressalva de que o eletrônico é muito mais taxativo naquilo que permite, enquanto o tradicional de mesa exige sensibilidade e adaptabilidade por parte do mestre do jogo.

Pavis (2015) considera que, em um espetáculo e, por consequência, em outros fenômenos que permeiam as nossas experiências cotidianas, existem duas formas de espaço possível quando observados da perspectiva da audiência. O primeiro deles é o que ele chama de "espaço objetivo externo", "um espaço vazio que é preciso preencher" (p. 141), ou seja, o espaço ocupado pelo corpo físico e a maneira como este o ocupa, um espaço físico, palpável, como um cômodo, uma casa, uma mesa de RPG, etc. Esse espaço é melhor descrito como "lugar", onde o fenômeno, a cena acontece e este possui uma interferência clara na acomodação física dos jogadores enquanto jogam, mas não vai muito além, no sentido de que não é do espaço objetivo externo que esses jogadores obtém a satisfação do play que foram buscar. É o tipo de espaço que muda pouco ou não muda.

Já o segundo, é o que ele chama de “espaço gestual” (p.141), onde se encontram as teorias de delimitação de espaço que não são necessariamente físicas, mas partem do ator e do espaço que a sua atuação ocupa no momento da performance, se expandindo e se retraindo conforme elementos como a narrativa, o outro e sua própria espontaneidade. Esse é o espaço plástico que abarca a relação do jogador com a sua audiência em um jogo de RPG, com a diferença de que em uma mesa, ao papeis se revezam, ora os jogadores e o mestre assumem o papel de ator, com maior frequência o de audiência; no caso do jogo eletrônico, esse espaço plástico não simboliza uma separação jogador/ator e audiência, pelo contrário, é o ponto de encontro deste consigo mesmo e a narrativa. A experiência em um RPG eletrônico diverge da de mesa apenas no sentido de que a vivência deste representa muito mais uma convergência performática do que uma divergência de papeis com diferentes recepções conforme o lugar que o Ser ocupa no espetáculo. Como um automergulho do Ser na alternância plástica de papeis dentro espaço em construção durante a performance que surge em contato com o jogo.

Em um jogo eletrônico de RPG o “realismo” da narrativa se constrói através de um conjunto de regras e coerência visual e narrativa em relação ao que foi proposto pela desenvolvedora do jogo. Em *Skyrim*, elementos como a construção de um universo que parece muito mais antigo que o personagem se complementa com outras construções além-jogo, como a música elaborada por Jeremy Soule, a língua dracônica criada por Adam Adamowicz e que é parte crucial da narrativa do jogo, bem como a possibilidade de visitar mapas das regiões do jogo com perspectivas reais online fazem com que o jogador se sinta imerso em um mundo do qual nada conhece, fortalecendo a estranheza do primeiro impacto nesse universo e a sensação de desorientação logo no início do jogo. Uma sensação que se intensifica em virtude do personagem criado pelo jogador ser um adulto que, teoricamente, vive naquele universo há muitos anos. O aprendizado, portanto, deveria já ser inerente ao personagem criado, mas não ao jogador. Para reduzir essa distância inicial entre jogador e avatar, os desenvolvedores de *Skyrim* optaram por remover o tutorial clássico, assumindo, de certa forma, que o jogador e seu personagem já sabem o que fazer. O clássico tutorial, com explicações extensas em texto geralmente dá ao jogador a sensação de ter que alcançar o conhecimento do seu personagem e dos personagens ao redor. Nesse sentido, é muito comum que jogos de RPG eletrônicos tragam a narrativa do *outsider* que precisa se adequar à sociedade em que acabou de chegar e acaba se descobrindo como peça-chave para salvar o mundo em questão da ameaça instaurada naquele contexto. No caso de *Skyrim*, mesmo que de forma sutil, esse gancho narrativo do outsider está presente, mas o tutorial é suprimido, dando a entender que a mesma desorientação do jogador é também a de seu personagem, o que torna a dureza das primeiras cenas do jogo uma boa pista

da forma como ele pretende abordar o universo com certo realismo, mesmo que a temática narrativa seja a fantasia.

Posto dessa forma, a plasticidade do espaço gestual que vê surgir uma vivência nova de jogo a partir da completa inocência do jogador em relação àquele mundo, encontra terreno fértil do transporte que representa o jogo de RPG eletrônico. Se no jogo de mesa, o corpo é trazido ao primeiro plano, transformando a si próprio no objeto da performance enquanto ator e audiência dos demais, no jogo eletrônico o corpo é transportado para sua versão virtual, fazendo com que o corpo físico do ator se resuma ao mínimo movimento possível em prol da imersão em um universo digital. O estado liminar que se apresenta no momento da performance em um jogo de mesa, aqui permanece por todo o tempo que o jogador está em jogo, uma vez que o "transe" em que seu corpo físico é colocado busca na solidez dos sentidos humanos (tato, visão e audição) uma forma de substituir o realismo da performance que de outra forma seria apresentada pelo próprio ator. Nessa relação, conserva-se a potência da vivência ritualística do jogo nos videogames, às custas do espaço reservado à imaginação em outras circunstâncias mais tradicionais.

> Tal como aqui as descrevo, as atmosferas e os ambientes incluem a dimensão física dos fenômenos, inequivocamente, as suas formas de articulação pertencem à esfera da experiência estética. Pertencem, sem dúvida àquela parte da existência relacionada com a presença, e as suas articulações valem como formas de experiência estética. [...]
> [...] "a experiência estética" consiste numa muito carregada simultaneidade de efeitos de sentido e de presença (por oposição à experiência cotidiana, que apenas registra os primeiros). (GUMBRECHT, 2014, p. 16)

Independente da forma de jogo, um dos elementos que se cria para a possibilidade de desenvolvimento narrativo enquanto jogado, é um ambiente (seja ele virtual, físico ou imaginado) que movimente o(s) jogador(es) em prol de um caminho a seguir, a continuar em frente. Um movimento que o engaja a ponto de ele não querer abandonar o jogo antes de saber o próximo passo, de ocupar aquele espaço com a sua presença, (re)significando muitas vezes os elementos que fazer parte daquele universo, de forma a construir algo novo junto com os criadores dos jogos. Dado que a recepção da narrativa e a performance que dela resulta são sempre construções individuais, é possível dizer que o jogador é sempre responsável por criar a sua própria história, baseada em diretrizes prévias bem-definidas e na experiência estética vivida pelo jogador. Os objetos que se encontram nos domínios da materialidade e da imaginação se encontram disponíveis para uso e construção e a interação desses objetos com o

jogador no momento do jogo transforma a maneira como esse experimenta o mundo e lhe permitem maior ou menor flexibilidade na atribuição de sentido.

Um outro elemento que atua diretamente nesse movimento de avanço narrativo do jogo é o feedback recebido do sistema e dos demais jogadores. Esse um tanto quanto mais individual do que o ambiente onde se insere a produção de sentido e presença, já que não só ele é recebido de maneira individual como o outro, mas também é geralmente atribuído de maneira individualizada. Um dos 4 preceitos básicos de todo jogo[119], conforme Jane McGonigal (2011) é exatamente esse feedback, que muda de forma dependendo da configuração do jogo. "This variety and intensity of feedback is the most important difference between digital and nondigital games. In computer and videogames, the interactive loop is satisfyingly tight. There seems to be no gap between your actions and the game's response"[120] (posição 520). Mesmo que em jogos eletrônicos, pela capacidade do motor gráfico, o feedback seja praticamente automático, diferente do que coloca a autora, não é o tempo de resposta que o torna diferente dos jogos não-digitais, mas a forma como impacta na performance do jogador. Enquanto em um jogo não-digital, especialmente um RPG ele se apresenta sob a forma como o mestre, os demais jogadores e próprio jogo e suas regras reagem às ações do jogador; no jogo de RPG *single-player*, como é o caso de *Skyrim*, o feedback vem da programação do jogo e de si próprio enquanto audiência da performance.

Ao receber um feedback em um RPG de mesa, o jogador lida com questões tão complexas quanto a sua inexperiência em relação ao grupo, o impacto da sua jogada na do jogador seguinte, o desconcerto do mestre ou o surgimento de algum elemento que possa beneficiar ou prejudicar todo o grupo. Coletivamente, o feedback que chega ao jogador deixa claro que ele faz parte de um grupo conectado, que precisa vibrar na mesma frequência dentro do Círculo Mágico, sob o risco de impactar negativamente os demais e o próprio jogo. Da mesma forma, dificilmente o feedback que chega ao jogador por parte dos demais humanos compartilhando a jogatina, é feito individualmente, o que dependendo do contexto, o faz agir com cautela, pensando no próximo jogador e na melhor estratégia em grupo. Existe certo constrangimento velado em desagradar o grupo e não ser considerado como parte colaborativa dele. Já o feedback que vem do sistema geralmente, apesar de também ser feito individualmente, mas aos olhos de todos e de ser mais duro do que o que vem do mestre ou

[119] Relembrando, conforme a autora, os 4 preceitos básicos de todo jogo são: meta, regras, feedback e participação voluntária.
[120] "Essa variedade e intensidade de feedback é a diferença mais importante entre jogos digitais e não-digitais. Em computadores e videogames, o retorno interativo é satisfatoriamente curto. Parece não existir demora entre as suas ações e a resposta do jogo." (tradução nossa)

demais jogadores, é mais bem recebido pelo jogador e o impacto na sua performance se configura em uma modulação mais técnica que social na sua próxima jogada. Um bom exemplo de um feedback que venha do sistema é o jogador que porventura ataque uma criatura fora do seu raio de alcance, um erro considerado, na grande maioria das vezes, como um erro pequeno e facilmente remediável; a reação do jogador é se desculpar, mudar o foco do ataque ou o golpe que pretende aplicar, sem danos à sua relação com o grupo. McGonigal coloca muito peso no tempo de resposta dos jogos digitais, mas desconsidera que em um jogo de mesa tradicional, esse feedback não só também é imediato, como compreende um fator humano que implica em um complexo sistema de recepção e modulação de performance por parte do jogador que o recebe.

Por outro lado, um feedback que venha de um jogo digital, está programado para acontecer desde o início da jogatina. Nesse caso, quando falamos de um *single-player*, o retorno surge da máquina, o fator não humano análogo ao sistema e às regras do RPG de mesa, e do próprio jogador, oscilando rapidamente do papel de ator ao de audiência, de forma que o desconforto do feedback perante outros jogadores se perde no jogo, tornando o próprio jogador como seu algoz, o que tende a minimizar tensões internas relacionadas à dinâmica de grupo e socialização. Por outro lado, retirado o fator de grupo, o jogador entra em uma empreitada de autossuperação, muitas vezes repetindo sequências ou missões para alcançar melhores pontuações e resultados. Na esmagadora maioria dos jogos de videogame e computador atuais, é possível rejogar uma sequência sem sofrer as consequências de uma tentativa anterior a não ser certa perda de tempo. Alguns jogos como *Death Stranding*[121] de 2019 já começam a considerar as consequências das ações do jogador como modificações permanentes no universo e que, mesmo que o jogador possa voltar atrás e tentar novamente, o resultado e as modificações no espaço da tentativa anterior permanecem em cena (como crateras, monstros derrotados, etc). Em um jogo de RPG como *Skyrim*, onde as escolhas levam a caminhos diferentes, jogadores realmente exploradores de todas as possibilidades jogam cenas importantes mais de uma vez para aproveitar os diferentes desfechos, mesmo que algumas escolhas contrariem o seu julgamento pessoal do que fazer em cada situação. Frequentemente, após esgotarem as possibilidades, jogam mais uma vez para manter aquela que melhor lhes cabe. A retirada do jogo em grupo, portanto, permite maior exploração e falhas, uma vez que a tendência é que o jogador use o feedback recebido como fator propulsor de desempenho e a mudança na performance em relação ao jogo é mais latente do que nos tradicionais RPGs, já que é possível

[121] Para conhecer mais sobre o jogo, acesse: http://www.kojimaproductions.jp/en/death_stranding.html

explorar caminhos alternativos pelo prazer de se superar. Isso não significa que as escolhas em jogos como esses sejam mais fáceis, apenas que há espaço maior para testes quando o jogador não se sente observado pelos demais, nem tem suas ações atreladas às de outros jogadores.

3.1.1 – A narrativa e os RPGs

Uma vez que se tenha clareza que os RPGs eletrônicos, apesar de todas as diferenças com os de mesa, podem e devem ainda serem considerados dessa forma, podemos de fato passar ao ponto comum mais importante entre eles e que os diferencia dos demais jogos de tabuleiro ou eletrônicos: o foco na narrativa. É fato que todo jogo, por mais simples que seja, propõe uma narrativa sob a qual os jogadores agem em prol de um objetivo, no entanto, no caso dos jogos de RPG, os jogadores não apenas agem, mas buscam no conhecimento dos fatos narrativos, as escolhas que impactarão as suas ações. A narrativa nesse tipo de jogo não é secundária, mas exatamente o que propulsiona o jogador para frente, o guia rumo ao desfecho e o mantém engajado na jornada.

A já comentada entrega do jogador em relação aos RPGs repousa na densidade narrativa e textual do jogo, bem como na sua construção estética a fim de tornar aquela história coerente (ou não, se esse for o objetivo). Entrando em uma questão puramente de gosto, portanto, é muito difícil que um jogador que se identifique mais com a ação constante ou com a prática de outras habilidades como precisão, agilidade e competição se interesse por um jogo de RPG, apesar destes também trazerem momentos em que elas também são acionadas. A questão é que em jogos narrativos, todas essas ações possuem íntima ligação com a história construída naquele universo, sob o risco de perder os jogadores que de fato se identifiquem com esse gênero de jogo. A primeira questão que nos conduz à análise de narrativa desses jogos, portanto, é a de identificar o self envolvido nessas narrativas, a maneira como esse *Dasein* se abre para receber informações de um novo universo, a maneira como recebe essas informações e a relação que constrói com ele.

Os jogos de RPG de mesa se encontram hoje em uma situação de resgate. Aqueles muito populares entre as crianças e adolescentes das décadas de 80 e 90 do século XX, como D&D, Vampiro: a máscara[122] e Lobisomem: o apocalipse[123], viram a sua popularidade diminuir com a chegada dos videogames, da internet e do imediatismo do retorno em um jogo eletrônico, como coloca Janet Murray (2003). Ainda nesse período, a intenção de transpor os jogos a

[122] Para conhecer mais sobre o jogo, acesse: https://www.worldofdarkness.com/vampire-the-masquerade
[123] Para conhecer mais sobre o jogo, acesse: https://www.worldofdarkness.com/werewolf-the-apocalypse

mecânica clássicos de mesa já existia, com alguns exemplos bem-sucedidos com o de *The Legend of Zelda*, mas nesse período encabeçado por consoles como Atari e Super Nintendo, os jogos mais vendáveis eram os de plataforma *side-scrolling* (em movimentação lateral), ou seja, aqueles em que um personagem caminha pelo cenário vencendo obstáculos para avançar para a próxima fase, que possui uma marcação muito clara da anterior.

Fato é que, mesmo com o sucesso de muitas franquias, os RPGs ainda representam um ponto de atenção nos grandes estúdios de criação de jogos mundialmente, pois são considerados, sob o ponto de vista mercadológico, uma aposta alta que pode não trazer o retorno desejado. Em geral, quando dentro do prazo, esses jogos levam em média 5 anos para serem produzidos e mobilizam um vasto time técnico na sua execução, o que exige que o produto final seja um sucesso para compensar o tempo e dinheiro investido ao longo do tempo. Não são considerados produto de nicho, já que são capazes de mobilizar grandes somas, mas possuem números de venda ainda muito inferiores a conhecidas franquias de jogos FPS (*CoD* ou *Overwatch*) ou esportes (como PES[124] ou FIFA[125]), que conseguem desenvolver um jogo por ano com pequenos ajustes de um para o outro. É comum encontrarmos na indústria grandes fracassos do gênero de RPG quando se trata de jogos, podendo levarem desde a fama de ruins, desaprovados por jogadores e crítica especializada, como aconteceu com *No Man's Sky*[126], ou contribuírem para levar as produtoras à falência por não conseguirem suprir o investimento, mesmo quando possuem boa vendagem, como foi o caso da THQ Games[127].

Portanto, a entrega dos jogadores é proporcional à entrega dos desenvolvedores ao projeto, anterior à sua criação. Da parte das empresas, existe todo um esforço de pré-produção envolvendo roteirização, ambientação, sonorização e engenharia, de produção envolvendo a programação, edição e ajuste e de pós-produção com a fase de testes com jogadores, localização para outras línguas (se for o caso), marketing e distribuição do jogo. Da parte do jogador, o esforço começa com a abertura e a disponibilidade de deixar que um novo mundo venha a seu encontro e o modifique de maneira profunda. As jogatinas de RPG tendem a ser bastante memoráveis, mesmo que a história não seja toda original, pois o jogador se encontra aberto

---

[124] Para conhecer mais sobre o jogo, acesse: https://www.konami.com/wepes/mobile/pt-br/
[125] Para conhecer mais sobre o jogo, acesso: https://www.ea.com/games/fifa/fifa-22
[126] Para conhecer mais sobre o jogo, acesse: https://www.nomanssky.com . Para entender parte da polêmica com o jogo, acesse: https://www.quora.com/Was-No-Mans-Sky-a-disappointment
[127] Para saber mais sobre a falência e venda da THQ, acesse: https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/01/thq-declara-falencia-e-vende-estudios-e-jogos.html . Apesar de ter falido após o lançamento de *Darksiders II,* o fato não está diretamente ligado ao jogo, consistindo em todo um contexto que levou a esse fim, mas a falta de jogos com alta e rápida vendagem, contribuíram para o fechamento da empresa, posteriormente adquirida pela Nordic Games, que deu continuidade às franquias de maior sucesso, como o próprio *Darksiders*.

para um universo complexo e completo do qual deseja fazer parte. De certa forma, apesar de ser possível inferir que todos os gêneros de games são lúdicos, respondem à estrutura mítica, fomentam uma performance por parte do jogador e do dispositivo e exige certa abertura à sua narrativa, são nos RPGs que a narrativa faz o transporte imersivo do jogador de maneira mais potente, o que os aproxima de outras formas de arte que poderiam ficar distantes quando envolvendo a tecnologia e a interatividade dos jogos eletrônicos, como a literatura[128].

> [...] embora seja verdade que a intriga é uma imitação de ação, uma competência prévia é exigida: a capacidade de identificar a ação *em geral* por seus aspectos estruturais; uma semântica da ação explicita essa primeira competência. Além disso, se imitar é elaborar uma significação *articulada* da ação, uma competência suplementar é exigida: a aptidão para identificar o que chamo as *mediações simbólicas* da ação [...] (RICOEUR, 2010a, p. 96)

Tendo como uma das bases de sua teoria a poética de Aristóteles, Paul Ricoeur coloca ainda uma condição de existência para o que ele chama de intriga, ou seja, a atividade mimética de uma narrativa, ou "o processo ativo de imitar ou representar" (2010a, p. 59), que consiste no conhecimento prévio de que se trata de uma imitação da ação pela estrutura como ela se apresenta. Isso quer dizer que, sabendo que se trata de uma narrativa, o Ser se abre para permitir que seus elementos venham ao seu encontro, conforme o conhecimento prévio que já possui de como elas se articulam. Além disso, ele deve ser capaz de perceber os elementos que mediam simbolicamente a ação para que ela faça sentido enquanto história narrada e transformadora, em uma estrutura análoga à que acontece com os mitos que exigem certo conhecimento prévio de suas simbologias narrativas.

Quando Paul Ricoeur diz que "narrar já é 'refletir sobre' os acontecimentos narrados" (2010b, p. 103), ele nos coloca diante de um ponto importante da narrativa que a destaca da narrativa histórica, no sentido que liberta a narrativa ficcional para criar a sua própria história, uma na qual os fatos podem ser criados e desenvolvidos. Ao não colocar a narrativa de ficção como relatora da história, o autor enaltece os diversos níveis de criação narrativo de onde partem jogos temporais diferentes em prol de um objetivo que não seja necessariamente, informar ou documentar. A narrativa de ficção encontra liberdade no seu enunciado de criar a ambiência que melhor convém a atores e audiências em prol de um objetivo comum, traduzido no clímax compartilhado entre esses dois polos enquanto ela se desenrola. A rigidez histórica, apesar de nem sempre ser pré-requisito para uma narrativa histórica, se encontra nesse contexto

[128] Para saber mais sobre o desenvolvimento de *Skyrim* e o esforço para a produção do jogo, assista à entrevista com os desenvolvedores disponível em https://www.youtube.com/watch?v=Nf55GOfp984 .

apenas como ponto de apoio se assim o criador da narrativa ficcional o quiser ou achar conveniente. Talvez, de maneira bastante especulativa, também podemos dizer que a audiência busca na narrativa histórica (ou em outras ficcionais) os pontos de apoio estéticos para fazer aquela narrativa acontecer para si.

Em jogos como *Skyrim*, cuja densidade narrativa é alta, a dificuldade da abertura do jogador também reside em sua bagagem prévia tanto de outros jogos, como de outras formas de arte. Não por acaso, a grande maioria dos jogadores que são atraídos por ele compõem um grupo adulto e *heavy-gamer*, ou seja, pessoas que já possuem conhecimento prévio de alguma forma de narrativa de fantasia anterior. O mundo circundante de cada um desses Seres-aí também intensifica a sua experiência, dita, de certa forma, a escolha por esse ou aquele jogo e resulta na performance esperada e consolidada de cada um. Posto dessa forma, é possível perceber que a escolha e o engajamento em determinado jogo de RPG não é apenas uma questão de gosto, mas o produto de toda uma trajetória do *Dasein* em sua vida cotidiana que culminam em uma experiência transformadora do qual ele não consegue se desvencilhar tão facilmente. Diferentemente de um ator que encena uma peça, portanto, o jogador de RPG o faz por escolha voluntária[129], como forma de "honrar" inconscientemente uma história que é sua. É exatamente a partir desse ponto que a separação entre real e virtual não faz mais sentido, pois a própria abertura do Ser a determinado gênero narrativo (tecnológico ou não) depende da sua visão prévia de mundo, esta que é modificada ligeira ou brutalmente todas as vezes que ele sai do Círculo Mágico do qual fez parte.

O próprio Círculo Mágico se modifica todas as vezes que o jogador ou o grupo retorna a ele, pois após a experiência da sessão anterior e do tempo entre uma e outra, o contexto de vida e mundo desse *Dasein* já se modificou quando uma nova abertura é proposta. O mesmo acontece com o mestre do jogo e os demais jogadores, quando se trata de um jogo de mesa, modificando também a dinâmica do grupo e com ela, a performance individual e coletiva. "No fim das contas, as narrativas têm por tema agir e sofrer. [...] Nesse sentido, não há análise estrutural da narrativa que não adote elementos de uma fenomenologia implícita ou explícita do 'fazer'" (RICOEUR, 2010a, p. 99). No entanto, qualquer que seja a narrativa, ela não se limita ao que os atores e a audiência conhecem, mas acrescenta a ele elementos narrativos próprios, capazes de proporcionar coerência tal que a permitem ser tomada como verdade. Uma

[129] Cabe aqui uma questão para explicar melhor essa frase. Com a expressão "escolha voluntária do jogador", a intenção é apenas enaltecer que não se trata de um trabalho remunerado, como pode acontecer com os atores que tem o teatro como profissão e meio de sobrevivência. A própria relação de um ator com uma peça se modifica radicalmente quando não existem ganhos financeiros envolvidos, o que seria assunto para outra tese.

verdade, deve-se dizer, que muda de sentido e possui temporalidade diferente, conforme se trata de uma narrativa ficcional ou histórica.

Roland Barthes, em análise ainda inicial, propõe três níveis de descrição para a obra narrativa: o das funções, o das ações e o nível da narração (2013, p. 27). É uma estruturação rudimentar pela qual o autor inicia seu desenvolvimento sobre a narrativa, mas que nos serve de base sobre os níveis que se pode esperar de uma narrativa, qualquer que seja a sua origem e gênero. A real é que, quando tratada como fenômeno, nenhuma dessas distinções e tentativas de destrinchar a narrativa serão eficientes, já que é impossível analisar e captar o sentido de todas elas separadamente uma das outras e, principalmente, da presença do Ser-aí no contexto narrativo, que é o que lhe atribui sentido. Portanto, esses níveis de descrição e a posterior divisão da ação proposta por Ricoeur abordada nessa tese, nos servem apenas de guia para melhor organização da análise de *Skyrim*, sem jamais deixar de lado seu aspecto fenomenológico.

A princípio o autor conceitua as funções como "o que quer dizer" (p.30) determinado enunciado narrativo, o que posteriormente é esmiuçado em questões mais próprias da linguagem e seus desdobramentos sintagmáticos. Usando da definição de Barthes para colocar dentro do universo de análise de *Skyrim* o conceito de funções sob a perspectiva de mundo proposta por Heidegger, podemos colocar os enunciados narrativos como os elementos componentes do jogo e a sua disposição no espaço virtual construído para o jogador, bem como os fatos narrativos adicionados por cada NPC-chave encontrado pelo caminho.

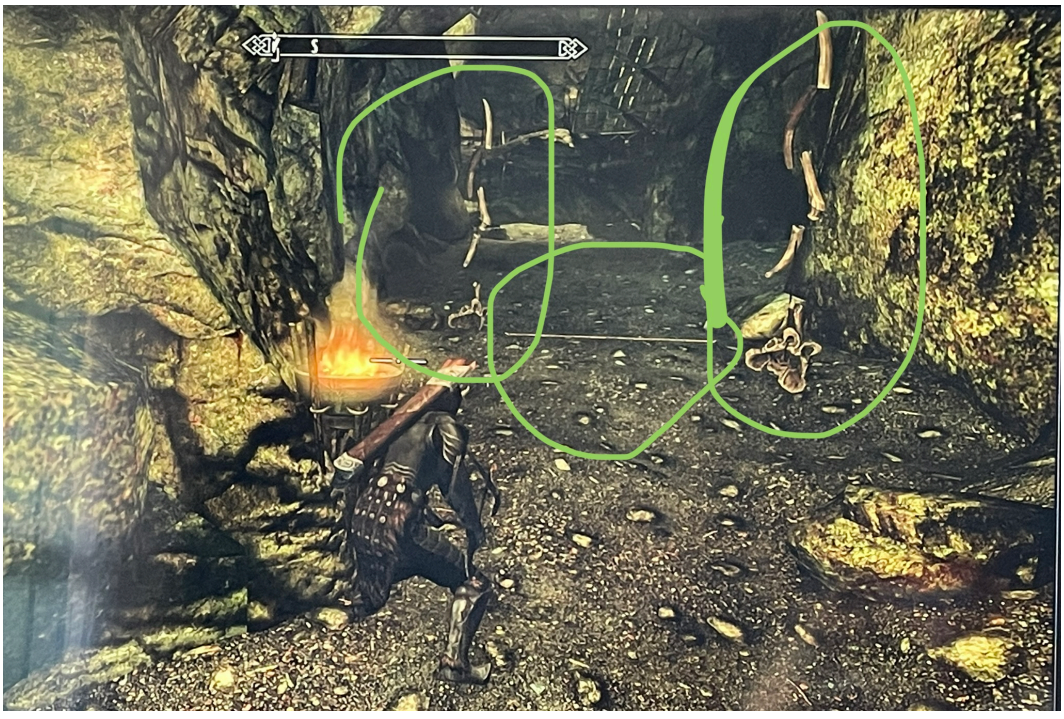


Figura 20 – Armadilhas ocultas em *Skyrim*

A Figura 20 mostra as armadilhas colocadas pelos inimigos dentro de uma caverna, que pela pouca luminosidade do jogo em geral, muitas vezes passam despercebidos até que sejam acionados, alertando os inimigos e dificultando o ataque furtivo preferido de Frigga. As três armadilhas colocadas na cena (as duas fileiras de ossos pendurados e o fio esticado) representam um enunciado narrativo bastante claro, evocando a presença humana no local e a necessidade de manter intrusos longe. A caverna em questão é dominada por humanos e elfos guerreiros ladrões e os presentes são imediatamente acionados como inimigos quando o jogador chega perto, não possibilitando o diálogo antes do ataque. Geralmente, quando um dos personagens presentes nesses momentos é um NPC importante que deve ser contatado pelo diálogo, não é possível matá-lo antes de falar com ele, ele recebe o golpe, se curva como se sentisse dor, mas não se volta contra o personagem a menos que conversem antes, uma maneira que o jogo encontrou de progredir a narrativa em momentos de conflito e diferenciar pontos importantes através de personagens que aparentemente são iguais aos demais. É importante ressaltar que um recurso muito usado para esse reconhecimento em outros jogos de RPG é colocar nomes diferenciados em personagens-chave, portanto, se o jogador se deparar com um personagem que possui um nome, como “Hadvar”, “Ralof” ou qualquer que seja, certamente ele está diante de alguém com quem pode (e, na maioria das vezes, deve) conversar. Esse recurso também é utilizado em *Skyrim*, como demonstrado, mas pela dinâmica dos combates e a rapidez com que acontecem, muitas vezes o jogador, ao não conferir os nomes de cada um dos inimigos, poderia acabar eliminando parte da história ou a possibilidade de uma missão secundária (*sidequest)* por não se atentar a esse detalhe no calor do momento, por isso o uso do recurso dos NPCs indestrutíveis.

Voltando ao enunciado das armadilhas, alguns pontos devem ser ressaltados desse aspecto narrativo. O primeiro deles, é que ao analisar os ossos, podemos perceber que se tratam de ossos humanos (ou pelo menos humanoides) pela presença de característicos ossos da bacia entre eles. Esse fato nos leva a duas conclusões, uma dentro e outra fora do jogo: a primeira de que os ocupantes daquela caverna são humanos também, ou pelo menos se aproveitam dos humanos que matam para aumentar suas defesas. É de conhecimento de qualquer pessoa que tenha jogado um pouco do jogo (e outros RPGs também) que os humanos são as raças mais frágeis no quesito constituição, e por isso, se ancoram em artifícios que aumentem as suas defesas ante os inimigos, como armaduras, armas, magias e armadilhas. Os ossos humanos dispostos dessa forma, possuem, portanto, a finalidade de indicar os ocupantes daquele local, além de indicarem uma raça relativamente desenvolvida (quando comparada a um Falmer ou

um Goblin), mas sem grande engenhosidade como os anões ou elfos. As armadilhas dispostas nos contam a história de um pequeno grupo de humanos esfarrapados se escondendo da lei e praticando pequenos crimes.

A segunda conclusão provém da primeira e diz respeito à forma como o jogador se relaciona com essas armadilhas. Apesar de ser possível distinguir ossos humanos na armadilha, especialmente os da bacia que são ossos grandes, considerando a baixa luminosidade e contraste presentes nos cenários que compõem *dungeons* nos jogos de RPG e a textura utilizada na produção do chão e das paredes nessa caverna, as armadilhas são praticamente invisíveis. Só é possível ver a armadilha claramente o jogador que carrega consigo uma tocha ou fonte luminosa, o que prejudica a sua furtividade, ou aquele que se movimenta com extrema cautela, prestando atenção aos detalhes da composição do cenário[130]. De forma geral, o jogador se vê surpreendido por uma horda de inimigos sem saber como sua cobertura foi descoberta, uma vez que não é possível enxergar as armadilhas. Após as primeiras experiências, no entanto, o jogador tende a ficar mais atento conforme adentra certos recintos do jogo, ou seja, suas habilidades e experiência enquanto jogador também melhoram conforme o jogo se desenrola, assim como acontece com seu personagem. Dessa forma, além de informar os ocupantes da caverna, as armadilhas presentes no jogo também possuem a função de elevar a tensão daquele jogador que busca um ataque furtivo ao elevar a tensão sobre a sua possível localização, visibilidade e efeitos. Não por acaso, elas cobrem quase todo o espaço disponível de passagem do personagem, fazendo com que a sua movimentação necessite ser ainda mais lenta e meticulosa. É um momento de tensão (especialmente se o inimigo é visível e muito mais forte do que o jogador) se movimentar lentamente, com um arco pronto para atirar, mirando o inimigo, enquanto tenta não acionar a armadilha quando se move para frente ou regressa correndo, caso seja percebido por um deles.

A disposição dos objetos, portanto, conta a história do universo em que eles são possíveis e o contexto em que existem, de forma a encontrar um jogador que transporta a sua subjetividade para uma ação a partir da percepção, reconhecimento e significação desses objetos. Frigga evita ao máximo as armadilhas que encontra pelo caminho, ao passo que a jogadora que a controla sente o acelerar dos batimentos toda vez que a tentativa de ataque furtivo não dá certo e uma fuga desesperada para encontrar cobertura se inicia novamente. Jogadores que buscam mais o combate frontal e direto com os inimigos não se preocupam tanto com isso e, por esse motivo, geralmente fazem como os ocupantes da caverna, investem em

[130] O print da tela presente na Figura 20 só foi possível porque existia uma fonte de luz próxima, tornando as armadilhas visíveis em determinados ângulos.

armaduras pesadas e resistentes, movimentação lenta e ruidosa e armas letais. Não é o caso de Frigga que possui clara preferência pelo arco e flecha, armadura leve e fuga ágil, evitando o confronto direto e tomando um tempo maior de combates no contador geral de horas de jogo.

O segundo nível da narrativa, de acordo com Barthes, é o das ações e diz respeito principalmente à necessidade de "definir o personagem pela sua participação em uma esfera de ações [...]" (2013, p. 46). Quando se trata de jogos de RPG, os personagens são, como já colocado, de máxima importância; eles que são capazes de movimentar a narrativa enquanto personagens jogáveis, mas, principalmente, como NPCs. Em *Skyrim* existe um vasto trabalho de construção do *lore* (ou folclore) do jogo para que os personagens ali encontrados possuam densidade suficiente para não se repetirem. São milhares de linhas de diálogo escritas para que o jogador possa escolher a ação a seguir em cada uma das situações apresentadas.

Figura 21 – Diferentes linhas de diálogo levam a resultados distintos

Na Figura acima, somos confrontados com um guarda no portão da cidade de *Whiterun*, após uma breve passagem por *Riverwood*, onde um NPC nos pede ajuda para contatar o Jarl da região e relatar sobre o dragão e o acontecido em *Helgen*. O guarda nos impede de entrar na cidade independente do momento do dia, mas a abordagem noturna tende a ser relativamente

mais agressiva do que a diurna, e ela nos abre várias possibilidades de ação conforme a escolha do que dizer ao guarda em seguida. As opções disponíveis são: 1. Riverwood clama pela ajuda do Jarl, 2. Tenho notícias de Helgen sobre o ataque do dragão (Persuadir), 3. Isso muda alguma coisa? (80 moedas de ouro), 4. Se afaste ou vai se ver comigo (Intimidar) e 5. Volto mais tarde (I'll come back later) – em tradução livre. É possível ainda não escolher nenhuma das opções e não entrar na cidade, o que impediria o progresso desta missão do jogo, e explorar os arredores em busca de *sidequests*, no entanto, especialmente nesse início de jogo, não há muitas opções de missões a seguir que não a principal, liberdade que vai sendo conquistada aos poucos, mais ainda após a revelação da origem do personagem jogável como *dragonborn*. Qualquer uma das opções que o jogador escolher vão resolver o problema de entrada na cidade, com exceção da intimidação que desencadeará uma luta com esse guarda que chama reforços rapidamente. No entanto, tanto a opção de intimidar quanto a de persuadir aumentam uma habilidade do personagem, respectivamente combate e discurso (speech).

Existem ainda jogos, como *The Witcher 3* que acrescentam um pequeno *timer* para que o jogador faça a sua escolha antes que a *engine* que roda o jogo escolha aleatoriamente e retire do jogador a possibilidade de exercer o seu estilo ou estratégia. Esse recurso acrescenta o fator ansiedade na escolha do jogador e ressalta a necessidade de reagir rápido quando uma escolha é crucial para o avanço. No caso específico de *The Witcher 3*, é possível ainda evoluir habilidades para níveis mais elevados, abrindo novas possibilidades de diálogo e persuasão sem a necessidade de confronto. Existem ainda jogos onde o *timer* é acrescentado em momentos críticos e botões específicos devem ser pressionados em determinado tempo para evitar uma falha, como é o caso do jogo *The Rise of Tomb Raider*[131] em momentos perigosos, quando a necessidade de apertar uma sequência de botões específica em determinado tempo pode evitar a queda de Lara de um penhasco ou evitar que uma mandíbula ameaçadora de urso se feche sobre a sua jugular. Nesse caso, não se trata de uma escolha narrativa como em outros RPGs[132], mas de uma condição de sobrevivência da personagem baseada na rapidez dos reflexos do jogador que a controla.

> Um dos principais obstáculos para o amadurecimento da narração digital é a dificuldade de estabelecer convenções expressivas para o uso da linguagem

[131] Para conhecer mais sobre esse jogo, acesse: https://square-enix-games.com/pt_BR/games/rise-of-the-tomb-raider-20-year-celebration

[132] Os jogos de Tomb Raider são costumeiramente chamados de RPGs, no entanto, se fôssemos construir uma escala de quão customizável as aventuras de Lara Croft de fato são, eles se aproximariam muita mais de *The Legend of Zelda* e *The Witcher* do que de *Skyrim*, uma vez que não é possível escolher o personagem ou sua aparência e a narrativa é relativamente linear, indicando claramente aonde o jogador deve ir em seguida.

> pelo interator. Se dermos ao interator total liberdade para improvisar, perderemos o controle sobre o enredo. No entanto, se pedirmos ao usuário que escolha num menu aquilo que irá dizer, estaremos limitando sua agência e lembrando a ele a existência da quarta parede. (MURRAY, 2003, p. 183)

O que Janet Murray chama de agência é precisamente a performance do jogador, que, quando em um jogo eletrônico, é mediada por uma narrativa eletrônica pré-programada. Colocadas dessa forma, o jogador se encontra diante de uma situação que confronta diretamente seu estilo de jogo. Nas palavras de Paul Ricoeur, "para que possamos contar qualquer coisa, é necessário e suficiente que uma certa ação seja conduzida através de três fases: uma situação abrindo para uma possibilidade, a atualização dessa possibilidade, o resultado da ação." (2010b, p. 69). Quando em um jogo de RPG de mesa, o olhar vigilante do mestre e dos outros jogadores exige que ele aja com coerência em relação à personalidade que criou para o seu personagem, seja ela próxima ou muito distante da sua própria. Dessa forma, espera-se que um personagem que seja um bárbaro ou um orc, por exemplo, sempre escolha a opção de combate quando confrontado com situações como essa. A pergunta do mestre após explicar a situação e a ação do NPC de não permitir a sua passagem geralmente consiste em algo como "O que você faz?", compelindo o jogador/personagem a agir, mas sem lhe dar opções de qual é a melhor forma de proceder. Nesse caso, a ação depende da interação entre o jogador/personagem e o mestre/personagem, em um jogo de ação e reação em tempo real. Em um caso como o colocado na Figura 21, um jogador que escolha o confronto pode ser surpreendido com uma atitude covarde do guarda de se encolher e deixá-lo passar, mesmo que naturalmente esteja esperando por um golpe de espada e reforços. Fato é que o jogador experiente age diante dos objetos e ações dos demais da maneira como construiu o seu personagem, de fato interpretando um papel criado no momento da rolagem de dados de status inicial do personagem e da adição de informações sobre ele como seu background, história familiar e demais características.

Já quando estamos diante dessa situação em um RPG eletrônico, como na Figura 21, o jogador que está sozinho interpretando o seu papel pode agir conforme 3 aspectos: seguindo as características do seu personagem como em um RPG de mesa, seguir conforme a sua consciência e moralidade no mundo físico ou buscar pela alternativa que melhor lhe convém naquele momento. No caso específico dessa escolha, Frigga optou por persuadir o guarda por sua característica de ser uma combatente furtiva que evita o confronto direto, também por carregar pouco dinheiro no início do jogo. Outras escolhas no jogo foram mais difíceis de fazer, como optar por roubar algo para verificar o efeito em prol desta análise. Aqui fica claro que em muitas dessas ações, por não estar submetido à rigidez da atuação que um jogo de mesa exigiria,

o jogador sente maior liberdade de jogar como de fato achar melhor ou experimentar mais de uma escolha para ver o efeito que melhor lhe beneficia. Ações como roubar e matar pessoas inocentes foram escolhas difíceis ou completamente refutadas por Frigga por refletirem parte das permissões de convivência social e moralidade da jogadora que a controla[133]. Sendo o jogo, qualquer que seja, um estado liminar onde existe um transporte do jogador para um novo universo, consideramos que, assim como o corpo do jogador, sua mente e costumes não são completamente abandonados, permanecendo atrás das cortinas enquanto imerso no Círculo Mágico. Dessa forma, o mundo circundante do jogador afeta a maneira como ele performa no "palco", mesmo que inconscientemente, e qualquer tentativa de negar ou anular a mente por trás da performance, exige um grande esforço e aumenta a dificuldade de retorno no movimento de saída desse estado liminar da performance, de forma semelhante ao que acontece com atores que mergulham em suas atuações e têm dificuldade de sair do personagem posteriormente.

O terceiro e último nível estudado por Barthes é o da narrativa, que sempre pressupõe uma relação bilateral entre um doador e um beneficiário da narrativa, ou seja, de alguém que conta uma história e de alguém que a ouve e se abre para ela. No caso dos jogos, existe uma diferença particular em relação à narrativa que evoca o conceito de *Erlebnis*, ou experiência viva, proposto por John Dawsey (2007), uma vez que a interatividade dessas formas narrativas faz com que muito do que é narrado dependa das ações dos jogadores. Isso não significa que a narrativa sempre ande pelos caminhos do improviso, muito pelo contrário, todo jogo possui um roteiro e o objetivo final da narrativa, a menos que o indivíduo deseje parar de jogar, é sempre alcançado, o que varia é o tempo e o percurso até lá. Dessa forma, um jogo de RPG de mesa possui um claro narrador que é o mestre do jogo, mas os jogadores também assumem o papel do narrador quando relatam suas ações, travam diálogos entre si ou buscam alternativas com outros jogadores para situações enfrentadas pelo grupo. Da mesma forma, quando os jogadores de um jogo de RPG eletrônico em mundo aberto como *Skyrim* decidem que as *sidequests* disponíveis são interessantes a ponto de adiar indefinidamente o final de narrativa principal,

[133] Existem jogadores que buscam nos jogos meios de fuga das convenções sociais, executando ações moralmente condenáveis que não fariam no mundo físico. Essa é inclusive uma discussão muito recente sobre a indústria de tecnologia e games, uma vez que, quanto mais realistas eles se tornam, mais tênue é a separação de uma experiência socialmente aceita ou não, mesmo que aconteça virtualmente. Sendo uma jogadora de RPG do sexo feminino, já participei de diversos fóruns, chats e lives para falar sobre limites em jogatinas de mesa, como assédio das personagens que jogamos, ameaças à sua integridade física, etc. A verdade é que não existe um consenso sobre isso, mas considerando serem os games um universo dominado pelo público masculino e muitas vezes voltado para ele, certas ações dos jogadores podem gerar gatilhos emocionais nas jogadoras que são por muitos considerados inaceitáveis. Essa é uma discussão longa e que merece um espaço específico, mas essa passagem da tese deixa claro que é impossível dissociar completamente jogador e personagem, no sentido de que as suas ações funcionam como uma forma de agir em determinado universo, mas que não consistem em um descolamento completo e sim uma ampliação da existência de um Ser-aí.

eles também estão contando a história no seu ritmo, narrando uma história que é programada para acontecer sempre do mesmo jeito, da maneira que mais lhe dá prazer, assumindo o controle da história que desejam contar, posto que tempo e narrativa são elementos interdependentes. Ainda de acordo com o Barthes, o nível narratológico "tem deste modo um papel ambíguo: contíguo à situação da narrativa (e por vezes mesmo incluindo-a), ele abre sobre o mundo onde a narrativa se desfaz (se consome); mas ao mesmo tempo, coroando os níveis anteriores [da função e das ações], ele fecha a narrativa, constituindo-a definitivamente como fala (*parole*) de uma língua que prevê e contém sua própria metalinguagem" (2013, p. 55), ou seja, o nível narratológico contém em si o ciclo narrativo sob o qual se encontram os dois níveis anteriores, atingindo status de universo próprio e fechado, no momento em que é concluído/consumido.

Essa estrutura colocada por Barthes (2013), apesar de caber a muitas narrativas distintas, encontra eco profundo nas narrativas míticas e a sua capacidade volátil de se consumir no tempo, deixando naqueles que dela participaram o espectro permanente de sua existência. É através dos mitos que o conceito de *Erlebnis* encontra terreno também, quando o chamado benfeitor dessa narrativa avança alguns passos na passividade dele esperada, mas, pelo contrário, participa do processo com as suas emoções, o seu corpo e a sua disponibilidade. Paul Ricoeur (2010a) relaciona tempo e narrativa baseando-se na teoria de Heidegger (2015) e nos conceitos desenvolvidos pelo filósofo alemão de temporalidade, historialidade e intratemporalidade, traçando uma forma de situar a narrativa no tempo e colocando a estrutura narrativa como simples sucessão de "agoras" em xeque, no momento que se propõe a estudar a sua ontologia. De acordo com a discussão de Heidegger por Ricoeur, a temporalidade é o tempo em sua percepção mais óbvia, como "ser-por-vir, tendo-sido e tornar-presente" (2010a, p. 108), retirando a percepção e passado, presente e futuro e trazendo a concepção de tempo enquanto passagem relacionada do *Dasein* e sua vivência do mundo circundante relacionado à sua memória e perspectiva. Essa é a concepção de tempo do Cuidado e da Ocupação dos seres simplesmente dados pelo *Dasein*, é também o tempo da deterioração orientado para o fim dos entes quaisquer que sejam. Já a historialidade é "a extensão do tempo entre nascimento e morte e o deslocamento da ênfase do futuro para o passado" (p.108), ou seja, uma extensão temporal do tempo de duração daquele *Dasein* enquanto Ser que ainda consegue agir sobre a sua própria existência ou que tenha sido registrado como existência anterior de alguma forma. Por fim, a intratemporalidade é a abstração do agora em relação ao tempo vivido, deslocando o tempo de sua mediação para constituir o mundo do "ser-dentro-do-tempo" (p.111), passando por uma percepção de tempo que é mais relacionada à percepção e experiência do que aos números. É nesse nível de interpretação do tempo que Ricoeur enxerga a narrativa. No entanto, a relação

do Ser com o Tempo não pode ser fragmentada como pertencente apenas a um desses níveis, consiste de certa forma em todos eles de uma vez, mas é pensando em níveis diferentes de temporalidade que é possível perceber a presença desse no mundo do Ser cotidianamente.

Uma narrativa mítica, além do potencial transformador que possui a nível pessoal, também incide sobre a percepção temporal do *Dasein*, posto que é transporte para um novo status para este Ser-aí e o cerca por muitas frentes diferentes. No caso de *Skyrim*, a jogatina na qual esta análise se baseia levou 124 horas, 69 dias dentro do jogo, 220 *saves* (contando *saves* automáticos e manuais) em um período de pouco mais de 2 anos[134] entre o primeiro e o último *save*, o que nos dá uma base temporal da ação em diferentes formas, onde a temporalidade e a historialidade do jogo são quantificáveis e a intratemporalidade não, por sua própria natureza de abstração do tempo.

É comum que em jogos eletrônicos os dias passem rápido, para que o jogador consiga experimentar as possibilidades de cada período do dia, ao contrário dos de mesa que, de forma geral, passam muito mais devagar[135]. Em muito deles, de acordo com a densidade do mundo construído, temos eventos que só são liberados durante o dia ou durante a noite, NPCs, animais e atitudes de cada um deles que se modifica conforme o período do dia. De forma geral, esses eventos são cíclicos e representam uma nova oportunidade de contato a cada dia, ou seja, se o jogador tiver necessidade de conversar com um NPC específico, após algum tempo e observação, ele perceberá que esse NPC está disponível em determinado local a hora do dia ou da noite todos os dias e atrasará ou adiantará o relógio conforme sua conveniência. A possibilidade de mexer no relógio do jogo também permite ao jogador uma recuperação rápida por meio do sono, que pode ser em qualquer cama que não tenha um dono no caso de *Skyrim*, além de permitir que personagens como Frigga viagem sempre em seu período favorito, durante o dia, no caso.

No tocante à intratemporalidade, cuja relação com a narrativa é mais clara conforme Ricoeur, existe uma particularidade dos jogos de RPG que guiam a conduta do jogador antes mesmo que ele se disponha a entrar no Círculo Mágico. O jogador que assume um avatar coloca a temporalidade do mundo físico em segundo plano e passa a vivenciar a intratemporalidade presente no Círculo Mágico ao qual se submete. Como dito anteriormente, o ritmo narrativo e o avanço do jogador nesse gênero de jogo é geralmente lento, uma vez que as missões possuem

[134] Esse tempo se dá em relação aos *saves* automáticos que aconteciam todas as vezes que era necessário verificar algo no jogo ou complementar alguma missão ou elemento para essa análise.
[135] Por exemplo, o jogo representado pela Figura 19 está em curso há mais de 3 anos e até o momento passaram-se apenas 20 dias no calendário dos personagens.

muitas etapas e pré-requisitos até a sua conclusão, envolvendo muitas vezes deslocamentos longos dentro do universo do jogo, *puzzles* difíceis de resolver e diálogos extensos com vários NPCs. Por esse motivo, muitos jogadores que possuem pouco tempo disponível para jogar, sequer se dispõem a tal e é também por isso que a intratemporalidade ou o tempo percebido em cada sessão de jogo possui uma relação ambígua, parecendo ao mesmo tempo, muito curto e muito longo. Muito curto no sentido das horas-relógio, onde a percepção do jogador de 4 horas jogando ou mais parecem muito menos pelo nível imersivo em que ele se encontra. Uma vez aberto para viver a narrativa do jogo, ele vê seu corpo físico ser deixado em segundo plano enquanto as funções cerebrais e as emoções funcionam a todo vapor. Muito longo dentro do universo do jogo; como um lento piscar de olhos, a jogatina se desenrola lentamente à medida que o envolvimento naquele universo o permite conhecer espaços distantes uns dos outros, cidades com características, regras e raças próprias e lugares com características muito diferentes. Essa separação dos espaços dentro do jogo na intenção de diversificar as regiões exigem longas horas de caminhada, o que faz com que dia e noite passem rapidamente dentro do jogo enquanto dando a sensação de caminhar por dias até a próxima parada. Em muitos jogos do gênero, todas as localizações principais já estão disponíveis para o recurso *fast-travel*[136] desde o início, mas na grande maioria deles, como em *Skyrim*, essa opção só fica disponível após o jogador descobrir um novo local pela primeira vez, exatamente para estimular a exploração por parte dos personagens que muitas vezes, ao viajarem de um local para outro se deparam com uma caverna, uma cabana ou um espaço praticamente impossível de ignorar quando quem está no controle é um nato explorador.

Em termos de semântica, a narrativa mitológica, ainda que possa ser abordada de formas diferentes, possui na ontologia do Ser um impasse quando representa um esforço coletivo de significado, mas ao mesmo tempo, nunca os atinge da mesma forma. Quando trata da leitura dos mitos e da busca dos teóricos contemporâneos pela melhor forma de interpretar a narrativa mítica, A. J. Greimas (2013, p. 63) coloca três pontos importantes:

> 1) A teoria semântica que procurasse dar conta da leitura dos mitos, longe de limitar-se à interpretação dos enunciados, deve operar com sequências de enunciados articulados em narrativas.
> 2) Em lugar de excluir qualquer referência ao contexto, a descrição dos mitos é levada a utilizar informações extratextuais sem as quais o estabelecimento da isotopia narrativa seria impossível.
> 3) O sujeito que fala (= o leitor) não pode ser considerado como o invariante da comunicação mítica, pois esta transcende a categoria de

[136] O recurso de "viagem rápida" permite que o jogador seja automaticamente transportado de uma cidade ou região para outra.

> *consciente* vs *inconsciente.* O objeto da descrição situa-se no nível da transmissão, do *texto-invariante*, e não no nível da recepção do *leitor-variável*. (2013, p. 63)

O primeiro ponto colocado pelo autor diz respeito ao todo narrativo, de buscar na articulação sequencial dos enunciados o sentido do mito. Aqui fica claro que um enunciado sozinho não consegue carregar consigo a força do mito, uma vez que as narrativas como um todo, mas especialmente quando colocada como mito e, portanto, quando busca a transcendência da existência humana, como bem coloca Fink (2016), não pode existir fora de um contexto que envolve desde o momento de preparação para tal efeito antes mesmo, quando o Ser se prepara para se abrir para essa narrativa ao momento do retorno do Círculo Mágico do qual tomou parte. Se o *Ser* que se abre para o mundo pela ótica do jogo se encontra disponível para mergulhar na narrativa mitológica proposta e em si mesmo, ele se coloca em um constante estado liminar relativamente frágil que busca sua significação muito mais na coerência dessa articulação dos enunciados, baseando-se no elemento lúdico inerente de toda narrativa, do que de fato no seu conteúdo. Explico. Se pegarmos como exemplo um jogo como *Skyrim* de 2012 ou, se quisermos ir mais longe um pouco, um jogo como *Pokemón Yellow*[137] (Figura 22), lançado em 1998 para o GameBoy Color, um console portátil objeto de desejo das crianças da década de 90 e 00 do século XX, a responsabilidade de tornar um jogo como esse memorável reside muito mais na história construída, na coerência e progressão dos enunciados, das missões, do *texto* apresentado ao jogador, do que na capacidade gráfica do console. Essa articulação dos enunciados, criada a fim de consolidar a narrativa, convence o jogador que o amontoado de pixels que ele está vendo são de fato o treinador Pokémon que representa o jogador e seu fiel companheiro, o memorável Pikachu. Apesar do sentido da visão ser o mais acionado nos jogos eletrônicos, não é o visual do jogo que garante o engajamento com a narrativa. No caso de *Skyrim* acontece o mesmo, o que torna o jogo memorável é que, enquanto mito, o envolvimento do jogador com a narrativa possui um potencial transformador a partir da experiência de um universo coeso, cuja narrativa se desenrola em tramas complexas, independente do visual ligeiramente datado do jogo, da batalha com comandos lentos e da câmera que necessita de ajuste constante.

[137] Para conhecer mais sobre a franquia Pokémon, acesse: https://www.pokemon.com/br/

Figura 22 – Perspectiva do jogo Pokémon Yellow – GameBoy Color

O segundo e o terceiro pontos tratam dizem respeito, respectivamente, ao contexto da narrativa mítica e à relação de transcendência do leitor/espectador/audiência/jogador do mito que está sempre em transformação a partir de um texto narrativo invariável. Quando se trata de mito, todas as variáveis que o cercam modificam a maneira como a sua narrativa impacta os agentes que dele tomam parte, tanto atores quanto audiência. É muito comum encontrarmos narrativas míticas e/ou lúdicas que envelhecem sem atualização, fazendo sentido para determinado tempo e espaço, mas incapazes de acompanhar a evolução da sociedade, reduzindo ou bloqueando o seu poder de persuasão e a sua característica de transporte da audiência. No Brasil, temos a polêmica das narrativas de Monteiro Lobato e o tratamento que o autor dava à Tia Nástacia e outros personagens negros nas histórias clássicas do Sítio do Pica-Pau Amarelo escritas por volta da década de 30 do século XX, hoje consideradas racistas[138]. Fora do Brasil, exemplos como esses também são comuns, como o caso da HQ As Aventuras de TinTim[139] do final dos anos 20 do século XX ou a própria Disney obrigada a inserir avisos sobre conteúdo

[138] Para saber mais sobre essa polêmica, acesse: https://www.bbc.com/portuguese/geral-53115152 ; https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/eu-estudante/ensino_educacaobasica/2012/07/05/ensino_educacaobasica_interna,321881/obra-infantil-de-monteiro-lobato-causa-polemica-por-racismo.shtml ; https://www.uol.com.br/ecoa/ultimas-noticias/2021/01/29/devemos-editar-os-termos-racistas-nas-obras-de-monteiro-lobato.htm

[139] Para saber mais, acesse: https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/lado-obscuro-as-aventuras-de-tintim.phtml ; https://www.omelete.com.br/tintim/tintim-no-congo-justica-belga-declara-que-hq-nao-e-racista

sensível em vários de seus filmes e produções antigos[140], e o impasse em que se encontram hoje os escritores e editores dessas obras é exatamente se esses termos devem ser atualizados ou removidos das obras originais. Longe de querer ser esta análise a resolver esse conflito, fato é que tais narrativas só foram possíveis em determinado contexto social e época, onde existia harmoniosa decodificação da mensagem entre criador, narrador e audiência, permitindo o apreço da obra sem que elementos sensíveis provocassem reações adversas, ou seja, o caráter transcendente da narrativa era cumprido por não haver empecilhos para a sua percepção e compreensão. Hoje o texto dessas narrativas continua fixo, da maneira como era no momento de sua criação, no entanto, a sua capacidade de transformação do indivíduo não se mantém, o que lhe retira o caráter mítico em parte, impedindo a audiência de adentrar o Círculo Mágico por não conseguir superar o texto que não mais é reconhecido como legítimo no contexto social em que é lido atualmente.

O jogo, por trabalhar com a interatividade, possui um desafio adicional quando se trata dessas questões de leitura mítica, pois o beneficiário da narrativa participa ativamente dela, conduzindo suas ações conforme a possibilidade lhe aparece. A questão aqui se desloca, portanto, do texto narrativo fixo de um livro ou filme, para uma possibilidade narrativa que pode ou não ser ativada pelo jogador. A questão passa a ser então, se, de acordo com o contexto em que o jogo foi concebido, essas possibilidades deveriam ou não existir, já que "no mito vivo não existe qualquer distinção entre o jogo e a seriedade" (HUIZINGA, 2014, p. 144). No jogo *The Witcher 3*, é possível, dentro do universo do jogo, fazer sexo com prostitutas a qualquer momento e com NPCs específicas em alguns momentos da narrativa, conforme a condução dos diálogos pelo jogador. Em *Skyrim* é possível se casar com praticamente qualquer NPC, de ambos os sexos, sendo permitido casamento com pessoas do mesmo sexo. Certamente, em ambos os casos, o contexto social do período em que esses jogos foram criados e lançados (década de 10 do século XXI), onde existe um intenso debate sobre liberdade sexual, permitiram a criação de tais possibilidades de ações do jogador[141] que em outros momentos seriam impensadas. Da mesma forma, hoje os jogos (pelo menos aqueles distribuídos para o grande público, de produtoras de jogos sérias e conhecidas) não trazem mais elementos racistas

[140] Para saber mais, acesse: https://guiadoestudante.abril.com.br/atualidades/disney-aviso-antes-de-alguns-filmes/ ; https://exame.com/casual/disney-emite-alerta-de-racismo-em-classicos-como-peter-pan-e-dumbo/

[141] É bom deixar claro que jogos com caráter sexual sempre existiram, no entanto, pelo menos no tocante à sociedade brasileira, sempre existiu certo ar de "proibição" sobre esses títulos, mesmo que informalmente. O sistema de classificação etária dos jogos foi criado em 1990, no entanto, culturalmente no Brasil, jogos são vistos como brinquedos em qualquer de suas formas, o que, junto com a pirataria, facilita o acesso de pessoas em idade inapropriada a muitos jogos classificados como 18+. *Skyrim* possui classificação indicativa M (ou Mature) correspondente a 18+, ou seja, voltados para o público adulto no Brasil, já *The Witcher 3* possui classificação 16+, tanto pela possibilidade de ações aqui referidas, quanto pela violência extrema dos títulos.

ou xenofóbicos, como já aconteceu no passado, obedecendo também ao debate internacional sobre direito civil de existir e as suas implicações na sociedade. O contexto narrativo desses jogos, portanto, acompanha a sociedade, mantendo as possibilidades abertas para ações diversas ao mesmo tempo que se esquiva de temas que possam atrapalhar a imersão do jogador[142].

> Como essa grande variedade de narrativas multiformes demonstra, as histórias impressas e nos filmes estão pressionando os formatos lineares do passado, não por mera diversão, mas num esforço para exprimir uma percepção que caracteriza o século XX [e XXI], ou seja, a vida enquanto composição de possibilidades paralelas. A narrativa multiforme procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativa. (MURRAY, 2003, p. 49 – adição nossa)

Essa citação da autora deixa claro que as narrativas multiformes, como as presentes nos videogames, se alinham com a sociedade que as possibilita não apenas em relação ao conteúdo, mas também à forma. A chegada da internet e dos jogos eletrônicos reforça um comportamento multifacetado do indivíduo vivente neste final/início de séculos, refletindo a relação que ele cria consigo mesmo e com os dispositivos aos quais tem acesso. A passividade da recepção narrativa por parte do leitor/espectador cai por terra em um prol de um pseudo-protagonismo que coloca a performance desse *Dasein* em um patamar compartilhado com a performance dos entes artificiais eletrônicos. "[...] *Todo jogar é um ser-jogado.* O atrativo do jogo, a fascinação que exerce, reside justamente no fato de que o jogo se assenhora do jogador" (GADAMER, 2015, p. 160 – grifo do autor), uma afirmação que fica ainda mais evidente em um universo onde o jogo é programado para performar de determinada maneira, na qual a resposta da máquina depende das ações do jogador em uma liberdade mediada e prevista. Mesmo essa forma de jogo hoje tem visto o crescimento da autonomia do jogador, que busca formas de burlar as regras do jogo e construir ele mesmo a sua narrativa usando os elementos fornecidos pelo dispositivo. Aquelas produtoras de jogos que buscam nessa adaptação uma força a mais para seus produtos, buscam incorporá-los de forma a manter o público cativo e aprender com ele, como acontece com os MODs de *Skyrim*.

Fato é que o jogo possui uma natureza artificialmente performática, possível na construção do *Stimmung* por parte dos desenvolvedores do jogo, no suporte tecnológico do

[142] Com dito anteriormente, um assunto que ainda precisa de muito estudo e mudança no universo dos jogos é a sexualização de personagens femininas. Nos jogos ocidentais já existe um movimento para criar personagens femininas com maior realismo, visto que o público feminino que joga tem aumentado exponencialmente ao longo dos anos. Nos jogos orientais e em alguns gêneros como os jogos de luta, ainda existe uma sexualização intensa do corpo feminino.

dispositivo que roda o jogo, mas, principalmente, na tonalidade afetiva em que insere o jogador ao longo da narrativa e interage com ele. Posto dessa forma, o jogo não apenas joga o jogador, como todos os outros o fazem; o jogo eletrônico se coloca, na percepção do jogador, em pé de igualdade consigo mesmo, pois a imersão no Círculo Mágico e em si mesmo mascara o fato de estar lidando com uma inteligência artificial desenvolvida para reagir às suas ações e aprender com elas, no intuito de oferecer uma experiência cada vez mais íntima, especialmente quando o jogo é um *single-player*.

> Justamente essas experiências em que há apenas um único jogador demonstram que o verdadeiro sujeito do jogo não é o jogador mas o próprio jogo. É o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo e que o mantém nele.
> Isso se expressa também no fato de que os jogos possuem um espírito próprio e especial. (GADAMER, 2015, p. 160)

A construção de um universo novo que envolva uma narrativa mítica interativa, busca no *Stimmung* a construção necessária de atmosfera capaz de suportar tanto as possíveis limitações técnicas de um dispositivo, quanto é capaz de balizar a tonalidade afetiva para manter o jogador jogando. Esse é o espírito próprio do jogo do qual tratam Gadamer e Gumbrecht (2014). A ambiência criada em um jogo como *Skyrim*, ao mesmo tempo que envolve os elementos que evocam conhecimentos que o jogador já possui, também cria o seu próprio folclore, a fim de manter o interesse do jogador de descobrir o que mais há para se ver naquele universo. Visto que o jogo não é uma adaptação, como muito outros, um jogador que entre no universo de *Skyrim* o faz como um novato, onde a soberania e o saber máximos são do próprio jogo. O jogador, mesmo que acompanhe os eventos posteriores em vídeos disponíveis na internet, está sempre subjugado à máquina quando se trata de ciência dos fatos e ações que se desencadearão, como acontece em outras narrativas. Apesar de poder tomar caminhos diferentes para contar a história, a totalidade da narrativa lhe é negada e, conforme seu estilo de jogo, sequer será atingida, visto que se trata de um universo extremamente vasto. Alguém que não tenha jogado os outros *The Elder Scrolls*, como é o caso da jogadora que controla Frigga, ao entrar em *Skyrim* pela primeira vez se depara com duas camadas narrativas principais, a jornada do herói *dragonborn* e a política conturbada da região, que já nas 3 primeiras horas do jogo nos coloca diante da difícil escolha de se aliar a um lado ou outro da guerra em curso. Por desconhecimento de qual dos caminhos seria o mais vantajoso (apesar de saber que certamente ambos possuem ônus e bônus em igual medida) e por não querer perder oportunidades em algum dos lados, Frigga optou por não seguir nenhum dos lados e permanecer

na neutralidade, o que pode tê-la feito perder de ambos os lados missões, encontros e outros elementos narrativos exclusivos.

Mais do que isso, ambas camadas narrativas principais do jogo são um convite à exploração de um universo desconhecido, mas que de cara já separa jogadores que preferem jornadas heroicas ou missões táticas e estratégicas. Dessa forma, o jogo também coloca o jogador em cheque, já que uma linha narrativa é bastante diferente da outra em termos de ambiência e desdobramentos, agradando tanto aqueles que vieram de um contexto dos RPGs clássicos e, portanto, se identificam com narrativas heroicas com grandes inimigos, monstros e *dungeons*, quanto os que possuem na bagagem um apreço por histórias mais recentes e RPGs eletrônicos que mesclem mecânicas diferentes de jogo, reduzindo um pouco a exploração e desenvolvimento do personagem e aumentando a quantidade de elementos de combate preciso, leitura estratégica de campo de batalha e temas relacionados com salvamento de reféns e lealdade, como acontece nos *shooters*.

Nos jogos de RPG eletrônicos ou jogados em plataformas digitais como o Roll20 possuem ainda um trunfo em relação aos tradicionais de mesa quando se diz respeito ao *Stimmung* do jogo, sua criação e possibilidades de engajamento dos jogadores, que é a música. A música "cria uma atmosfera que nos torna particularmente receptivos à representação" (PAVIS, 2015, p. 130). São comuns hoje composições feitas especialmente para os jogos em que estão inseridas, grandes orquestras e superproduções, o que representa o peso desse elemento na imersão e engajamento narrativos por parte dos jogadores. É comum os mestres de mesas de RPG escolherem músicas e *playlists* para as sessões presenciais de jogo, mas como não se trata de programação, esse é um elemento frequentemente deixado de lado no calor no momento com toda a ação acontecendo dentro daquele universo, com exceção dos momentos de batalha, que exigem de fato uma mudança drástica no clima da encenação em curso. Em plataformas digitais, um jogo de RPG de mesa ganha uma trilha mais bem elaborada e programada, já que é possível deixar a música pré-programada para determinados momentos ou mudar rapidamente de *playlist*, mas ainda assim parte da mudança musical depende de uma ação física do mestre do jogo, mesmo que tão simples quanto um apertar de botões. No jogo expresso na Figura 19, interpreto um bardo famoso no continente em questão (Laen Ametista) e gosto de inserir nas jogatinas como Laen músicas cantadas ou declamação de poesias que eu mesma escrevo[143], no entanto, muitas vezes quando canto o mestre do jogo opta por não pausar a música ou não a substituir por uma versão que enviei previamente, o que impacta diretamente

[143] Precisei estudar um pouco de poesia medieval para isso.

na minha performance enquanto Laen. Apesar de entender que cada vez que canto exige um esforço que não é apenas meu, ainda considero um fator falho da narrativa quando a minha performance fica relativamente comprometida e eu não consigo passar o correto sentimento de Laen para os demais jogadores.

Em *Skyrim*, ambas as camadas narrativas principais possuem atmosferas muitos distintas, não apenas no conteúdo e no visual construído para cada um dos caminhos que o jogador opta por seguir, mas também na música apresentada durante a jornada. Como se trata de um jogo eletrônico a questão musical fica bastante otimizada, já que está programada para começar em determinados momentos, pausar em outros e quase nunca apresenta falhas. No caso do jogo em questão, possuem peso semelhante tanto a música quanto o silêncio. A música de *Skyrim* foi composta especialmente para o jogo, apresentando um trabalho que busca na coerência narrativa proporcionar ainda mais realismo para aqueles que jogam[144]. Todos os instrumentos utilizados são de cordas ou sopro e o coral canta em dracônico, língua criada especialmente para o jogo. A música de abertura do jogo, que prepara o jogador para a entrada no Círculo Mágico foi um pedido dos produtores para que soasse como uma música de batalha e orgulho cantada por bárbaros em dracônico. É uma música potente que coloca o tom do jogo desde o início, cuja letra expressa guerreiros, coragem e lealdade. Eis a Canção do Draconato:

Skyrim Theme	**Canção do Draconato**
Dovahkiin, Dovahkiin, naal ok zin los vahriin	Draconato, Draconato, por sua honra jurou
Wah dein vokul mahfaeraak ahst vaal!	Afastar o mal para todo o sempre!
Ahrk fin norok paal graan fod nust hon zindro zaan	E os inimigos mais ferozes fogem ao ouvir seu grito triunfante
Dovahkiin, fah hin kogaan mu draal!	Draconato, por sua bênção oramos!
Huzrah nu, kul do od, wah aan bok lingrah vod	Escutai agora, filhos da neve, em uma época, há muito tempo
Ahrk fin tey, boziik fun, do fin gein!	Os contos, corajosamente, previram sua vinda!
Wo lost fron wah ney dov, ahrk fin reyliik do jul	Aquele que é filho tanto dos dragões quanto dos homens
Voth aan suleyk wah ronit faal krein	Com um poder para rivalizar com o sol!
Ahrk fin zul, rok drey kod, nau tol morokei frod	E a Voz, ele comanda, nesse campo glorioso
Rul lot Taazokaan motaad voth kein!	Quando a grande Tamriel estremece com a guerra!

[144] Para ouvir a *soundtrack* completa de *Skyrim*, acesse o arquivo disponível em https://www.youtube.com/watch?v=TWv3DfoiigM .

Sahrot Thu'um, med aan tuz, vey zeim hokoron pah	Seu Poderoso Grito, tal qual uma lâmina, ceifa os inimigos
Ol fin Dovahkiin komeyt ok rein!	Quando o Dragonborn emitiu o seu rugido!
Dovahkiin, Dovahkiin, naal ok zin los vahriin	Draconato, Draconato, por sua honra jurou
Wah dein vokul mahfaeraak ahst vaal!	Afastar o mal para todo o sempre!
Ahrk fin norok paal graan fod nust hon zindro zaan	E os inimigos mais ferozes fogem ao ouvir seu grito triunfante
Dovahkiin, fah hin kogaan mu draal!	Draconato, por sua bênção oramos!
Ahrk fin Kel lost prodah, do ved viing ko fin krah	E os Pergaminhos previram, asas negras no frio
Tol fod zeymah win kein meyz fundein!	Quando os irmãos se enfrentam a guerra se espalha
Alduin, feyn do jun, kruziik vokun staadnau	Alduin, Terror dos Reis, a antiga sombra se liberta
Voth aan bahlok wah diivon fin lein!	Com fome de devorar o mundo!
Nuz aan sul, fent alok, fod fin vul dovah nok	Mas um dia, irá surgir, quando o dragão negro regressar
Fen kos nahlot mahfaeraak ahrk ruz!	Será então silenciado para sempre!
Paaz Keizaal fen kos stin nol bein Alduin jot	A Justa Skyrim estará livre da boca abominável de Alduin!
Dovahkiin kos fin saviik do muz!	O Draconato será o salvador dos homens!
Dovahkiin, Dovahkiin, naal ok zin los vahriin	Draconato, Draconato, por sua honra jurou
Wah dein vokul mahfaeraak ahst vaal!	Afastar o mal para todo o sempre!
Ahrk fin norok paal graan fod nust hon zindro zaan	E os inimigos mais ferozes fogem ao ouvir seu grito triunfante
Dovahkiin, fah hin kogaan mu draal!	Draconato, por sua bênção oramos!

Tabela 1 – Canção do Draconato – Fonte: https://www.letras.mus.br/skyrim/skyrim-theme/traducao.html

As demais músicas de *Skyrim,* mesmo as de batalha possuem ritmo semelhante, com muito uso dos instrumentos de percussão e graves. No entanto, em se tratando das cidades, cada uma possui uma música tema e um ritmo musical diferente que corrobora com o clima geral da cidade. Portanto, cidades como Falkreath (Figura 23), situada próxima a uma grande floresta e montanha, cuja arquitetura possui o uso de elementos mais quentes como palha e madeira e o povo se identifica como fazendeiros e criadores de animais, possuem músicas mais acolhedoras e alegres, utilizando-se de instrumentos como o piano e o violino em volume baixo e ritmo lento, o que possibilita ouvir o canto dos pássaros durante o dia e das cigarras durante a noite e a movimentação dos NPCs conversando entre si, cortando madeira, etc. Em outras localizações

como High Hrothgar (Figura 24), um monastério em uma montanha gelada, a música é mais solene, mais alta com um coral baixo e o barulho do vento é bastante proeminente.

Figura 23 – Falkreath. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=2177i_4gmTU

Figura 24 – High Hrothgar. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=lgtQBldN74o

Apesar de uma construção musical especial para o jogo, muito espaço é dado ao silencio e aos sons ambientes. Seguir a jornada do herói como principal foco narrativo é se ver diante de florestas silenciosas e estradas com sons ambientes e sem música. Além de dar o tom de realismo que o jogo busca o tempo todo na construção da sua atmosfera, o silêncio também tem

o efeito de deixar o jogador sempre em alerta para os seres que se movimentam naquele espaço e as possíveis ameaças de ter contato direto com a vida selvagem de *Skyrim*. Ataques de grandes felinos, javalis e dragões são comuns em tais peregrinações e em muitas vezes só é possível perceber a aproximação dessas ameaças com um ouvido atento para qualquer coisa que perturbe o vento ou o cantar dos pássaros, em uma atmosfera ao mesmo tempo relaxante e opressora.

Tanto a música como o silêncio em *Skyrim* possuem um impacto no jogador e na sua performance, bem como, em conjunto com os outros elementos narrativos do jogo, garantem um nível imersivo alto. Jogar com os dispositivos eletrônicos adequados também modifica a experiência. Após alguns meses de jogo, adquiri uma *soundbar* para acompanhar a jogatina e demais formas de entretenimento doméstico e isso modificou radicalmente a maneira como passei a me relacionar com o jogo. Sons antes inaudíveis, mesmo com um dispositivo de televisão potente, passaram a ter um significado imersivo muito maior como o crepitar de uma fogueira, o farfalhar de uma movimentação próxima ou o barulho de algo mergulhando na água. A percepção apurada do jogador modifica a sua performance a medida que exige maior cautela por parte desse, ao mesmo tempo que o faz confiar no sentido da audição, visto muitas vezes como desnecessário e esquecido em outros jogos eletrônicos. A atitude de reduzir o volume do jogo para evitar sustos repentinos (algo que não me agrada enquanto jogadora) passou a ser reprimida com frequência para que eu não perdesse o potencial de surpresa que o jogo gostaria de me impor, mantendo a minha concentração e engajamento com a construção minuciosa de uma atmosfera pensada para não só jogar um jogo, mas *viver* um jogo.

4 XENOBLADE X: PRECISÃO E ENGAJAMENTO

No vasto universo de jogos de RPG atuais, existem aqueles que envelhecem muito bem, como é o caso de *Skyrim* e os que não envelhecem nunca, como *Xenoblade X*. Isso acontece porque, um subgênero dos RPGs eletrônicos são os chamados JRPGs ou, *Japanese RPGs*, que são os jogos criados por desenvolvedores japoneses e que possuem há muitos anos uma fórmula semelhante e que conquista ainda grandes mercados internacionalmente. Enquanto um jogo como *Skyrim* se encontra em um ambiente altamente competitivo, tendo que se reinventar em DLCs, edições especiais e remasterizações para se manterem relevantes, jogos como *Xenoblade* encontram um público altamente fiel entre seus seguidores, que muitas vezes mantém a plataforma em que o jogo foi lançado, mesmo estando defasada, apenas para conseguir acessar novamente o título. A estratégia mercadológica usada pelo mercado japonês de colocar jogos exclusivos em determinada plataforma e de construir um jogo com o peso imersivo voltado para a narrativa em virtude da limitação dessas plataformas, faz com que as experiências com JRPGs seja menos acessível e, geralmente, mais memorável e exclusiva. Em linhas gerais, os jogos japoneses se lançam como oportunidades de uma vida e assim permanecem como um saudoso momento que não pode ser revivido. Um caso clássico para entender a relação dos jogadores com os JRPGs é a eterna polêmica sobre qual dos títulos de *Final Fantasy* é o melhor. Oficialmente com 15 títulos lançados desde 1987 e alguns remakes, há quem clame que o melhor é *Final Fantasy* VI, VII, X ou XII principalmente, mas dificilmente encontram-se pessoas para classificar o último título (XV) no topo da lista, mesmo sendo a sua qualidade gráfica indiscutivelmente superior aos anteriores[145].

Xenoblade X não escapa da sua própria polêmica. Tendo sido lançado com o selo "Xeno" que caracteriza a série de jogos envolvendo Xenogears[146] e Xenoblade[147], os jogos da série, que são muito diferentes em termos de narrativa, carregam consigo a similaridade estética e conceitual de extinção da raça humana e luta intergaláctica em um enredo que mistura sempre estilos de vida primitivos e tecnologia super avançada em uma espécie de ficção científica de

[145] Para saber mais sobre a polêmica do melhor título de *Final Fantasy*, acesse: https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/02/top-10-final-fantasy.ghtml e o fórum https://forum.techtudo.globo.com/perguntas/4636/qual-e-o-melhor-final-fantasy

[146] O jogo, lançado em 1998 para Playstation 1, não possui site oficial, mas para conhecer um pouco mais sobre ele, acesse o Fandom: https://xenosaga.fandom.com/wiki/Xenogears

[147] Apenas o último título anunciado aparece no site oficial da Nintendo. Para conhecer os demais, acesse: https://xenoblade.fandom.com/wiki/Xenoblade_Chronicles (*Xenoblade Chronicles*); https://xenoblade.fandom.com/wiki/Xenoblade_Chronicles_X (*Xenoblade X*); https://xenoblade.fandom.com/wiki/Xenoblade_Chronicles_2 (*Xenoblade Chronicles 2*) e https://www.nintendo.com/store/products/xenoblade-chronicles-3-switch/ (*Xenoblade Chronicles 3*)

um universo distópico onde a guerra ultrapassa os limites do Planeta Terra e força os seres humanos a lutarem por sua sobrevivência em outro lugar da galáxia.

O jogo escolhido para análise principal deste capítulo é *Xenoblade X*, talvez o que possua a narrativa mais divergente entre os 3 títulos lançados da série até agora[148], sem uma sequência formal até então. Apesar disso, comparações com os títulos anteriores são esperadas ao longo da análise, bem como menção a outros JRPGs. O título foi produzido pela Monolith Soft[149] e lançado no final de 2015 exclusivamente para o console Nintendo Wii U, a única plataforma a recebê-lo até hoje. Foram dedicadas ao jogo mais de 147 horas em aproximadamente 1 ano de jogatina para composição da presenta análise. Esse jogo foi jogado antes de *Skyrim*, em 2017, e revisitado no último ano desta tese para formulação deste capítulo. Assim como no capítulo 3, trata-se de uma análise baseada na observação e vivência da experiência completa do jogo e na maneira como a performance do jogador muda conforme avançamos na narrativa. Especialmente nesse caso, é possível pontuar semelhanças e diferenças muito evidentes entre os RPGs ocidentais e orientais. *Skyrim* e *Xenoblade X* são dois jogos muito distintos não só na experiência estética, mas também na maneira como buscam o engajamento do jogador ao longo da narrativa. Longe de ser o objetivo dessa tese julgar qual deles é superior nesse ou em qualquer quesito, questões de gosto foram deixadas de lado ao máximo das minhas capacidades para objetivamente perceber o que de fato mantém o movimento e avanço do jogador nos dois casos.

Apesar de ter uma origem que se confunde com a própria história de surgimento e ascensão dos videogames, o termo JRPG é relativamente novo, tendo se popularizado apenas no século XXI quando as diferenças estruturais e, especialmente, estéticas, ficaram mais fortes conforme o número de produções ocidentais de RPG crescia. Não há estudos concretos sobre os motivos de tal diferenciação, mas muito se especula sobre questões como acessibilidade, localização linguística e temática como fatores que contribuem para que os jogos produzidos no Japão se tornassem produtos considerados de nicho. Outro fator que pode ter contribuído para essa diferenciação é a percepção do universo gamer que os RPGs japoneses possuem temáticas muito voltadas ao público infanto-juvenil, enquanto os ocidentais seriam mais adultos. De fato, existe uma diferença gritante quando se trata de classificação indicativa desses na maioria desses jogos, uma vez que, por questões culturais, eles tendem a não trazer temáticas com nudez, sexo ou violência extrema, como é o caso dos ocidentais.

---

[148] *Xenoblade Chronicles 3* foi recentemente anunciado para o Nintendo Switch, no início de 2022 após a escrita desse capítulo, e ainda não está lançado no mercado.

[149] Para conhecer mais da empresa, acesse: https://www.monolithsoft.co.jp

Jogos populares como *The Legend of Zelda, Final Fantasy* e *Chrono Trigger* (Figura 25), por exemplo, tinham como plataforma nativa o Super Nintendo (alguns foram relançados posteriormente em outras plataformas), mais popular videogame nos anos 90, o que garantia que os jogos japoneses chegassem aos consumidores de todo o mundo. Era comum encontrar jogos de RPG para PCs também, no entanto, os computadores domésticos ainda eram aparelhos caros e existia certa resistência dos adultos em ter um dispositivo em casa para que os filhos ficassem jogando (lembrando que a ideia de que videogame é coisa de criança é muito forte no Brasil ainda hoje).

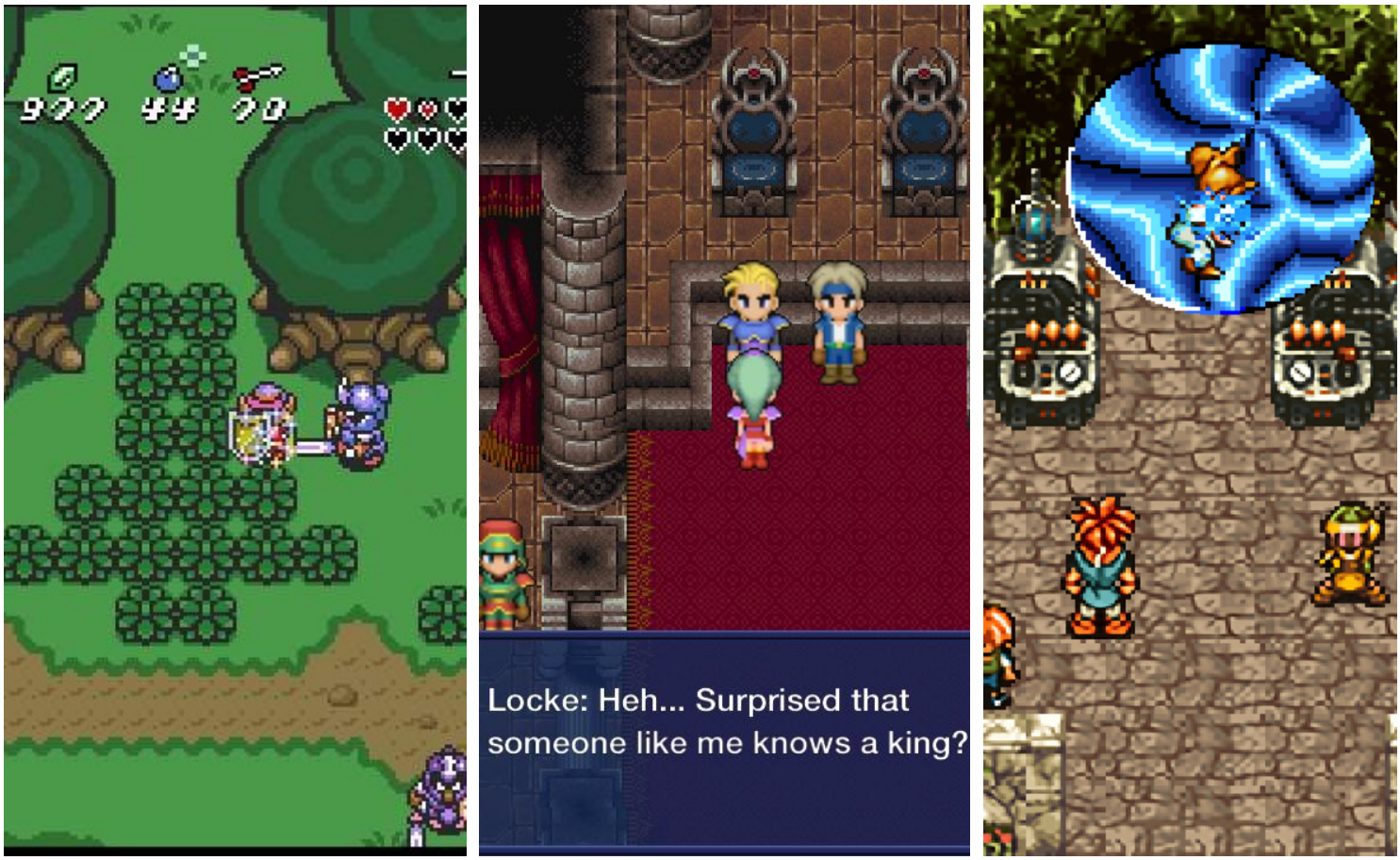


Figura 25 – *The Legend of Zelda: A Link to the past* (1991), *Final Fantasy* (1994) e *Chrono Trigger* (1995)

As limitações dos consoles da era 18-bits, como era o caso do Super Nintendo, faziam com que as bases desse gênero de jogo fossem o foco em diálogos longos escritos, perspectiva de câmera superior e movimentação em blocos. Além disso, a narrativa era linear, já que o conceito de mundo aberto surgiu muito tempo depois. Mesmo nessa época parte da estética de mangás[150] e animes[151], característica clássica do design dos JRPGs já estava presente, como os

[150] Mangás são histórias em quadrinhos japonesas tradicionais. Apesar de não ser consentimento, alguns autores e jornalistas datam o surgimento dos mangás ao século XIX.
[151] Animes são desenhos animados japoneses, muitas vezes baseados em mangás.

cabelos espetados, os estereótipos ocidentais dos personagens (de pele, cabelos e olhos claros) e o sistema de batalhas em turnos com bastante diálogo entre elas. Muitas dessas características, adaptadas para os consoles atuais, ainda perduram nos jogos de RPG orientais até hoje, de certa forma, se tornando fator identificador imediato e estabelecendo desde os anos 90 do século XX um subgênero de jogo.

A partir do surgimento dos consoles de quinta geração[152], como o Nintendo 64 e o Playstation 1 e sua posterior popularização, além do aumento no número de computadores em ambientes domésticos no final dos anos 90, a Nintendo se viu perdendo espaço entre os videogames no Brasil. A popularização do console da Sony, trazendo os jogos em CD em vez de cartucho como até então logo viu crescer o número de adeptos (aqui no Brasil potencializado pela pirataria dos CDs de jogo), novos títulos de RPG que haviam saído em outras plataformas chegaram ao console[153], mas a grande maioria desses jogos ainda tinha uma estética voltada para a produção japonesa. Nesse período os jogos de maneira geral passaram a uma perspectiva lateral ou giroscópica, com a possibilidade de criação de espaços em 3D introduzida nessa geração. A mudança só aconteceu de fato no século XXI, entre a sexta e a sétima geração de consoles e popularização dos PCs otimizados para jogos com configurações potentes e após a criação de RPGs de grandes estúdios ocidentais como *Bioshock*[154], *Tomb Raider e* o próprio *Skyrim.* O conceito de mundo aberto se popularizou e a estética de jogos ocidentais e orientais se diferenciou radicalmente, os orientais bebendo na fonte de mangás e animes e os ocidentais mais próximos dos universos fantásticos de Tolkien e C. S. Lewis, por exemplo. A verdade é que ambas as representações possuem raízes na mecânica dos RPGs de mesa, sucesso nos anos 70 e 80 do século XX, mas se distanciaram muito em relação ao visual.

É indiscutível que atualmente a empresa mais fechada em termos de mercado e desenvolvimento no universo dos consoles é a japonesa Nintendo. Lar de títulos icônicos do passado e ainda com grande força no mercado de videogames por títulos clássicos, a empresa ainda possui um foco forte no mercado asiático e europeu e coleciona críticas dos jogadores ocidentais, ao não localizar títulos para esses mercados, alguns não são lançados por aqui, pouquíssimos são traduzidos para outros idiomas. Vendo os JRPGs perderem espaço para os ocidentais como *Skyrim*, há alguns anos a empresa que possui a maior quantidade de lançamentos de jogos do gênero optou por reduzir a quantidade de títulos lançados no Ocidente.

---

[152] Para saber mais sobre as gerações de consoles de videogame, veja a lista em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_consoles_de_jogos_eletrônicos

[153] Para conhecer mais títulos do período, acesse: https://www.tecmundo.com.br/voxel/179563-confira-11-jogos-de-rpg-de-ps1-para-embarcar-na-nostalgia.htm

[154] Para conhecer mais sobre o jogo, acesse: https://2k.com/en-US/game/bioshock-the-collection/

Um desses títulos é exatamente *Xenoblade Chronicles*, lançado em 2010 no Japão e apenas em 2012 na América do Norte, que fez parte da chamada *Operation Rainfall*[155] (ou *Oprainfall*) que foi uma campanha de fãs de RPG entre os anos de 2011 e 2015 a fim de fazer pressão na empresa para sua localização juntamente com *Pandora's Tower*[156] e *The Last Story*[157], exclusivamente para Nintendo Wii. O resultado da *Oprainfall* foi o lançamento dos 3 títulos na América do Norte[158] com relativo sucesso para todos eles, mas com destaque para *Xenoblade*, título que alcançou uma margem boa a ponto de garantir que seu sucessor, *Xenoblade X*, fosse localizado para a América do Norte pouco depois do lançamento oriental.

Figura 26 – Imagem de divulgação de *Xenoblade X*

A história principal de *Xenoblade X* se baseia na luta entre duas nações alienígenas que acabaram por destruir o planeta Terra. Antes que o planeta fosse totalmente aniquilado, no entanto, alguns seres humanos conseguiram fugir em grandes naves espaciais, uma delas sendo a *White Wale* (Baleia Branca), para algum lugar no espaço, congelados até que pudessem voltar para a Terra ou que a vida fosse viável em outro planeta. O plano de destruição dos seres humanos, no entanto, não estava completo e a Baleia Branca foi atacada novamente 2 anos

[155] Para saber um pouco mais sobre esse movimento de fãr, acesse: https://www.nintendoblast.com.br/2013/01/operation-rainfall-esta-completa.html
[156] Para conhecer melhor o título, acesse: http://pandorastowerwii.com
[157] Para conhecer melhor o título, acesse: https://www.nintendo.co.uk/Games/Wii/The-Last-Story-283487.html
[158] O mercado brasileiro da Nintendo era, de certa forma, subordinado ao da América do Norte até 2020. A empresa não possuía base para distribuição de jogos e consoles no Brasil desde 2015. Por esse motivo, todos os consoles e jogos da empresa vendidos no país na época eram importados e altamente tributados, o que tornava a mercado brasileiro ainda menos atrativo para a empresa e gerava muita insatisfação entre os fãs brasileiros. Para saber mais sobre isso, acesse: https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/01/nintendo-deixa-de-vender-jogos-e-videogames-no-brasil.html e https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/negocios/volta-da-nintendo-ao-brasil-nao-tem-a-ver-com-reducao-de-ipi-por-bolsonaro-1.2989420

depois de seu lançamento, caindo no planeta Mira e colapsando na queda. Alguns módulos de Vida que carregavam os humanos se destacam da nave e se espalham pelo planeta, a maioria deles, no entanto, caem juntos próximo à colônia que estava na nave, chamada de *New Los Angeles*, cuja reserva de energia está acabando, uma vez que se soltou da nave que a mantinha em operação. Conforme a narrativa se desenvolve, o personagem jogável se vê na missão de se juntar à BLADE, uma organização que mantém as condições de vida dos humanos em Mira, com diversas ocupações diferentes, cada uma contendo suas particularidades. Ao explorar Mira, o jogador é confrontado com uma fauna e flora únicos, próprios de cada continente do planeta, algumas raças são hostis, outras atacam apenas se provocadas. Além disso, habitam Mira os alienígenas que querem destruir a raça humana, denominados Ganglions liderados por Luxaar. O objetivo do jogador fica claro desde o início: é preciso recuperar o módulo central da Baleia Branca, chamado Core, para reestabelecimento da energia em New LA, sob o risco de morte de todos os seus ocupantes.

No caso específico de *Xenoblade,* o jogador é convidado a explorar um universo do qual não tem nenhuma referência e muito da diversão do jogo está exatamente em explorar espécies novas, cantinhos obscuros onde um monstro raro morto pode nos dar um item poderoso. Conforme o personagem aumenta de nível, novas funcionalidades vão sendo desbloqueadas para mantê-lo engajado com a narrativa e a comunidade. Na verdade, esse é o ponto central do jogo, diferente de *Skyrim,* onde o personagem/jogador adentra um universo que já existia e no qual deve aprender a viver conforme as regras já estabelecidas, em Mira todos os personagens são novatos e, apesar de New LA ser uma cópia de uma sociedade terrestre, o mundo vasto do planeta novo é conhecido apenas pela sua vida selvagem, todos os personagens humanos também são novos por ali. Como os seres de Mira são todos nativos do planeta, com exceção dos ganglions que aparecem vez ou outra, vale sempre a lei do mais forte, como um universo selvagem de fato.

Xenoblade X se inicia com uma *cut-scene*[159] narrada contando a história de como os humanos foram parara em Mira. Em pouco mais de 4 minutos é possível presenciar a guerra intergaláctica que culminou na extinção da Terra e fuga de seus habitantes do planeta no que é chamado de Operação Exodus. O clipe é narrado em inglês[160] por uma voz feminina adolescente posteriormente identificada como Lin, uma das personagens controláveis e mais importantes do jogo. Antes mesmo que Lin comece a narrar, o jogo estabelece o *Stimmung* do

[159] São pequenos clipes de animação inseridos nos jogos. Para assistir a cena inicial de *Xenoblade X*, acesse https://www.youtube.com/watch?v=5L8OZswWXkw .
[160] Assim como *Skyrim, Xenoblade X* não possui dublagem ou legendas em português.

que está por vir ao apresentar o silêncio do espaço e imagens do Sol nascendo e a tensão aumentando à medida que uma música forte começa ao fundo. Após o final dessa primeira impressão da guerra, quando de fato grandes máquinas voadoras começam a se bombardear, o ritmo da música já bastante rápido e estabelecido, começa a narração de Lin em uma voz calma, destoando da cena que se passa na tela. Lin fala como que narrando com certa tristeza os fatos, mas demonstrando resiliência por um destino que não consegue mudar.

Após a explicação de Lin de como New LA e os humanos foram parar em Mira, passamos direto para a criação de personagens sem maiores explicações. A primeira escolha que o jogador faz é se o personagem que deseja interpretar é masculino ou feminino. Além disso, nesse estágio é possível modificar o background desse ambiente que parece um provador de roupas para algo diferente. A escolha do personagem em *Xenoblade* também é feita apenas uma vez durante o jogo e não é possível modificar a sua aparência após essa primeira seleção. A partir desse primeiro contato com o jogo já é possível perceber o ambiente *sci-fi* do título, tanto pela questão visual que parece um provador tecnológico, quanto o uso de elementos em neon e a música eletrônica alta que toca dentro do provador, utilizando de muitos instrumentos elétricos e distorções de som.

Figura 27 – Construção do personagem masculino em *Xenoblade X*

Figura 28 – Construção do personagem feminino em *Xenoblade X*

A possibilidade de construir um personagem próprio é inédita na Xenosaga. Em todos os outros jogos, ainda que seja possível jogar com mais de um personagem, são sempre personagens fechados, elaborados pelo próprio jogo, cujas habilidades o jogador vai construindo aos poucos para moldar parte desses personagens. Esse recurso resulta em personagens diferentes conforme o jogador que os comanda, mas ainda assim, o nível de intimidade com o personagem é construído muito mais no sentido de parceria com aquele personagem do que como uma parte de si mesmo. Existe uma linha muito tênue nessa questão, viver como outro personagem em um universo e por um tempo determinado impacta no indivíduo de qualquer maneira, mesmo que se trate de um personagem pronto como Mario (*Super Marios Bros*), Link (*The Legend of Zelda*) ou Shulk (*Xenoblade Chronicles*), mas a sensação é ligeiramente diferente, especialmente quando comparada à dos personagens de RPGs de mesa. Esses personagens prontos se apresentam na memória e nas emoções dos jogadores como parte de si, são lembrados com carinho por eles como condutores de momentos de prazer, mas a percepção que se tem desses personagens é muito diferente do processo de construir e blocos um personagem que só aquele jogador pensou. Quando se trata de personagens de jogos eletrônicos, a programação busca na construção e nas opções disponíveis de customização alcançar a intimidade que se tem em personagens de jogos de mesa, no entanto, ainda que seja aprimorada em relação aos personagens prontos, ela ainda não é completa simplesmente por ser programada. É possível montar uma gama imensa de personagens, mas com características pré-programadas e elas refletem muitas vezes a cultura imbricada no jogo

ou na sociedade que o criou. Em uma mesa de RPG que nunca passou da sessão 0, de criação de personagens com um grupo de amigos, criei uma personagem para o universo de Call of Cthulu que, após rolagem de dados, não tinha muito carisma e por isso não era muito bonita nem simpática, mas possuía constituição alta, ou seja, era uma mulher forte, musculosa e corpulenta. Ao pensar sobre essas características, nasceu em minha imaginação Sonia Aleksandrova, uma freira russa de 30 anos que vivia nos EUA na década de 20 e era soturna, calada. Para a construção dessa personagem e sua história, foi necessário algum estudo sobre política russa da época para embasar o motivo de sua fuga do país, algumas expressões em russo para falar no meio das sessões de jogo, treinei o sotaque algumas vezes e incluí um segredo de que ela tinha engravidado duas vezes e que uma delas foi planejada, mas ela não sabia onde estavam os filhos. O jogo de fato nunca aconteceu e até hoje eu lamento não ter tido a oportunidade de jogar a personagem, tal já é o nosso grau de intimidade. Um grau que dificilmente um jogo de RPG eletrônico levaria muito mais tempo para alcançar. Não que não aconteça, mas os personagens em um jogo de mesa saem da criação direta do jogador guiada pelos números dos dados, enquanto o personagem do jogo eletrônico se vê obrigatoriamente presa a determinados critérios, por mais liberdade que se dê ao jogador.

No caso específico de *Xenoblade*, após a escolha do sexo do personagem, são abertas as seguintes opções de customização: rosto base – 14 opções de tipos de rosto divididas entre garoto jovem, homem e homem velho para personagens masculinos e garota jovem, garota e mulher para personagens femininas[161]; tamanho (altura do personagem) em uma escala; pele, subdividida em cor – com uma enorme variação de tons, de claros e escuros e cores inusitadas como verde, azul e roxo e um comparativo na parte superior da cor anteriormente selecionada e atual para ajudar na escolha (Figura 29), sardas, bochechas, cicatrizes e pintas; cabelo, subdividida em estilo, especial – que dá a opção de colocar o cabelo com ou sem fios arrepiados característicos da estética dos mangás, barba – no caso de personagens masculinos, raízes e pontas – onde cores diferentes podem ser escolhidas para um cabelo multicolorido; olhos, subdividida em pupilas, cor 1 e cor 2; maquiagem, subdividida em sombra, lábios e pintura facial e voz, subdividida em heroica, recruta (*rookie*), rebelde, estudioso, brincalhão clássico e guerreiro para personagens masculinos, e heroica, independente, madura, animada (*peppy*), brincalhona, clássica e soldado para personagens femininas. Diferente de *Skyrim*, aqui o gênero

[161] Uma das questões culturais mencionadas é que não existe a opção de "mulher velha" para personagens do sexo feminino, o que abriria todo um debate sobre envelhecimento feminino e a sexualização do corpo presente no jogo (como em tantos outros JRPGs), cujo livro de Mario Perniola (2017) seria central para a discussão. Assunto para outro trabalho, mas que achei por bem apontar.

do personagem é a primeira decisão do jogador, antes da customização de outras características, o que faz sentido, já que não existe divisão racial no jogo, todo são humanos. Apesar da grande quantidade de seres extraterrestres convivendo com humanos no jogo, a princípio não é possível jogar com um deles como personagem principal e mesmo depois que alguns deles são desbloqueados para serem controlados, são personagens prontos cujas primeiras características físicas não é possível mudar. Uma outra questão que diferencia esse jogo do ocidental é que a escolha do personagem aqui é puramente estética, fazendo com que o visual do personagem seja o que mais agrada o jogador, sem que isso interfira nos seus status iniciais. Dessa forma, a escolha do personagem jogável fica a critério do gosto e não da estratégia[162].

Figura 29 – Construção do personagem masculino em *Xenoblade X* – Cor da pele

Certamente, o ponto alto da escolha dos personagens em *Xenoblade* é a escolha da voz, um recurso pouco visto em jogos de RPG. O personagem jogável é silencioso, mesmo que exista a opção de escolher sua voz no início, no entanto, durante as batalhas, os combatentes gritam frases de incentivo para seus companheiros, com efeitos interessantes que veremos mais à frente, e essas frases são escolhidas conforme a voz selecionada. Uma vez que "escutar as vozes da cena constitui uma experiência que provoca às vezes uma descarga afetiva" (PAVIS, 2015, p. 125), escolher a voz do personagem em um jogo *single-player* é também colocar em perspectiva as memórias afetivas do próprio jogador enquanto audiência de si mesmo, de forma que a voz que mais lhe agrada é a escolhida, mesmo que ela não faça jus ao personagem que

[162] Para ver a cena de criação de personagens e suas vozes em *Xenoblade X*, acesse https://www.youtube.com/watch?v=rZtGu1nyYow .

este gostaria de interpretar. Quando em um RPG de mesa, o jogador se vê na posição de ter uma voz, entonação, linguagem, sotaques e potência vocal compatível com seu personagem, o que nem sempre é um critério cobrado pelo mestre do jogo; portanto, jogar com um personagem de sexo diferente do jogador pode ser um desafio grande, da mesma forma que encarar um que tenha sotaque forte ou problemas de dicção como gagueira. Com a ausência do grupo, o jogador tem apenas a si para convencer enquanto personagem, o que o desobriga da coerência com o personagem no momento que o permite perseguir o prazer próprio com a voz do seu personagem[163]. Um ponto interessante é que para cada opção de voz há, entre parênteses, o nome do dublador em inglês da referida voz, mas não foram encontradas referências se aquelas vozes são famosas no Japão ou não.

Figura 30 – Jogando com Ravena

A personagem que nos acompanha nessa análise é Ravena (Figura 30), uma mulher com estatura mediana, pele média e cabelos ruivos além de pintura facial branca permanente. A imagem acima foi retirada com a personagem já em nível elevado e após o final da história principal do jogo, que, se for colocada como prioridade, deve levar em torno de 15 horas para ser completada. É comum encontrar relatos de jogadores que dedicaram mais de 300 horas a

[163] Um outro ponto interessante com relação às vozes é que, apesar do jogo todo girar em torno de uma personagem feminina (Elma) que é a razão do Projeto Exodus ter dado certo e a personagem que nos guia por toda a narrativa, existe nesse momento de escolha da voz um fator sexista sutil que reforça estereótipos femininos e masculinos quando a última opção para personagens masculinos é “guerreiro” e femininos é “soldado” e a voz em questão é de comando e grave, se aproximando de um timbre masculino.

Xenoblade X, que possui um imenso sistema de mundo aberto. Após 147 horas de jogo, Ravena só conseguiu cumprir aproximadamente 60% do jogo com todas as suas sidequests, itens, colecionáveis e regiões para descobrir. A intimidade criada com a personagem se tornou um elo forte após algum tempo, apesar de ela não representar a personagem que eu teria montado se o sistema fosse absolutamente livre para criação. No entanto, em algum momento por volta de 30 horas de jogo, o *save* de Ravena sumiu misteriosamente do console e me vi obrigada a começar novamente o jogo com uma nova personagem (tenho a tendência a criar personagens femininas); após 10 horas jogando com a nova personagem, o save de Ravena voltou da mesma forma como foi embora anteriormente, sobrepujando o *save* posterior (não me lembro o nome da personagem) em um *glitch* que me deixou apreensiva durante todo o restante da narrativa, pensando se (e quando) aconteceria novamente quando mais horas já haviam sido dedicadas. Essa falha, não identificada se do console, do jogo ou da conexão com a rede, não voltou a acontecer, mas prejudicou bastante a performance da jogadora no momento que aconteceu e posteriormente. No momento que aconteceu por ter vivido duas vezes o luto por uma personagem apagada e pela dedicação ao jogo em missões concluídas, o que, sabendo da dimensão do jogo, desanimou um pouco a começar novamente e me ver forçada e criar, conhecer e me apegar a uma nova personagem. Posteriormente, esse episódio prejudicou a imersão no jogo, pois um lembrete foi colocado ao lado do controle "salve antes que dê pau" para que um *save* manual fosse feito a cada missão concluída ou poucos passos dados, retirando a confiança na máquina e na sua capacidade de prezar pela minha entrega e abertura para o jogo.

Figura 31 – Login de Elma no módulo de salvamento – 00:11:34 – Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=a8h6gu3LJaI&list=PLnLnphQz149XjEsWvrdSXnGzJW1zZPf3V&index=1

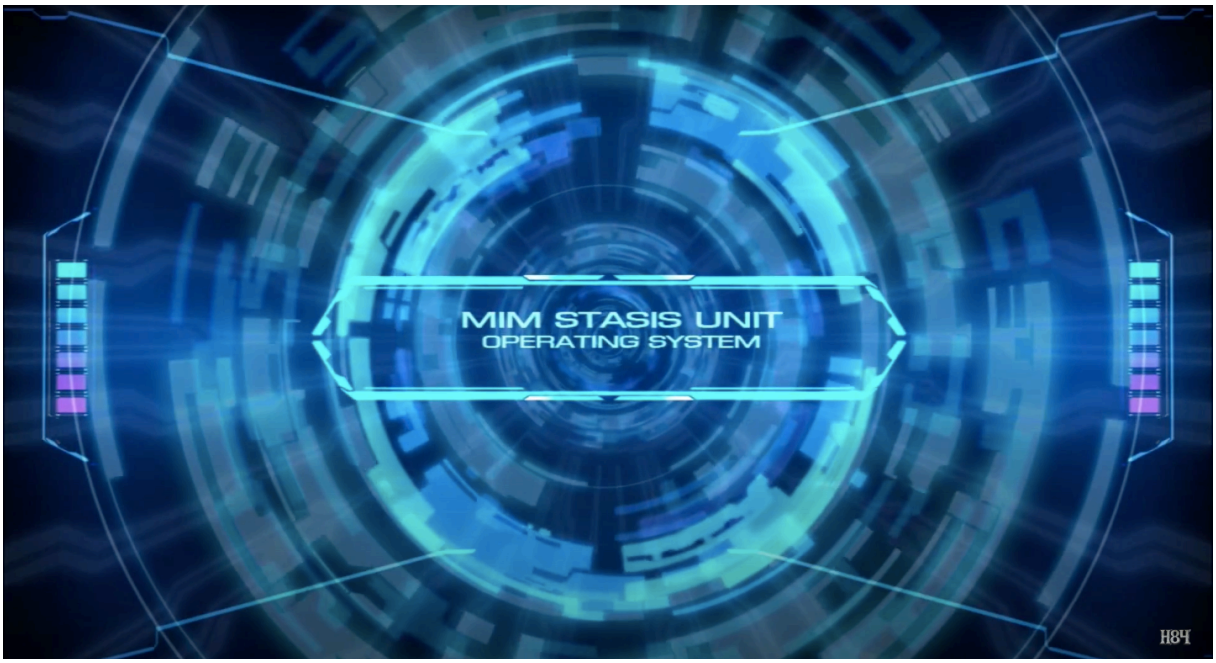


Figura 32 – Login de Elma no módulo de salvamento 2 – 00:11:37 – Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=a8h6gu3LJaI&list=PLnLnphQz149XjEsWvrdSXnGzJW1zZPf3V&index=1

Após a escolha do personagem, outra longa cut-scene se inicia com uma tela de Login sendo preenchida com o nome e senha de Elma (Figura 31), o carregamento finaliza e a mensagem "Mim Stasis Unit – Operating System" (Figura 32) aparece na tela, dando permissão para que Elma abra a escotilha de onde o personagem que acabamos de criar cai fraco em seus braços. Futuramente, veremos que essa mensagem que aparece logo no início do jogo é de extrema importância narrativa, pois ele resume um ponto crucial do jogo que é a criação e manutenção dos mimeosomes, corpos robóticos controlados remotamente pelos indivíduos que fugiram da Terra como medida de proteção da espécie humana. Nem os próprios personagens sabem que são mimeosomes e descobrem apenas no final da narrativa principal pouco antes de se dirigirem ao Core para restaurar a energia capaz de manter New LA funcionando. É dito aos personagens que seus corpos reais estão armazenados no Core e que serão resgatados e acordados assim que for seguro estabelecer uma nova civilização em Mira. Esse é um dos maiores *plot-twists* (virada narrativa) do jogo. Além disso, o *stasis* é o que chamam no jogo de estado de hibernação em que o jogador se encontra.

A cena continua com uma contagem regressiva enquanto o personagem acorda e, com uma perspectiva em primeira pessoa, abre os olhos um pouco tonto, respirando forte. Uma voz robótica avisa da contagem regressiva e abertura da porta e, ainda em primeira pessoa, a porta se abre para uma visão embaçada de Elma. Ela fala com voz suave, como quem sente grande alívio e cuidado pelo jogador. A perspectiva muda para terceira pessoa e em nenhum outro momento do jogo volta a ser em primeira, não há opção de alternância de perspectiva em

Xenoblade X. Em seguida, Elma se apresenta, de maneira muito mais suave do que os guardas fazem em *Skyrim* (Figura 32), talvez pelo contexto em que o personagem se insere na narrativa, no ocidental como prisioneiro, aqui como esperança.

Figura 33 – Conhecendo Elma – 00:13:28 – Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=a8h6gu3LJaI&list=PLnLnphQz149XjEsWvrdSXnGzJW1zZPf3V&index=1

Enquanto em *Skyrim* a ascensão do personagem se dá a partir da prisão, em uma situação de exclusão, em *Xenoblade* a jornada do herói começa com o personagem já sendo identificado como tal, um lugar confortável do qual ele não se desvia ao longo de toda a narrativa. Por outro lado, apesar de ser esperança de vida humana, em X o personagem não possui nada de especial se comparado com seus companheiros de jornada, não é um ser único. Se esse título fosse ser distribuído a algum personagem no jogo, certamente seria a Elma, a comandante de BLADE de nos acompanha desde o início e que posteriormente se revela como o único motivo pelo qual a raça humana conseguiu fugir do planeta Terra, se revelando no final do jogo como uma alienígena controlando um mimeosome que chegou sozinha à Terra 20 anos antes da invasão, alertando os governantes e dando tempo para a construção das naves e idealização da operação Exodus. Essa passagem é narrada pela personagem no final da história principal do jogo, não vivenciamos as cenas do encontro, nem é possível saber a versão verdadeira dos fatos.

Uma das particularidades dessa cut-scene do início do jogo é que ela é, de certa forma, interativa. Após a pergunta de Elma, o jogador deve escrever o nome do seu personagem no

GamePad[164] do Wii U e confirmar para que a cena continue. Por motivos de impossibilidade de gravação anterior, o nome não é repetido pela personagem, assim como acontece em *Skyrim*, e os demais se referem ao jogador como "você", "novato" e "amigo". Nesse aspecto, mesmo os termos genéricos do jogo só são possíveis porque as palavras em inglês não possuem gênero. A localização para um idioma de origem latina, como é o caso do português, para ter diálogos reais, precisaria de um esforço adicional de programação no momento da escolha do gênero do personagem, para que só fosse referido como "amiga" no caso feminino ou "amigo no masculino. Talvez esse seja um elemento que explica a quantidade reduzida de jogos de RPG localizados para o português e, quando acontece, geralmente se trata daqueles que não possuem a possibilidade de customização e construção de personagens ou não possuem diálogos reais.

Aqui entra em questão um ponto interessante para análise da relação das performances dos humanos e das máquinas nos jogos de videogame: A liberdade de um desses dois polos quase sempre retira a liberdade do outro. Quando em um jogo de mesa, questões como essas não são um problema, pois há uma relação bilateral entre o mestre e o jogador e entre jogadores que consegue se harmonizar em tempo real, fazendo com que raras vezes uma performance interfira ou impeça a outra de acontecer, fomentando no máximo alguma habilidade de improvisação de um dos lados. Já nos casos de um jogo eletrônico, essa relação acontece de maneira assíncrona, onde parte do jogo de ações já estava pronto antes mesmo do jogador iniciar, dando o claro sentido de uma performance artificial por parte da máquina, onde, ainda que indiscutivelmente existente, ela perde o seu fato interação e espontaneidade por se tratar de um dispositivo reproduzindo uma programação, essa que se torna mais complicada à medida que as decisões do jogador se tornem mais imprevisíveis. Mesmo que a máquina pudesse repetir o nome dado pelo jogador em um jogo como *Xenoblade,* muito provavelmente a voz do personagem teria que ser gravada anteriormente com uma letra de cada vez, fazendo com que o esforço de juntar as letras nunca parecesse natural para o jogador, semelhante ao que acontece com apps de localização como o Google Maps atualmente, o que quebraria de maneira brusca o Círculo Mágico no qual o jogador acabou de entrar.

[164] Na oitava geração de consoles, a Nintendo lançou em 2012 o Wii U que tinha a árdua missão de suceder o sucesso de vendas que foi o Wii. Para isso, a empresa apostou em um videogame que tivesse um tablet como controle remoto. Apesar de não ser pesado ou desconfortável, o GamePad gerou muita controvérsia, pois a sua autonomia de bateria era baixa, os jogos não utilizavam de maneira proveitosa o recurso e a sua presença dificultava a localização de títulos de peso para a plataforma da Nintendo. O Wii U acabou não sendo o sucesso de vendas que a empresa esperava e foi substituído precocemente, ainda na oitava geração pelo Nintendo Switch, esse sim um sucesso de vendas desde o seu lançamento em 2017. *Xenoblade X* é um dos jogos que melhor se utilizam do GamePad do Wii U.

Com a progressão do diálogo com Elma, Ravena é convidada a responder se estava se sentindo bem e as opções da personagem são as mostradas na Figura 34, “assentir” ou “balançar a cabeça”. Escolhas como essas são comuns durante todo o jogo, representando um esforço de interação com o jogador que na verdade não dá muito certo, pois as respostas não mudam a ação seguinte do NPC com quem ele fala, são diálogos sem significado e que não exigem habilidades diferenciadas ou as desenvolve. A única função desses diálogos é aumentar o nível de intimidade do personagem jogável com o NPC em questão, o que pode futuramente desbloquear algumas missões, no entanto, existem outras formas de aumentar a afinidade com os NPCs que são muito mais eficientes como batalharem juntos.

Figura 34 – As escolhas de *Xenoblade X* – 00:14:39 – Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=a8h6gu3LJaI&list=PLnLnphQz149XjEsWvrdSXnGzJW1zZPf3V&index=1

Talvez diálogos como o exposto na imagem acima tenham sido uma tentativa dos desenvolvedores de suavizar a imposição narrativa que as *cut-scenes* e os tutoriais representam, no entanto, fica claro que eles não têm razão de existir, atrasando o desenvolvimento narrativo por nenhuma razão relevante. Talvez por terem sido tão fechadas por tanto tempo, a proposta de *Xenoblade* de um JRPG com uma narrativa mais aberta e que fosse mais próxima das mecânicas de jogo vistas nos ocidentais não tenha funcionado tão bem, causando o efeito oposto: em vez de engajar o jogador e fazê-lo interagir de maneira ativa com a narrativa, promove um corte desnecessário no fluxo de jogo (o que McGonigal, 2011, chama de *fiero*). Após essa breve interrupção, Elma entrega uma arma a Ravena e as duas saem para explorar o universo desconhecido de Mira.

Figura 35 – Conselho de Elma – Tutotial 1 – 00:15:21 – Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=a8h6gu3LJaI&list=PLnLnphQz149XjEsWvrdSXnGzJW1zZPf3V&index=1

A partir desse ponto, somos apresentados a uma tela preta com o primeiro capítulo da história "Awakening" (Despertar) e o primeiro dos tutoriais de Elma logo na sequência. Diferente do que acontece em *Skyrim*, onde o tutorial de comandos básicos acontece em meio a uma batalha e depois o jogador é deixado à própria sorte para aprender sobre o sistema, em *Xenoblade* e na grande maioria dos JRPGs os tutoriais são o que chamaremos aqui de "tutoriais de interrupção", onde a história é literalmente pausada para explicar como proceder ou o que fazer em seguida. Jogos como esse possuem sim um sistema muito mais complexo do que os ocidentais, com mais recursos e mecânicas bastante complicadas para quem se aventura em um pela primeira vez. A intenção do jogo é ser acessível para esse público que pega o jogo como primeiro JRPG da vida, em um esforço para incluir jogadores jovens no escopo de fãs e público-alvo da saga. O problema maior desses tutoriais é que, além de não serem efetivos para jogadores experientes que já conhecem um pouco das mecânicas de jogos como esse, também não é eficiente para jogadores inexperientes já que concentram uma enorme quantidade de informação em pouco tempo, o que confunde mais do que esclarece sobre o jogo.

Na Figura 35, Elma explica sobre a seta de localização do caminho a ser seguido pelo jogador e é um bom exemplo de como o excesso de informações interrompe o processo de descoberta do jogador que acabou de começar, parte crucial da diversão em um jogo de RPG. Praticamente todos os jogos de RPG possuem a seta mostrando o caminho a ser seguido, ou, como em *Skyrim*, uma seta indicando o destino e, considerando que é um ícone bastante óbvio

de que aquele é o caminho a ser seguido, a interrupção do jogo é completamente dispensável, o mesmo acontece com alguns comandos bastante padrão como mirar e atirar, comuns a quase todos os jogos, mas que aqui ganha destaque em mais um conselho de Elma. Além disso, a fonte pequena dificulta a visibilidade e muda o foco do jogador de um universo muito bonito e visualmente interessante como Mira para uma perspectiva onde ele precisa parar e se concentrar no texto do que Elma está falando, sob o risco de ficar perdido quando o *gameplay* de fato iniciar. Uma parte interessante do que ela está falando e que aparece aqui como ligeiramente paradoxal é a frase "Seguir a seta amarela revela o caminho à frente, apesar de que uma eventual excursão fora do caminho a ser vencido nunca é demais. (tradução nossa)"[165], incentivando a exploração e conhecimento de lugares novos, uma vez que está fazendo o contrário interrompendo a livre circulação e obrigando um jogador empolgado com o início do jogo a desacelerar por um tempo e ler o tutorial. É unânime entre jogadores, mesmo os acostumados com narrativas lineares e jogos de JRPGs com mecânicas complexas, como é o caso desse, que tutoriais muito longos quebram o Círculo Mágico de forma a colocar o jogador em posição de afastamento em relação à narrativa. Diferente do que acontece com *Skyrim*, a imersão no universo de *Xenoblade* acontece em uma velocidade menor, visto que há muito a aprender antes de desfrutar o jogo de fato. O tutorial básico do jogo leva em torno de 1 hora para ser completado, no entanto, conforme novas informações são acrescentadas ao longo da narrativa, esses tutoriais se repetem, afastando uma vez mais o jogador da narrativa, mesmo que os tutoriais estejam disponíveis o tempo todo para o jogador no menu. Isso modifica a forma como o jogador performa, levando um tempo considerável para que o papel que precisa desempenhar lhe caiba com perfeição; quando acontece, no entanto, o jogador se vê imerso por um universo excitante e cheio de recursos, passando muitas horas apenas para explorar todos os pequenos espaços disponíveis no jogo.

4.1 – RP the numbers

Talvez o elemento que mais distancie o estilo de jogo dos JRPGs de seus primos ocidentais seja a presença marcante dos números e das métricas em todos os aspectos da narrativa. Para aqueles acostumados com jogos eletrônicos de RPG e que tiveram pouco contato com os de mesa, isso pode parecer comum, já que é possível mostrar o progresso do personagem, sua barra de vida e dos inimigos, dentre muitas outras funcionalidades.

[165] Following the yellow arrow should reveal the way forward, though an occasional excursion off the beaten path never hurts.

Ironicamente, esse recurso aproxima os JRPGs dos jogos de mesa, uma vez que, na tentativa de controlar a narrativa e promover o *fair play*, clássicos como D&D introduziram desde as suas primeiras edições o conceito de *milestones* no sentido de aumentar a experiência do personagem, de locomoção em metros em um tabuleiro (ex.: todo personagem pode andar 30m como movimentação padrão, correndo ele consegue se movimentar 60m e outras funcionalidades podem aumentar o seu alcance em D&D), alcance de determinados golpes e magias (ex.: personagens que lutam corpo a corpo precisam ficar mais próximos do alvo, enquanto os que soltam magias – e geralmente possuem constituição mais baixa – ficam mais longe do meio da batalha) e pontos de vida (PV) para os personagens e inimigos, dessa forma fazendo dos números ponto importante para o bom desenvolvimento da narrativa e o controle das oportunidades de cada personagem. O que acontece na prática é que, dos mestres que ainda mantém contagem desses números, a maioria escolhe por flexibilizar um pouco a rigidez que os números podem trazer para a jogatina, como forma de "regra paralela".

O Japão povoa o imaginário coletivo como uma nação ao mesmo tempo tradicional e tecnológica. No caso específico dos videogames, os primeiros grandes sucessos do segmento são japoneses e ainda hoje existe alto reconhecimento das tentativas constantes das empresas japonesas em inovar, mesmo que o sucesso comercial nem sempre acompanhem essas inovações. Um bom exemplo disso é observar a evolução dos consoles de videogame desde o surgimento do Playstation 1[166] na década de 90 do século XX e do Xbox[167] na virada do século XXI e perceber que, apesar da Sony ser uma empresa japonesa, muito pouco mudou de um console para o outro em termos de dispositivo, que continuam basicamente com a mesma jogabilidade de antes, mesmo com a chegada da internet, o crescimento do mercado de jogos para PC. A maior diferença entre um console e outro nesses casos é interna, com destaque para as mudanças na capacidade gráfica de cada geração. A evolução dos consoles Nintendo[168], por outro lado, buscou inovar a maneira como os jogadores se relacionam com seus consoles e jogos a cada nova geração, muitas vezes às custas dos números em vendas. Se em uma geração a empresa apresentava o Wii e a captação de movimentos como uma nova possibilidade de jogo com enorme sucesso, na seguinte a empresa trazia o Wii U, o GamePad e um fracasso esmagador de vendas. Muitas críticas em termos de marketing, divulgação e empatia podem ser feitas à empresa, mas fato é que a empresa força os limites da relação estabelecida entre humanos e máquinas em quase todas as gerações de console que lança, com destaque para os

[166] Para ver a evolução dos consoles da Sony, acesse: https://www.youtube.com/watch?v=rWZRaK0QBds
[167] Para ver a evolução dos consoles da Microsoft, acesse: https://www.youtube.com/watch?v=mBNTeSQe84E
[168] Para ver a evolução dos consoles da Nintendo, acesse: https://www.youtube.com/watch?v=ccGetHpXqP0

últimos que prezam pela mobilidade dos jogadores e a possibilidade de levar os jogos para outros lugares que não fixos em um aparelho de TV, em uma tentativa de se manter relevante em um momento onde os jogos para dispositivos *mobile* estão em franca ascensão em termos de títulos lançados e faturamento.

O cenário acima se reflete na forma como os jogadores se relacionam com os dispositivos e, em consequência com as narrativas fantásticas japonesas dos JRPGs. Ao buscar formas de inovar em seus consoles, a Nintendo, empresa que mais lança JRPGs para consoles das 3 citadas acima, muitas vezes busca problemas para si própria como a dificuldade de localização de jogos de produtoras independentes para seus consoles. Como o foco da empresa é menor na capacidade gráfica dos consoles, estando eles sempre abaixo dos concorrentes em cada geração nesse quesito, muitas vezes jogo produzidos para Playstation e Xbox não são suportados pelo motor gráfico de um console Nintendo, gerando uma dificuldade adicional para a empresa e reforçando a ideia atual de que um console Nintendo hoje é algo para fãs saudosos e colocando-os como consoles secundários na lista de prioridades dos jogadores. Esse cenário contribui para a baixa distribuição dos JRPGs no Ocidente atualmente e, por isso mesmo, menor contato de grandes mercados como a América Latina e do Norte com jogos cuja narrativa possui alta capacidade de entretenimento para os fãs do gênero, como é o caso de *Xenoblade X*[169].

A característica japonesa de ser vista como uma nação tecnológica também se reflete em sua cultura pop, com inúmeros mangás, animes e histórias japonesas tratando de temas como robótica, inteligência artificial e pós-humanidade com frequência. Além disso, essa cultura tecnológica também explica a alta complexidade dos jogos de videogame criados com a temática e dos números utilizados com constância para contar essas histórias. Se em *Skyrim* presenciamos um universo que se pretende como cru, com a violência e brutalidade sempre prontas para serem o fiel da balança entre uma nação e outra, em *Xenoblade* temos uma civilização altamente estruturada e tecnológica, que conjuga tecnologia alienígena e captação de recursos para prosperar, mesmo estando à beira de um colapso. A operação Exodus, que é o ponto central da narrativa do jogo, nada mais é do que uma tentativa de salvar a raça humana de sua destruição utilizando-se da tecnologia. O final da narrativa, que como dito antes, é

[169] Não existe um número oficial de cópias vendidas para Xenoblade X, mas suspeita-se que seja menor que 500 mil globalmente em 2016. Considerando que o Switch foi lançado no ano seguinte à pesquisa, acredita-se que o número de vendas total não tenha mudado tanto até hoje https://www.gamevicio.com/noticias/2016/01/numeros-de-vendas-de-xenoblade-x-e-de-devil-s-third-para-dezembro-nos-eua-numeros-totais-de-diversos-jogos/ Enquanto isso, *Skyrim* vendeu 30 milhões de cópias no mundo todo até 2021. Considera-se aqui o fato do jogo ter sido relançado algumas vezes e ter sido localizado para outras plataformas, inclusive o Nintendo Switch. Mesmo assim, a diferença é gritante em relação ao primeiro. https://www.oficinadanet.com.br/games/35856-os-10-jogos-de-consoles-mais-vendidos-da-historia

relativamente curta, revela o segredo de Elma e do governo de New LA quando os personagens dentro do Core descobrem, após o choque de saber que são robôs controlados remotamente por seus corpos em hibernação, que na verdade os corpos não estão lá por uma questão logística, já que trazer os corpos reais em hibernação ocuparia muito espaço e reduziria a capacidade de seres humanos passíveis de serem salvos. Não fica claro, no entanto, como não havia espaço para os corpos, mas sim para os mimeosomes que vieram nas câmaras de hibernação como aquela da qual Ravena saiu no começo do jogo, ou, se não havia câmaras para todos os terráqueos, como foi o critério de seleção daqueles que receberiam um mimeosome. Na verdade, todo o conteúdo do Core é composto pelo DNA catalogado de todos os habitantes da Terra e de seus animais para que eles pudessem ser recriados posteriormente.

Figura 36 – O discurso de Elma – O Final do Jogo. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zkMagjvBB3g

Traduzindo o discurso de Elma, ela diz: “Os corpos com os quais vocês nasceram e toda a sua composição e órgãos que criaram e compartilharam seus pensamentos se foram. Mas o seu SER perdurou como sob a forma de dados, desde o momento que o projeto escaneou suas mentes. Está tudo armazenado aqui como parte de um plano de longo prazo, até que pudessem ser colocados de volta em um corpo real. Uma vez que seus corpos estiverem cultivados, sua memória atual pode ser transferida de volta. Tudo que vocês sentiram e fizeram com seu mim [mimeosome] será transportado sem nenhuma perda de continuidade”[170]. O mais interessante dessa fala de Elma sem dúvida é o uso da palavra “Ser” como um sinônimo para as memórias do indivíduo, de certa forma contradizendo a própria natureza de jogar um jogo, onde o corpo todo do *Dasein* está ocupando um mundo circundante e sendo modificado por ele. A forma como a personagem coloca o projeto e pela facilidade da retomada da normalidade expressa por ela, o Ser fica reduzido à sua carga genética e memória.

> O play do ser humano é mundano no sentido de um ser-dentro da totalidade com conhecimento, no sentido que compreende a intimidade. O ser-dentro de todas as coisas contidas no universo, incluindo o ser humano, nós chamados de intramundanidade dos seres; a maneira particular na qual o ser humano experimenta e vive através de seu trazer-para-dentro como um pensante-falante ser como trabalhador, lutador, amante, jogador e mortal, chamados de intimidade da existência. (FINK, 2016, p. 204 - tradução nossa)[171]

Em alguns momentos do jogo, ao descobrirem que são na verdade mimeosomes, os personagens se dirigem a si mesmos como *puppets* ou marionetes, em uma simbiose com o próprio jogador que controla esses personagens, podendo eles mesmos serem as marionetes por estarem sendo controlados por um corpo em segundo plano, hibernando enquanto joga em um estado de mínima atividade. Além disso, trata-se de um corpo gerado tecnologicamente, todo máquina, da mesma forma como o avatar construído pelo jogador para encarar tal narrativa. A questão é que, ao jogar, o ser humano que se abre para o mundo expresso pela narrativa se apropria desse mundo e o ocupa, ele também constituindo algo intramundano e não um universo distinto. Essa é a natureza do fenômeno play, algo tão primordial quanto trabalho, luta, amor e morte, como coloca Fink, é uma maneira de ver e interpretar o mundo, onde a noção de marionete não cabe, pois o próprio experimentar um universo virtual é um existir virtualmente

[170] Para ver a cena completa do final do jogo, acesse https://www.youtube.com/watch?v=zkMagjvBB3g .
[171] “The play of the human being is worldly in the sense of a being-in within the totality with understanding, in the sense of a comprehending intimacy. The being-in of all things within the universe, including the human being, we call the intraworldliness of beings; the particular way in which the human being experiences and lives through his bring-in within the whole as a thinking-speaking being and as a worker, fighter, lover, player, and mortal, we call the “intimacy [*Innigkeit*]” of existence.”

em um universo diferenciado. Essa é a conclusão que os próprios personagens chegam após o discurso de Elma e o questionamento de Doug, um dos personagens jogáveis pré-programados do jogo, como podemos observar na Figura 37.

Figura 37 – O discurso de Elma – O Final do Jogo 2. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zkMagjvBB3g

Na segunda parte do discurso, Doug questiona: “E isso está certo? Não me parece certo. A gente ainda é humano, por acaso? Brincando de dança das cadeiras com os nossos corpos. Qual é o limite para vocês? Transferindo nossas memórias... Como eu vou saber que sou a mesma pessoa que eu era onde quer que eu tenha ido parar?”. Após o questionamento de Doug, Elma, se defendendo da acusação, responde que esse foi o principal debate das autoridades na época, quando escolheram seguir com o projeto como estava e que mesmo que os corpos físicos ainda estivessem lá, eles seriam diferentes, que a nível celular, acordamos pessoas diferentes todos os dias. Na Figura 37 pulamos direto para a parte que ela diz “É apenas por causa da continuidade da consciência que nos percebemos como nós mesmos. É tudo uma frágil ilusão. Até que alguém prove que temos uma alma, é melhor deixar a discussão para os filósofos. A última esperança do Projeto Exodus era que os mimeosomes pudessem escoltar esse sistema a uma nova casa segura.”

O questionamento de Doug levanta dois pontos importantes para a discussão: o primeiro é o que coloca a condição de ser humano para os entes de carne e osso e a segunda é o questionamento sobre a seriedade das autoridades que decidiram a questão sem consentimento, se utilizando de uma expressão que remete à brincadeira. Sobre o primeiro ponto, essa tese não possui a pretensão de discutir a respeito, muito menos de concluir algo sobre esse aspecto, mas existe sim um intenso debate atualmente sobre a linha que separa a humanidade, com algumas vertentes dizendo que sim, é possível que no futuro nossas memórias sejam transportadas para computadores superpotentes e que isso nos faria viver para sempre e outras dizendo que algum elemento orgânico é necessário para que sejamos reconhecidos como humanos [172]. O questionamento de Doug vai direto nesse ponto e contrasta fortemente com o fato de que, até o momento que soube estar vivendo sobre a forma de um mimeosome ele sequer havia percebido que não era humano mais, ou seja, se a verdade não tivesse sido revelada ou a energia não precisasse ser restaurada em New LA, levando-os até o Core, talvez ele viveria o resto dos seus dias como um mimeosome desinformado, percebendo tardiamente que não estava envelhecendo. Ainda nesse ponto, Doug toca em um ponto que aí sim nos compete analisar ao trazer para o universo do jogo a questão da nossa humanidade. Ora, se o jogo eletrônico também possui o seu próprio mimeosome com relação ao jogador, a relação que se estabelece entre ser humano e máquina é exatamente a mesma percebida pelos personagens em *Xenoblade X*: um cérebro orgânico controlando uma máquina programada para obedecer aos comandos desse ser

[172] Esse é um debate intenso, sobre a nossa humanidade e o futuro de convivência com robôs e tecnologias super avançadas. Envolve questões como direitos dos robôs, órgãos artificiais (seria uma pessoa com um coração artificial considerada um humano?) e condutas morais da população humana e não-humana.

consciente que aperta os botões. A diferença está em algo que os escapa (tanto a Doug, quanto a Elma quando responde), uma vez que uma experiência de jogo, assim como em qualquer forma mítica, se traduz não em uma experiência, mas em uma *vivência*. Isso quer dizer que o jogador, como um ator de teatro, não toma emprestado para si um personagem e encena uma experiência fora do seu normal, a lógica é totalmente contrária, o jogador, assim como o ator, emprestam o seu corpo para que aquela narrativa possa acontecer, através da performance.

A segunda questão a que devemos nos atentar é ao uso da expressão "brincando de dança das cadeiras com nossos corpos", onde o personagem coloca a brincadeira como algo contrário à seriedade para enfatizar o seu descontentamento com a destruição dos corpos humanos na Terra sem o devido consentimento. Essa expressão com um sentido muito difundido entre alguns autores, encontra eco em práticas sociais que associam o *play* especificamente como um alívio de tensões e não como parte crucial da vida e lente pela qual enxergamos o mundo como colocam autores como Fink (2016).

> A leveza do jogo, que não precisa necessariamente significar uma real falta de esforço, aludindo apenas ao fenômeno da ausência de tensão (*Angestrenghtheit*), será experimentada subjetivamente como alívio. A estrutura ordenadora do jogo faz com que o jogador se abandone a si mesmo, dispensando-o assim da tarefa da iniciativa que perfaz o verdadeiro esforço da existência. (GADAMER, 2015, p. 158)

Gadamer também coloca o *play* em uma relação dicotômica com a tensão da vida cotidiana, tratando-o como leveza. No entanto, ao nos voltarmos para o fenômeno do *play* com o olhar da performance, é possível perceber que o estado tensionado nunca abandona o *play*, uma vez que o Ser em ato que performa se encontra em um estado liminar sempre tensionado, preso em um "entre" capaz de transformá-lo. Ora, todo processo transformador é também, de certa forma, doloroso no sentido de que exige esforço para acontecer, culminando em uma sucessão de tensões. Se o *Dasein* se encontra sempre em estado de tensão, independente de estar vivendo uma situação cotidiana ou uma situação permeada pelo lúdico, das duas, uma: ou ele sempre está tensionado ou nunca está. Posto dessa forma, a grande diferença entre um estado de *play* e um estado tensionado que esteja fora de uma narrativa mítica se traduz na participação voluntária exigida pelo lúdico. A tensão de um estado liminar que provém do lúdico é um estado tão doloroso quanto, muitas vezes tão ou mais difícil que a vivência de outros fenômenos da vida, no entanto, o estado tensionado do *play* é aquele em que o Ser *quer* estar, que lhe traz tanto trabalho quanto prazer. A declaração de Doug é problemática e, de certa forma, injusta à

medida que se utiliza da palavra *play* em um sentido que coloca a decisão de deixar os corpos na Terra como parte de um trabalho difícil, mas prazeroso para Elma e os governantes.

Após o final da cena vista acima, os personagens entram em consenso sore Mira ser sua nova casa e se conformam em viver daquela forma por enquanto, sabendo que salvaram a cidade ao reestabelecer a energia, que os ganglions e Luxaar foram derrotados e que logo terão suas formas humanas de volta, retornando a New LA para contar as novidades e celebrar a vitória. Em seguida, entram os créditos do jogo e uma cena pós-créditos, onde Elma, já na sua forma verdadeira como alienígena visita novamente o Core para recuperar os dados e começar a cultura dos corpos dos habitantes de New LA quando descobre que o arquivo foi completamente destruído na queda da Baleia Branca, antes mesmo de toda essa aventura começar e que, por isso, todos os mimeosomes deveriam ter sido desativados. A conclusão a que ela chega, em uma conversa remota de dentro do Core inundado com os governantes, é que algo em Mira está mantendo a vida possível, um mistério não revelado no jogo e que fica como gancho para uma possível sequência do jogo[173]. Após o espanto e a conclusão de Elma, a última tela da narrativa principal que vemos é a da Figura 38 abaixo com os dizeres "Essa história na verdade nunca termina", uma clara provocação, bem como a conclusão de que os mistérios que cercam a vida humana e a sua ligação com o planeta de origem podem nunca ser resolvidos.

Figura 38 – Cena pós-créditos – O Final do Jogo 3. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zkMagjvBB3g

[173] Que até 2022, ano da conclusão desse estudo não tinha saído.

Nesse ponto, apesar da narrativa do jogo seguir sempre um caminho de ficção científica relativamente afastada da realidade dos humanos hoje, com o uso de robôs gigantes voadores e guerras intergalácticas entre alienígenas, *Xenoblade X* mostra o motivo pelo qual as narrativas dos JRPGs costumam ser cativantes. No final das contas, a grande maioria delas fala mais de humanidade do que de tecnologia, melhor, mostram como, independente da tecnologia, continuamos sendo humanos que precisam se relacionar uns com os outros para sobreviver. Não raro, as narrativas japonesas tocam em temas sensíveis e profundos da existência, associando os números com a filosofia de pensar sobre o Ser, com certa prevalência dos números. Se em *Skyrim*, temos uma narrativa fantástica envolvente e divertida, a de *Xenoblade* de fato emociona com um questionamento inesperado sobre a própria vida. No primeiro, vemos uma narrativa que o tempo todo nos compele a um mundo que poderia muito bem ser real, mesmo com a presença de seres fantásticos; já no segundo, apesar de uma perspectiva completamente fora da realidade, o equilíbrio necessário para manter um jogador de RPG engajado após afastá-lo tantas vezes com os números é proposto nos momentos que o drama se aproxima de uma narrativa pouco usual em jogos eletrônicos.

Um ponto em comum dos dois jogos é que ambos possuem uma história principal bastante curta. No caso de *Skyrim*, o jogador sequer precisa cumprir a narrativa principal, em *Xenoblade*, para desbloquear alguns recursos, é necessário que ela seja completada. Após a cena pós-créditos, Ravena se vê de volta ao Distrito Administrativo em New LA com seus companheiros de batalha para começar qualquer nova missão que desejar. De acordo com Murray "a natureza enciclopédica do meio também pode ser um obstáculo. Ela incentiva narrativas de grande fôlego e sem formato definido e deixa os leitores/interatores imaginando qual dos pontos finais é, de fato, o final e como podem ter certeza de que viram tudo o que havia para se ver" (2003, p. 91). Quando o jogo nos coloca diante de tanto aprendizado ao longo da aventura, cria essa natureza enciclopédica da qual fala a autora, deixando no ar após os créditos a sensação de pseudo-finitude, com um agravante em alguns casos, como o de Ravena, o de que o interesse no jogo se perde um pouco, já que o objetivo máximo já foi alcançado. Ao estender o máximo o final da narrativa principal em mais de 140 horas, a volta sem um objetivo claro, mesmo com o mapa de Mira indicando que aproximadamente 40% do planeta ainda não havia sido explorado, o interesse diminuiu bastante, a ponto de abandono do jogo. É o ponto em que jogos de RPG costumam ficar repetitivos, pois as sidequests não são muito interessantes e em geral, são bastante repetitivas, tornando-se um compilado de matar monstros cada vez mais fortes e coletar itens cada vez mais raros. Em *Skyrim* esse problema é minimizado pelo tratamento que os desenvolvedores deram às *sidequests*, que acabam por ser mais complexas e

interessantes do que a narrativa principal. Em um sentido "faca de dois gumes", todas as missões de *Skyrim* possuem peso igual quando se trata de engajamento e interesse, o que faz com que o brilho da narrativa principal suma entre as demais, todas são épicas em certo nível, nenhuma delas é prazerosa no nível ápice que se espera.

A forma mais eficiente que *Xenoblade X* encontrou para driblar a dureza dos números foi a criação de um recurso até então inédito na Xenosaga e que não voltou a aparecer em jogos posteriores: a noção de comunidade que permeia toda a narrativa. No momento que Ravena decide se juntar à BLADE (não há a opção de não se juntar à corporação), somos convidados a escolher entre as 8 divisões disponíveis: 1. Descobridores – são os que exploram mais o planeta em busca de novos locais e promovem a instalação das sondas de dados; 2. Interceptadores – Caça e eliminação de ameaças cumprindo missões de combate; 3. Saqueadores – Caça a monstros raros e coleta de itens; 4. Reclaimers – Procura de tesouros no planeta e instalações de sondas de dados; 5. Curadores – Coleta e catalogação de itens colecionáveis; 6. Prospectors – Arrecadação de recursos naturais e descoberta de novas áreas; 7. Outfitters – Produção de armas e gerenciamento de miranium (recurso de Mira) e 8. Mediadores – Foco em relacionamentos entre os NPCs e personagens jogáveis. Mesmo que essa seja uma escolha inicial no jogo, é possível mudar de divisão a qualquer momento e, para jogadores que queiram alcançar 100% de exploração, essa é uma troca necessária. As divisões começam a estabelecer o senso de comunidade presente, já que é possível encontrar colegas de divisão ao longo do jogo que compartilham conhecimentos e missões. A escolha das divisões muda a construção do personagem de maneira sutil, fazendo com que ele desenvolva certas categorias mais rápido em relação às demais, tenha bônus em alguns requisitos e ganhe mais pontos de experiência quando completa missões da sua divisão, apesar de ser possível cumprir missões de qualquer uma das divisões. Nesse aspecto, começa a se desenvolver o fator afetivo na performance do jogador, pois, apesar de poder mudar de divisão a qualquer momento, é algo relativamente agridoce de fazer, já que a impressão que temos é que o personagem está abandonando os companheiros, mesmo que o jogo não faça nenhum tipo de alusão nesse sentido. Dessa forma, a decisão de mudar de divisão, apesar de simples, tende a ser postergada pelo jogador que se apega ao seu "trabalho".

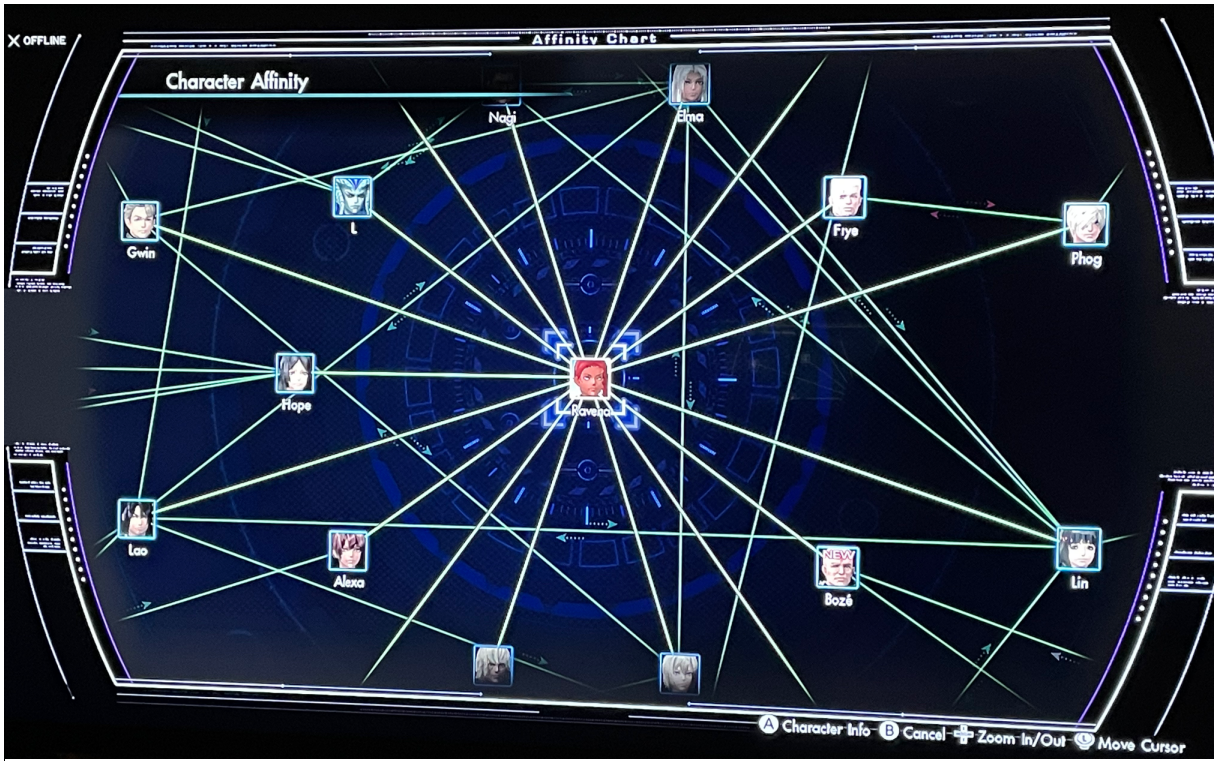


Figura 39 – Affinity Chart de Ravena (personagem)

Toda a narrativa de *Xenoblade* reforça a questão da coletividade desde o início com a voz suave de Elma ao se apresentar a Ravena como aquela que sobreviveu à queda até o momento que ela discursa sobre o que nos torna humanos e as relações que cultivamos. A própria narrativa gira em torno da construção de uma nova comunidade em um planeta estranho. Em dado momento, logo no início do jogo, Elma diz a Ravena, com um tom conselheiro, que "existe uma linha tênue entre autodefesa e provocar uma briga". Um dos elementos que ajuda a equilibrar a dureza dos números do jogo está no Affinity Chart, que serve tanto como um guia de personagens, já que se trata de muitos, quanto um termômetro para que o jogador compreenda as suas relações sociais e onde elas precisam ser melhoradas. Existem missões que só são desbloqueadas quando a intimidade entre dois personagens alcança determinado nível, o que força o jogador a equilibrar o quanto ele dedica às amizades e aos números para desbloquear missões importantes. Certamente, esse equilíbrio não é um desejo natural do jogador e, haja vista que são muitos personagens com os quais o jogador pode interagir no universo de *Xenoblade*, ter que cumprir missões que são pré-requisito para outras, especialmente quando não são do interesse do jogador, é bastante impositivo e repetitivo. É um dos elementos que contribui para o afastamento do jogador e potencial quebra do Círculo Mágico no jogo. O recurso das divisões e a possibilidade de escolher um trabalho que proporcione uma jogatina mais alinhada às preferências do jogador, cai por terra quando ele se vê obrigado a mediar briga entre vizinhos sendo ele um explorador, por exemplo. Ao mover o

cursor sobre cada personagem, é possível ver uma ficha daquele personagem com informações básicas sobre ele e onde pode ser encontrado, o que acaba sendo bastante útil uma vez que, como muitos jogos de RPG, as ações são cíclicas e os personagens aparecem em determinados locais e horários todos os dias.

O jogo possui um sistema de construção de *party* (ou grupo), onde, dentre todos os personagens disponíveis, dependendo do nível de afinidade e da divisão desse personagem (ele deve pertencer à BLADE), é possível construir um grupo diferente para compor as batalhas. É nesse ponto que a voz do personagem escolhida no início aparece de verdade, já que a cada novo golpe dado em batalha, o personagem grita frases ou palavras aos seus companheiros que produzem efeitos diferentes, aumentam a afinidade do grupo e os levam para um estado de moral elevada na batalha que culmina no chamado "Overdrive", onde a afinidade do grupo atinge seu nível máximo e, após um preciso apertar de botões, todos conseguem dar golpes combinados nos inimigos. Como as batalhas acontecem em tempo real, diferente das clássicas batalhas por turnos dos RPGs, esse recurso é importante para manter o jogador atento durante a luta, a fim de guiar o grupo em relação às próximas ações. É possível, por exemplo, gritar "Preciso de ajuda. Me curem!" no meio da batalha para que algum dos outros personagens do grupo (todos controlados pela máquina) venham em auxílio. Esse recurso de batalha modifica radicalmente a performance do jogador que já conhece e gosta de RPGs de mesa, cujas lutas acontecem em turno e, até que todos tenham jogado, dá ao jogador bastante tempo para pensar na estratégia e seguir e observar o que o grupo está fazendo. No caso dos eletrônicos, os sistemas de batalha costumam ser diferentes de um para outro e, mesmo quando não são por turnos (um recurso já bastante em desuso atualmente), geralmente são batalhas que consistem na estratégia de atacar > esquivar > atacar novamente. Em *Xenoblade*, a performance da máquina responde rápido ao jogador, fazendo com que a batalha não pare e continue em um ritmo frenético até o fim. É um sistema complexo e que exige concentração, podendo facilmente ser confundido com uma bagunça completa até que o jogador se acostume, mas, de maneira geral, o sistema de batalhas é um dos elementos mais elogiados em toda a Xenosaga. É nas batalhas que mais pontos de afinidade são distribuídos entre o personagem principal e os demais.

Por fim, o principal recurso que intensifica a sensação de comunidade em *Xenoblade* e que consegue, de certa forma, driblar a solidão de um jogo *single-player,* é a inclusão da conexão com a internet e a possibilidade de colaborar com missões de outros jogadores ao redor do mundo. Essa ferramenta permite ao jogador jogar com um grupo já bastante desenvolvido em batalhas difíceis e que não são os personagens pré-programados pelo jogo; todos eles são os personagens cuidadosamente construídos e desenvolvidos por outros jogadores ao redor do mundo. O recurso possui o equilíbrio ideal entre um jogo solitário e um jogo online que não seja invasivo, uma vez que o jogador não sabe com quem está jogando, não consegue compartilhar informações pessoais e a área destinada a essas missões é bastante restrita. Após completar algumas missões com outros jogadores, um novo Affinity Chart é criado com todos os personagens encontrados no mundo e seus cards com informações básicas.

Figura 40 – Missões globais

Diferente de um jogo de RPG de mesa, no entanto, o recurso incluso em *Xenoblade* ainda não resgata aquele senso de comunidade de jogadores próximos que vão ficando mais íntimos uns dos outros e de seus personagens com o passar do tempo. Apesar de terem grupos que sempre jogam juntos, a intimidade é restrita, fazendo com que mesmo aqueles jogadores que não gostam de jogar online se aventurem vez ou outra por missões com jogadores de outras partes do mundo. Esse recurso modifica ligeiramente a dinâmica da audiência de uma performance, uma vez que por alguns momentos o jogador não é exclusivamente audiência de si, mas de outros. No entanto, essa posição em que é colocado é transitória demais para ser profundamente transformadora. Os laços construídos através desse recurso não são sólidos e duram pelo tempo de uma missão (alguns minutos), mas não deixam de representam uma inovação em relação ao isolamento geralmente promovido pelos jogos de RPG.

CONCLUSÃO

> Não importa quão grandiosa, quão magnífica e poderosa, quão conhecedora uma pessoa possa ser representada, a pessoa não pode, em sentido estrito, ser onipotente, poderosa da forma que a totalidade é, porque a auto-relação é uma demarcação do outro. O onipotente não pode ser uma pessoa e nenhuma pessoa pode ser onipotente. (FINK, 2016, p. 214 - tradução nossa)[174]

Provavelmente uma das grandes certezas da humanidade é que o ser humano é um ser social, que vive em relação com seus pares desde o momento que nasce, o que lhe garante a própria sobrevivência. Conviver com outros seres humanos é tão natural quanto o viver em si. Em algum momento do seu processo de crescimento e amadurecimento, o ser humano se percebe como uno, à parte de sua mãe e se abre para se relacionar e aprender com outros seres humanos, passa a ocupar o espaço que lhe compete e compor o seu mundo circundante que se transforma conforme essa forma de ocupação se modifica. Para os seres humanos que nasceram e cresceram a partir dos anos 2000, a presença de seres artificiais é uma constante em seu cotidiano em níveis que variam de acordo com fatores tão diversos quanto afinidade por esse ou aquele dispositivo e situação econômica do país e família em que está inserido. Fato é que, mesmo aqueles com pouco acesso à tecnologia desde a primeira infância, sabem do que se tratam as telas, os smartphones e a internet e convivem com eles de maneira mais ou menos passiva ao longo da vida. Isso quer dizer que, desde muito cedo, para essa geração de pessoas a presença do Outro, daquele que não sou eu, não se traduz mais apenas em seres físicos, mas também em presenças digitais.

A chegada da internet no ambiente doméstico modificou radicalmente a maneira como nos relacionamos com nós mesmos, com o outro e com os dispositivos eletrônicos. Expandiram-se a partir de então a capacidade de comunicação, alcance e consumo e, apesar de ainda não sabermos como, o sentimento humano em relação às máquinas mudou, de utilidades domésticas, entretenimento e eficiência industrial, elas passaram a compor a vida familiar com alta presença nas relações e sentimentos humanos[175]. Passamos a reconhecer a tela de um smartphone que exibe uma videochamada como o outro de fato, nos acostumamos com o fato de que estar presente, não significa necessariamente estar no mesmo espaço físico que o outro.

---

[174] No matter how great, how mighty and powerful, how knowing the person may be represented, the person cannot in the strict sense be thought of as omni-potent, powerful in the way in which the totality is, because self-relation is a demarcation from another. The omnipotent cannot be a person and no person can be omnipotent.

[175] Atualmente há muitas pesquisas sendo conduzidas em diversas áreas da ciência relacionando os seres humanos e os dispositivos eletrônicos, seus aspectos positivos e negativos no cotidiano e a forma como eles estão presentes em variadas esferas da vida pública e doméstica. Para ver algumas dessas pesquisas, acesse: http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rel/v1n1/v1n1a14.pdf e https://scet.berkeley.edu/reports/gadget-addiction/

Mais importante que isso, esses dispositivos e dinâmicas sociais possibilitadas por eles separa claramente a relação entre dois ou mais seres humanos da distância entre seus corpos; possibilita a "substituição" do corpo físico do outro por um dispositivo eletrônico. Essa mudança não quer dizer, no entanto, que as duas formas de se relacionar com o outro sejam iguais, mas que, apesar de diferentes, possuem semelhanças ou uma ilusão de semelhança, suficiente para que quem delas faz uso se contente (ou mesmo celebre em muitos casos) essas novas possibilidades.

Estudar a relação entre os humanos e as máquinas é abordar essa crescente relação por diversas frentes, buscando compreender a sociedade do nosso tempo e a forma como se relaciona com o mundo. Em tempos de tecnologia, os recortes diários da vida dos seres se passam por verdade de discurso, já que é a única faceta possível em alguns casos, o que aumenta ainda mais a sensação de onipresença da internet, em um espetáculo eterno envolvendo atores e audiência alternando seus papeis uns para os outros.

Na busca pela compreensão da relação dos seres humanos com as máquinas que os cercam, essa tese foca nos videogames e na sua presença sob a forma de um gênero específico de jogos, os RPGs eletrônicos. Baseados em uma forma de jogo com mais de 50 anos de existência e consolidada na nossa sociedade, os RPGs eletrônicos buscam na tecnologia e na possibilidade do movimento a mesma experiência que se tem ao jogar com outros seres humanos presencialmente em volta de uma mesa, onde possuem como palco do universo compartilhado entre eles algumas regras, elementos visuais escassos e a imaginação individual de cada um trabalhando sob a guia de um mestre que busca conduzir um espaço coletivo semelhante para todos os envolvidos no jogo. Em um estudo baseado em performance culturais, é muito clara a relação dos RPGs de mesa com as pesquisas em teatro que viram nascer o conceito e seus desdobramentos, mas uma vez que a tecnologia se insere na equação, as mudanças na forma de play são tão significativas que essa relação entre as performances e essa forma de manifestação artística tão representativa do nosso tempo, corre o risco de ficar turva. No universo criado pela internet e pelos videogames a clara separação que se tem do eu e do outro no mundo físico se confunde, com a imagem do outro sendo também representativa do nosso próprio prazer e passando a fazer parte da existência de cada ser e de seu mundo circundante.

O desenvolvimento da tecnologia e da inteligência artificial hoje é capaz de promover experiências como conversar com um assistente virtual, cruzar dados para descobrir os interesses de cada indivíduo, fazendo com que as máquinas sejam programadas para "aprender" comportamentos humanos, prevendo os movimentos de cada usuário. Esse cenário conota duas

situações relacionadas à performance: a primeira é o obscurecimento dos limites do eu e do outro em ambientes digitais, quando as características físicas do Ser se planificam em prol de diferenciação de discurso de cada um e a segunda é a performance da máquina e a sua interação com a performance humana. Os jogos de RPG possuem uma característica de interação maior no universo construído pelo jogo do que outros gêneros e, mesmo que todos os jogos tenham por definição a participação de pelo menos um jogador que age, no caso dos RPGs suas ações impactam a narrativa de forma ativa. Essa característica dificulta a aplicação do conceito de Gadamer (2015) de que o jogo joga o jogador, uma vez que essas ações modificam a experiência de jogar, já que o caminho traçado pela performance desse jogador parte de ativações e respostas da performance da máquina, fazendo com que sua trajetória na jornada não seja sobre um caminho conhecido, mas sim sobre um terreno dinâmico, que muda e se adapta conforme o jogador atua sobre ele. Por outro lado, em um jogo *single-player* como *Skyrim* ou *Xenoblade*, é perceptível a latência das respostas da máquina frente as suas escolhas, em muitos casos sendo possível retomar uma cena de um ponto anterior para escolher diferente e seguir outro caminho que melhor se adapte aos objetivos do jogador; ou seja, ainda que exista a possibilidade de escolher, o jogo ainda é uma possibilidade que está lá à espera da ação do jogador, ele já existe, só precisa se fazer mostrar, invertendo a ilusão de controle sobre o jogo e a narrativa que por vezes um jogador de RPG pode ter.

Quando se trata da delimitação entre eu e outro, nos jogos de RPG clássicos a diferença fica muito clara, uma vez que mesmo interpretando papeis, eles são muito bem definidos na alternância de ações, nos turnos de batalha e na não sobreposição dos papeis assumidos pelo jogador, ora protagonista, ora audiência. “Os jogos de representação são teatrais de um modo não convencional, mas emocionante. Os jogadores são, ao mesmo tempo, atores e espectadores uns dos outros, e os eventos que eles encenam frequentemente possuem o imediatismo das experiências pessoais” (MURRAY, 2003, p. 53). Essa relação fica mais difícil de delimitar quando os jogos de RPG são transportados para ambientes virtuais, especialmente quando se trata de *single-players*, onde o jogador se encontra sozinho em um ambiente onde pode suspender a sua realidade momentaneamente e se abrir para um novo universo sob a forma de outro personagem que não aquele que performa cotidianamente no universo físico. Quando se trata de MMOs, onde vários jogadores dividem o mesmo espaço virtual em prol de um objetivo, mas compartilham imagens, conversam com outros jogadores ou mostram o rosto em geral a presença daqueles jogadores é sentida pelos demais e o movimento que se tem é semelhante ao dos jogos de mesa, com algum atropelo entre um jogador e outro, considerando que as batalhas são sempre em tempo real e a marcação entre a vez de um e de outro não é tão clara, o que

incorre em muitas vozes se sobreporem às vezes, dificultando a linearidade da ação do jogo. A figura do mestre nesse contexto faz falta no momento da organização das informações, sendo a voz dominante que passa o jogador de ator a espectador.

Já no caso dos RPGs eletrônicos, a alternância entre ator e audiência é muito mais introspectiva e acontece entre um ser orgânico e outro virtual, entre o jogador e a máquina. Quando atua como ator, o jogador é aquele que movimenta a narrativa e a compele para frente, atribuindo à máquina o papel de espectadora da ação, que aguarda o movimento para também agir em resposta, assumindo a outra parte desse movimento cíclico que é jogar um jogo eletrônico sozinho. Além disso, o próprio jogador assume o papel de ator e audiência de suas ações, em um prazer solitário de superar a si mesmo. "Gregory Bateston (1972) [...] aponta para a natureza paradoxal e metacomunicativa do play, mostrando que o play não é apenas play, mas também uma mensagem sobre si mesmo (uma metamensagem), sendo ambos do mundo e não do mundo (paradoxo)"[176] (SUTTON-SMITH, 2001, p. 139 – tradução nossa). O play, assim como a performance, é uma forma de se enxergar o mundo, um "entre", um estado liminar que transita entre o mundo físico e o virtual no caso dos RPGs eletrônicos, o que evoca os estudos de autores como Schechner (2011) quando coloca que aquele que performa, enquanto performa, identifica-se ao mesmo tempo como um "não-eu", no sentido de que transportado pela performance, o ator/jogador não é mais si mesmo, e um "não-não-eu" já que permanece ligado ao seu Ser enquanto performa, integrando parte de si mesmo àquele ser "no meio" em que se transporta quando performando. Jogar pertence e não pertence ao mundo, porque representa muito mais o veículo que conduz à transformação do que o destino. Além disso, a metamensagem de um jogo de RPG *single-player* é sobre si mesmo e para si mesmo quando esse movimento de alternância de papeis se volta também para o jogador que assiste a sua própria performance e a modifica ou melhora conforme lhe convier, considerando que não está sobre os olhares de um grupo e o único prazer que busca é o próprio.

Em um ambiente onde a principal audiência a ser atingida pela performance é a si mesmo, o jogador de RPG eletrônico se permite falhar com mais naturalidade, mesmo que isso implique em alguma irritação ou sensação de impotência diante do jogo da sua parte. Um jogador que persegue uma galinha em *Skyrim* logo nos primeiros minutos de jogo, como Frigga fez, vendo-se obrigado a reiniciar o jogo por suspeita de *bug* no sistema (já que ninguém mais a deixava em paz após a perseguição e morte da galinha), apesar de sentir o peso de sua

[176] "Gregory Bateston (1972) [...] points to the paradoxical and metacommunicative nature of play, showing that play is not just play but also a message about itself (a metamessage), being both of the world and not of the world (paradox).

ignorância em relação do universo de *Tamriel,* também vê surgir desde esse momento duas sensações distintas e que podem modificar a forma como todas as outras muitas horas do jogo serão jogadas dali em diante; a primeira sendo respeito pelo mundo que adentrou e do qual nada sabe, percebendo desde o início que toda movimentação deve ser feita com cautela se deseja sobreviver naquele universo selvagem e a segunda é a vergonha por ter sido derrotado por uma simples galinha que modificou radicalmente a sua liberdade dentro do jogo e o seu ego fora dele. Claro que, jogando sozinho, um jogador tende a perdoar as suas falhas muito mais rapidamente e seguir em frente sofrendo posteriormente as suas consequências, mas tendo a certeza de ter decepcionado apenas a si próprio, sem maiores julgamentos ou culpa de prejudicar o grupo todo por um movimento errado.

A encenação é, no caso dos RPGs, o poder de imersão narrativa por parte dos jogadores, bem como a fonte da intimidade entre as versões física e virtual daquele *Dasein*. "Estritamente falando, a máscara não é um objeto de jogo, não é algo com a qual alguém joga, mas algo na qual alguém joga, algo que constitui o play do culto em primeiro lugar."[177] (FINK, 2016, p. 151 - tradução nossa). Assim como em qualquer narrativa mítica, a ação existe porque existem personagens e o avatar do jogador em um jogo eletrônico é o que representa a natureza transcendente e transformadora daquele ritual que é jogar. Para conduzir a aventura, o jogador confia a sua força vital a uma versão virtual possível dentro do universo que se apresenta diante de seus olhos. A construção de um personagem que o acompanhará por mais de 100 horas de um jogo de RPG é o primeiro ponto de contato que o jogador tem consigo mesmo enquanto ação e reação. Diferente de olhar no espelho e maquiar o rosto que encenará o personagem, o jogador de *Skyrim* e *Xenoblade* se coloca em um provador com a difícil missão de traduzir a si mesmo ou a sua emoção em um outro corpo virtualmente construído e que o represente enquanto aquele que de fato agirá dentro do Círculo Mágico do jogo. Na complexa missão de construir um personagem, o jogador pode optar por um personagem que seja fisicamente semelhante a si mesmo ou completamente diferente, que represente sua classe de personagem favorita ou uma que nunca tenha jogado antes, que ofereça melhor desempenho de acordo com a estratégia que deseja adotar ou que transcreva as preferências do jogador independente de uma possível desvantagem no jogo[178]. A questão é que construir o personagem é a primeira e

[177] "Strictly speaking, the mask is not a plaything, is not something with which one plays but rather something in which one plays, something that constitutes cultic play in the very first place".

[178] Duas situações me vêm à mente como exemplo dessa complexa construção. A primeira é quando, querendo jogar D&D com uma raça e classe que nunca havia jogado antes, criei uma personagem que era Anã e Druida, uma raça naturalmente forjadora de metal e uma classe que detesta tudo que é metal ou artificial, o que me dava clara desvantagem no jogo desde o início, mas foi um fator que garantiu a diversão por muito tempo, por buscar meios de driblar o problema. A outra foi um amigo em uma mesa de RPG de Call of Cthulu onde todos

mais potente possibilidade de levar parte do que o jogador é e da bagagem que possui no mundo físico para dentro do jogo, de uma forma ou de outra, seja a partir de sua aparência ou da maneira que pensa e conduz as suas ações cotidianas, em um movimento que representa a sua forma de ver o mundo antes mesmo do jogo começar.

Quando Heidegger (2015) escreveu sobre o tempo e o ser orientado para a morte, certamente ele não esperava que seus estudos seriam aplicados aos games, no entanto, o Ser que vive a sua temporalidade orientada para a morte encontra alívio da ideia do tempo e da morte dentro do Círculo Mágico, quando em play. Como se o tempo e sua percepção se modificassem, o jogador em performance se vê diante de um universo onde ele pode não apenas evitar a morte, como reviver como bem entender. Parte da intimidade criada com seu avatar se aplica a ideia de que aquela é uma parte desse *Dasein* que não precisa se submeter ao tempo, que vive eternamente na narrativa e no universo estabelecidos para o seu desenvolvimento. Em um jogo eletrônico, essa sensação de vencer a morte é ainda mais forte, uma vez que não há cobrança do grupo para a manutenção da vida do personagem nem perdas significativas caso isso aconteça. Quando a possibilidade que enfrenta dentro da narrativa é a morte, mesmo sabendo que ela não é permanente[179], ele a evita. Talvez por instinto natural de sobrevivência, talvez como forma de evitar a frustração do fracasso diante de um jogo que ele sabe que é "vencível", já que se não o fosse, não teria razão de existir. A morte em um jogo de RPG eletrônico, portanto, não representa o fim, mas o fracasso, a falha e a decepção consigo mesmo. "O vivenciado é sempre a vivência que alguém faz de si mesmo, e que o ajuda a constituir seu significado é o fato de ele fazer parte da unidade desse si mesmo e conter uma referência inconfundível e insubstituível com o todo dessa vida uma" (GADAMER, 2015, p. 113). Viver e morrer em um universo virtual de jogo nada mais é do que mais uma camada de percepção resultante da relação entre a participação voluntária de um jogador disposto a apreender aquele mundo e vivenciar a experiência em outro universo confrontada com a percepção programada de uma máquina que tem no jogador a força vital para que a narrativa aconteça.

Nesse aspecto, um jogador de RPG eletrônico, possui como principal movimento enquanto em play balizar constantemente a sua performance para se adequar a um contexto dado, às opções disponíveis e à condução que pretende fazer daquela narrativa que se apresenta, da mesma forma como aconteceria em um teatro. Um humano que se relaciona com uma

interpretávamos crianças e ele decidiu que o seu personagem não possuía uma das mãos, o que também lhe dava clara desvantagem em combate. Nas duas situações, escolhemos arcar com o preço que essas particularidades poderiam trazer para a narrativa, o grupo e o jogo como um todo em prol de uma aventura com desafios a mais.

[179] Existem muitos jogos com a possibilidade de se jogar em níveis de dificuldade chamados "insanos", muitos deles com a morte permanente do personagem que obriga o jogador a começar novamente o jogo caso aconteça.

máquina enquanto em jogo, especialmente os que se relacionam apenas com ela, sem outros jogadores presentes, buscam no ser artificial tanto um reflexo quanto uma reação, de forma que esse, ao mesmo tempo que aceita as suas escolhas sem contestação, obedecendo os comandos imputados pelo jogador, reaja de maneira a surpreendê-lo e engajá-lo no próximo desafio. Quando confrontado com uma narrativa na qual tem certa liberdade de interferir, este se vê como co-criador da história a ser contada por aquele jogo, mesmo sabendo que essa interferência também é programada.

A análise de *Skyrim* se demora nesse aspecto narrativo do jogo, onde o objetivo final é o mesmo para todos os jogadores que topam o desafio, mas possui sua importância diminuída por parte desses, que tem na modificação da jornada e exploração do universo conforme as suas preferências seja o aspecto principal de diversão. Em uma característica dos RPGs eletrônicos ocidentais, a descoberta do espaço e a sua aparente desestruturação são os principais motivadores desse jogador que busca se situar no universo proposto, fazendo com que a redução ou ausência de tutoriais seja não só muito bem recebida, como desejável. O jogo de aproximação e afastamento promovido pela alternância de papeis do jogador em narrativas como a de *Skyrim* é feito de maneira gradual, passando da completa falta de intimidade com o universo para o encontro do propósito do jogador, que muitas vezes coincide com o seu lugar como seu único na narrativa também. A impressão que se tem é que a narrativa de *Skyrim* é mais aberta do que a de *Xenoblade*, mesmo que isso não seja necessariamente verdadeiro, pela sua característica de desorientação do jogador em relação aos elementos e comandos que a compõem.

Apesar de bastante diferente em estrutura, jogos de JRPG como *Xenoblade* também alcançam efeitos de engajamento semelhantes aos ocidentais. O afastamento promovido pelo jogo logo de início é muito maior do que em *Skyrim*, com a presença de tutoriais de interrupção narrativa e a apresentação de um sistema complexo de números e elementos que comporão toda a jornada do jogador. Muitas vezes de início o jogador não consegue assimilar toda a informação disponível, o que o afasta da narrativa e o desmotiva, mas a possibilidade de acessar o tutorial futuramente para consulta atenua um pouco essa sensação de “estar perdido”. Se em *Skyrim*, a desorientação do jogador vem do fato de não saber nada do universo que agora o cerca, em *Xenoblade*, ela aparece pela ânsia do jogo em apresentar ao jogador tudo de uma vez. Jogar com os números, métricas e pré-requisitos do jogo talvez só não afaste mais ou jogador porque a temática tecnológica e os elementos eletrônicos disfarçam a necessidade de trabalhar com atributos numéricos o tempo todo no jogo. No entanto, o que garante o engajamento em *Xenoblade* é exatamente a história contada e a vontade de fazer parte do desfecho daquela nova

sociedade. Os JRPG são conhecidos por conterem muitas *cut-scenes*, muitas explicações faladas e segredos revelados em momentos certos, o que condiciona a diversão ao conhecimento da língua por parte do jogador, sob o risco de ver seu interesse perdido para o sistema de batalhas que é primorosamente construído. Nesse caso, a sensação de co-criação narrativa também é reduzida, já que fica bastante claro que em muitos casos, não importa o que o jogador escolher, o resultado de suas ações será o mesmo; ou seja, fica claro que a máquina é programada e apenas aguarda o comando do jogador. Essa sensação modifica a performance do jogador quando o seu papel de audiência de si mesmo deixa de ser de observação e admiração pelo que *constrói* no jogo e passa a ser principalmente voltado ao seu *desempenho* enquanto jogador daquele universo. A recompensa vem em jogos como *Xenoblade* não sob a forma de exploração e descoberta do mundo do jogo, mas de crescimento pessoal, aquisição de itens raros cada vez mais poderosos e derrota de monstros impossíveis. O resultado de engajamento e entretenimento é semelhante nos dois jogos analisados, mas a performance do jogador e a sua disposição e abertura para cada um dos mundos é completamente diferente à medida que o dispositivo e a programação do jogo, que atuam como os mestres condutores da narrativa, se diferenciam radicalmente.

Considerando esse cenário, as duas formas narrativas de um mesmo gênero de jogo eletrônico são capazes de promover respostas distintas do jogador, conforme permite maior ou menor interação e interferência narrativa da sua parte. A interpenetração dos espaços físico e virtual, o estado liminar em que o jogador se insere e permanece ao longo da jogatina e a forma como a performance da máquina conduz a do jogador compõem o cenário do ritual mítico do qual trata a teoria da performance e o seu movimento de entrada, permanência e saída do estado liminar com a consequência de sua transformação. A performance é o que permite que o *Dasein* experimente o jogo enquanto joga, já que este nunca abandona o seu mundo circundante, pelo contrário, passa a incorporar o universo do jogo naquilo que entende como mundo e ocupação.

Longe de almejar respostas definitivas para questões complexas que envolvam performances culturais, filosofia e jogos eletrônicos, a reflexão que se inicia com essa tese se desenrola no sentido de atribuir àquele que joga a abertura para o mundo simbólico do jogo e permitir que essa abertura seja o ponto de contato com uma narrativa que o transforma a ponto de garantir o seu retorno. O jogador que se abre para um jogo de RPG eletrônico e que experimenta da sua estrutura com as ferramentas necessárias, sejam elas preferências estéticas, disposição para jogos com avanço lento e o adequado conhecimento da língua que o permita usufruir da narrativa enquanto palavra, se encontra em situação tal que a resistência natural de todo jogo à ação do jogador se dissolve em um sentimento de cooperação e desenvolvimento.

O sentimento de jogar um RPG é o mesmo de jogar Dungeons & Dragons ou de tomar parte em um ritual qualquer que seja, a dificuldade da jornada enaltece o objetivo e o alcance desse objetivo, independente se claro como em *Xenoblade* ou difuso como em *Skyrim* torna o jogador gradativamente mais forte e orgulhoso de si mesmo, já que ele sabe que um processo transformador está em curso e que a recusa do jogo em ser vencido, o tornará digno da vitória.

BIBLIOGRAFIA

AUMONT, J.; MARIE, M. **A Análise do Filme.** Tradução: Marcelo Félix. 1. ed. Lisboa: Edições Textto & Grafia, 2009.

BACHELARD, Gaston. **A experiência do espaço na física contemporânea.** Tradução: Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

BARNWELL, Jane. **Fundamentos de produção cinematográfica.** Trad.: Janisa S. Antoniazzi. Porto Alegre: Bookman, 2013.

BARTHES, Roland. [et al]. **Análise estrutural da narrativa.** Trad.: Maria Zélia Barbosa Pinto. 8. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida.** Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001. (Versão Kindle - fonte padrão)

BOBANY, Arthur. **Videogame Arte.** Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2008.

BOGOST, Ian. **Unit Operations:** an approach to videogame criticism. London: The MIT Press, 2006. (Versão Kindle - fonte padrão)
BURTENSHAW, K.; Mahon, N.; Barfoot, C. **Fundamentos de Publicidade Criativa**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

CAMARGO, Robson. **Milton Singer e as performances culturais: um conceito interdisciplinar e uma metodologia de análise.** *In:* Revista KARPA 6: journal of theatricalities and visual culture. Los Angeles: California State University, 2013.

_____. **Per-formance e *Performance art*:** superar as velhas traições. *In:* Performances Culturais: ensaios e diálogos. Goiânia: Kelps, 2015.

_____. **Marvin Carlson: Performance: a critical introduction, uma breve crítica da edição em português.** *In:* CAMARGO, R.; PETRONILIO, P (orgs.). Corpo, Estética e outras performances nômadas. São Paulo: Edições Paulineas, 2015.

_____. **Palavramente: o cerrado, a voz e o gesto.** *In:* CAMARGO, R.; PETRONILIO, P (orgs.). Corpo, Estética e outras performances nômadas. São Paulo: Edições Paulineas, 2015.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** Trad.: Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1949.

CARSE, James P. **Finite and Infinite Games:** a vision of life as play and possibility. New York: The Free Press, 1986. (Versão Kindle - fonte padrão)

CASSIRER, E. **Linguagem e Mito.** Tradução: J. Guinsburg e Mirian Schnaiderman. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

DAWSEY, John. **Sismologia da performance:** ritual, drama e play na teoria antropológica. Revista de Antropologia. v. 50, n. 2. São Paulo: USP, 2007.

_____. **Schechner, teatro e antropologia.** *In:* Cadernos de Caderno 20: revista dos alunos de pós-graduação em antropologia social da USP. v. 20. n. 20. Jan-Dez/2011.

EAGLETON, Terry. **A Idéia de Cultura.** Tradução: Sandra Castello Branco. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

FINK, Eugen. **Play as a symbol of the world.** Translated by Ian Alexander Moore and Christopher Turner. Bloomington, Indiana, EUA: Indiana University Press, 2016.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e Método I:** traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Trad.: Flávio Paulo Meurer. 15. ed. 3ª reimp. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

GALLOWAY, Alexander R (org). **Gaming:** essays on algorithmic culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. (Versão Kindle - fonte padrão)

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas.** Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1989.

GOFFMAN, Erving. **The Presentation of Self in Everyday Life.** University of Edimburg, 1956.

_____. **A Apresentação do Eu na Vida Cotidiana.** Tradução: Miguel Serras Pereira. Lisboa, Portugal: Antropos, 1993.

GREIMAS, A. J. **Elementos para uma teoria da interpretação da narrativa mítica.** *In:* BARTHES, Roland. [et al]. **Análise estrutural da narrativa.** Trad.: Maria Zélia Barbosa Pinto. 8. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência, *stimmung*:** sobre um potencial oculto da literatura. Trad.: Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto/Editora PUC-Rio, 2014.

_____. **Produção de Presença:** o que o sentido não consegue transmitir. Trad.: Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto/Editora PUC-Rio, 2010.

HALL, Edward. **A dimensão oculta.** Tradução: Waldéia Barcellos. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

HEIDEGGER, M. **Ser e tempo.** Tradução: Márcia Sá Cavalcante Schuback. 10. ed. Petrópolis, RJ: Vozes; Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2015.

_____. **Being and time.** Translated by John Macquarrie and Edward Robinson. New York: Harper Collins, 2008.

_____. **Os conceitos fundamentais da metafísica: mundo, finitude e solidão.** Tradução: Marco Antônio Casanova. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2011.

HUGO, Victor. **Do grotesco e do sublime.** São Paulo: Perspectiva, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

HUSSERL, Edmund. **Ideias para uma fenomenologia pura e para uma filosofia fenomenológica.** 4. ed. São Paulo: Ideias & Letras, 2011.

KATO, Shuichi. **Tempo e Espaço na Cultura Japonesa.** Tradução: Neide Nagae e Fernando Chamas. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

LANGDON, E. J. **Performance e sua diversidade como paradigma analítico: a contribuição da abordagem de Bauman e Briggs**. *In:* Antropologia em primeira mão / Programa de pós-graduação em antropologia social. Universidade Federal de Santa Catarina. n. 1 (1995) Florinópolis: UFSC.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica.** 4. ed., rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 2001.

LEFEBVRE, Henri. **The production of space.** Translated by Donald Nicholson-Smith. Blackwell Publishing, 1991.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Tradução: Lauro António e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MCGONIGAL, Jane. **Reality Is Broken:** why games make us better and how they can change the world. London: Jonathan Cape, 2011. (Versão Kindle - fonte padrão)

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação de massa como extensões do homem.** 3 ed. São Paulo: Cultrix, 1964.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O olho e o espírito.** Tradução: Cassio de Arantes Leite. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

_____. **Fenomenologia da percepção.** Tradução: Carlos Alberot Ribeiro de Moura. 4. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

MILLER, Kiri. **Playing along:** digital games, Youtube and virtual performances. New York: Oxford University Press, 2012.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

ORTEGA Y GASSET, José. **O homem e a gente:** inter-comunicação humana. Tradução: J. Carlos Lisboa. 2. ed. Rio de Janeiro: Livro Ibero-Americano LTDA, 1973.

PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos.** Tradução: Sérgio Sálvia Coelho. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.

PEIRANO, M. **Temas ou teorias? O estatuto das noções de ritual e performance.** Campos 7(2): 9-16, 2006. Disponível em: www.4shared.com/office/M8Bo)ZzK/temas_ou_teorias_-_o_estatuto.html

PERNIOLA, Mario. **Pensando o ritual:** sexualidade, morte, mundo. Trad.: Maria do Rosário Toschi. São Paulo: Studio Nobel, 2000.

PERNIOLA, Mario. **The sex appeal of the inorganic:** philosophies of desire in the modern world. Translated by Massimo Verdicchio. London, Oxford, New York, New Delhi, Sydney: Bloomsbury Publishing, 2017.

PETERSON, Jon. **Playing at the world.** 3. ed. San Diego, CA: Unreason Press, 2014.

POINCARÉ, Henri. **O valor da ciência.** Tradução: Maria Helena Franco Martins. Rio de Janeiro: Contraponto, 1995. (Versão Kindle - fonte padrão)

REHAK, Bob. **Playing at being:** psychoanalysis and the avatar. *In:* WOLF, Mark; PERRON, Bernard (editors). The videogame theory reader. Taylor & Francis Books, 2003.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa:** 1 A intriga e a narrativa histórica. Tradução: Cláudia Berliner. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010a.

_____. **Tempo e narrativa:** 2 A configuração do tempo na narrativa de ficção. Tradução: Márcia Valéria Martinez de Aguiar. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010b.

_____. **Tempo e narrativa:** 3 O tempo narrado. Tradução: Cláudia Berliner. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010c.

_____. **Ser, essência e substância em Platão e Aristóteles.** Tradução: Rosemary Costhek Abilio. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play:** Game design fundamentals. Massachusetts: The MIT Press, 2004.

SCHECHNER, Richard. **Between Theater & Anthropology**. Pennsylvania: University of Pensylvannia Press, 1985.

_____. ***Performer*s e Espectadores: transportados e transformados.** *In:* Revista Moringa. v. 2, n. 1, p. 155-185. Jan-Jun/2011.

_____. **Pontos de contato entre o pensamento antropológico e o teatral.** *In:* Cadernos de Campo, n. 20, pg 213-236. São Paulo, 2011.

_____. **Introdução. O Leque e a Rede.** *In:* LIGÉRIO, Z. Performance e antropologia de Richard. Rio de Janeiro: Mauad, 2012.

SINGER, Milton. **Traditional India:** structure and change. Philadelphia: American Folklore Society, 1959.

SUTTON-SMITH, Brian. **The ambiguity of play.** Harvard University Press, 2001.

TURKLE, Sherry. **Alone Together:** why we expect more from technology and less from each other. New York: Basic Books, 2011. (Versão Kindle - fonte padrão)

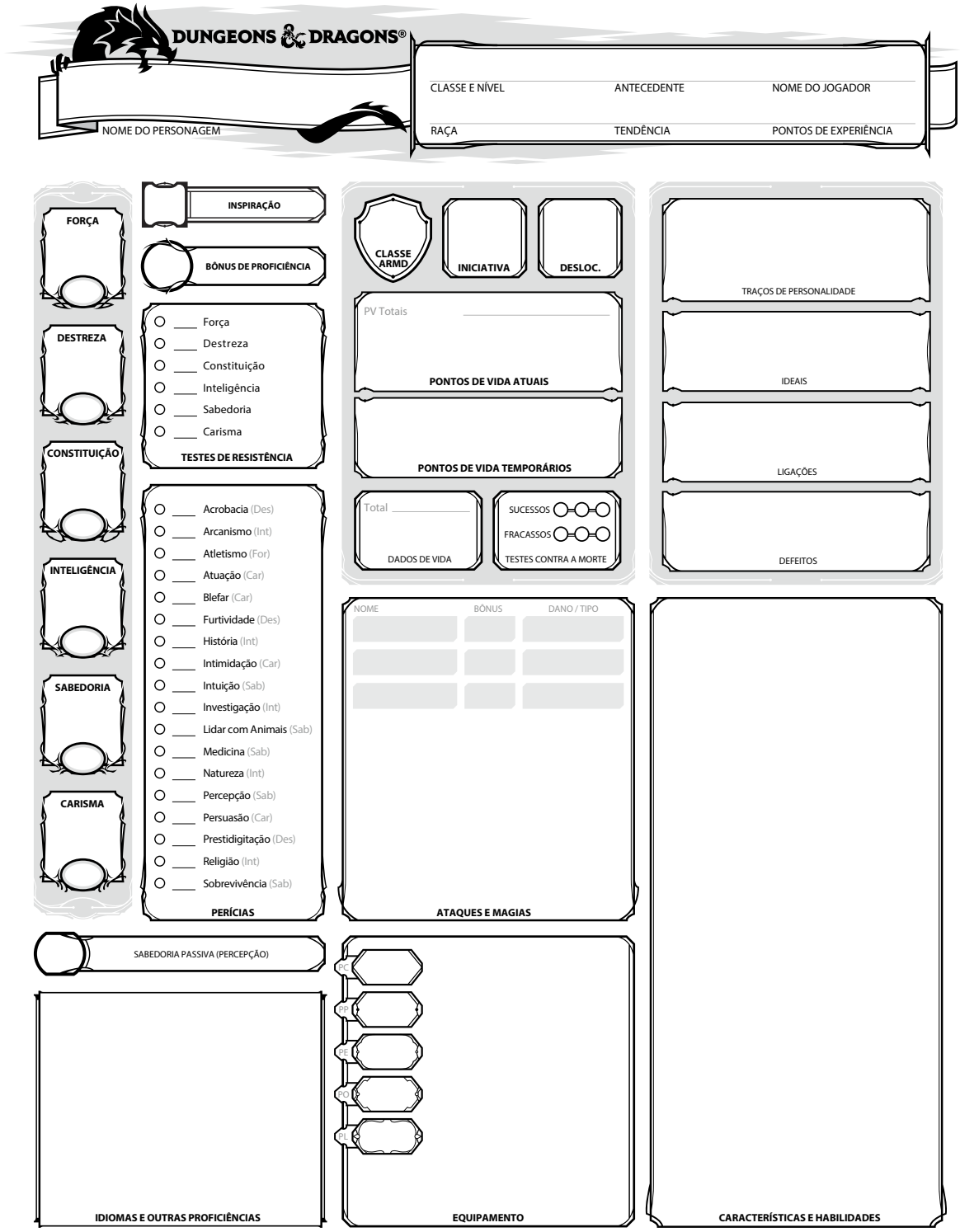
VAN GENNEP, A. **Os ritos de passagem.** Petrópolis: Vozes, 2011.

VYGOTSKY, Lev. **The problem of the environment.** *In:* VAN DER VEER, René; VALSINER, Jaan. The Vygotsky reader. Blackwell Publishers, 1994.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção e leitura.** Tradução: Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

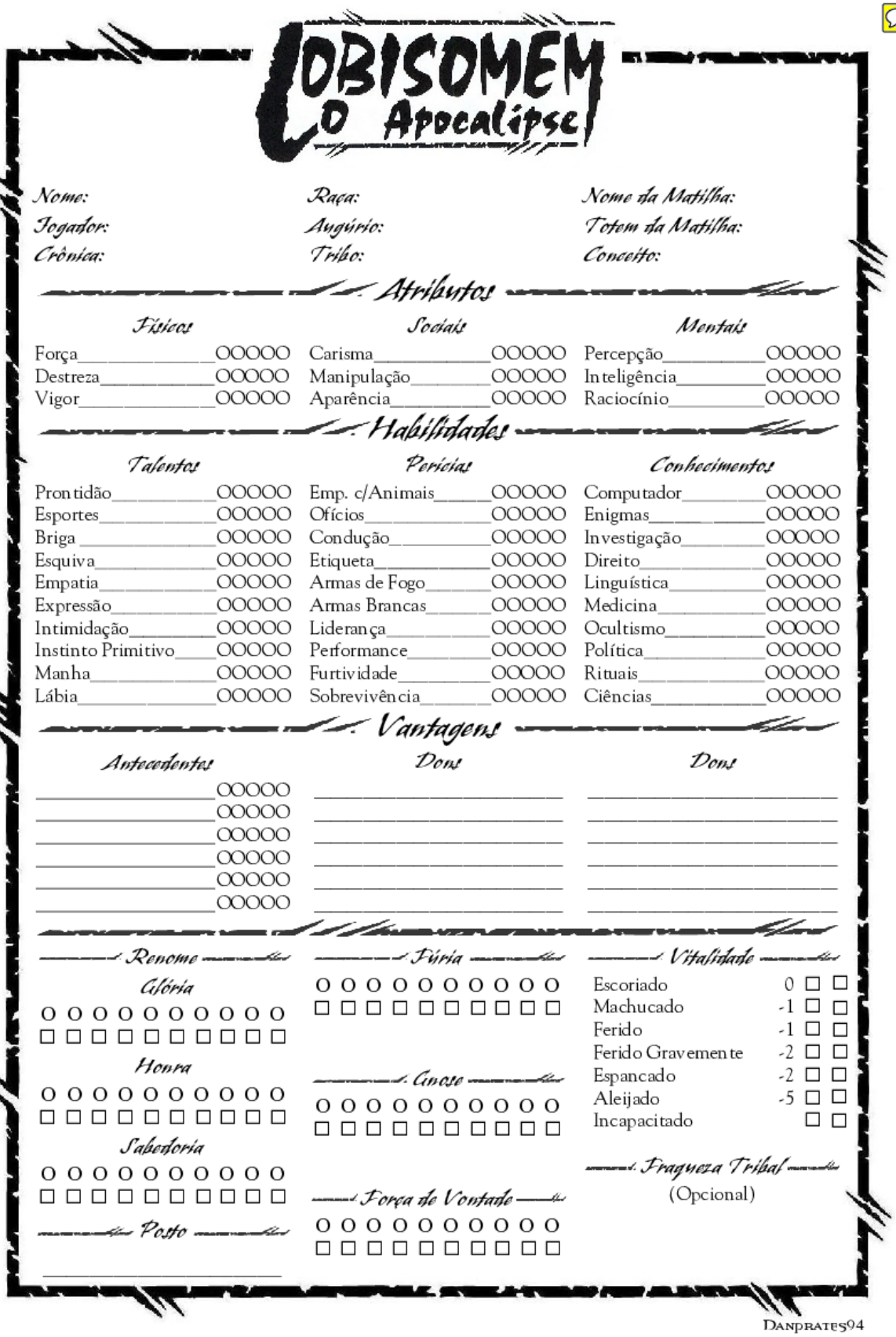
ANEXO A – MODELOS DE FICHAS DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS RPG DE MESA

1. D&D



TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Cópia permitida apenas para uso pessoal. Tradução: Johny Robert | johnyrobert@icloud.com

2. Lobisomem – O Apocalipse



LOBISOMEM
O Apocalipse

Nome: *Raça:* *Nome da Matilha:*
Jogador: *Augúrio:* *Totem da Matilha:*
Crônica: *Tribo:* *Conceito:*

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	OOOOO	Carisma	OOOOO	Percepção	OOOOO
Destreza	OOOOO	Manipulação	OOOOO	Inteligência	OOOOO
Vigor	OOOOO	Aparência	OOOOO	Raciocínio	OOOOO

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	OOOOO	Emp. c/Animais	OOOOO	Computador	OOOOO
Esportes	OOOOO	Ofícios	OOOOO	Enigmas	OOOOO
Briga	OOOOO	Condução	OOOOO	Investigação	OOOOO
Esquiva	OOOOO	Etiqueta	OOOOO	Direito	OOOOO
Empatia	OOOOO	Armas de Fogo	OOOOO	Linguística	OOOOO
Expressão	OOOOO	Armas Brancas	OOOOO	Medicina	OOOOO
Intimidação	OOOOO	Liderança	OOOOO	Ocultismo	OOOOO
Instinto Primitivo	OOOOO	Performance	OOOOO	Política	OOOOO
Manha	OOOOO	Furtividade	OOOOO	Rituais	OOOOO
Lábia	OOOOO	Sobrevivência	OOOOO	Ciências	OOOOO

Vantagens

Antecedentes		Dons	Dons
	OOOOO		
	OOOOO		
	OOOOO		
	OOOOO		
	OOOOO		
	OOOOO		

Renome

Glória
O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra
O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Sabedoria
O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Posto

Fúria
O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Gnose
O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade
O O O O O O O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

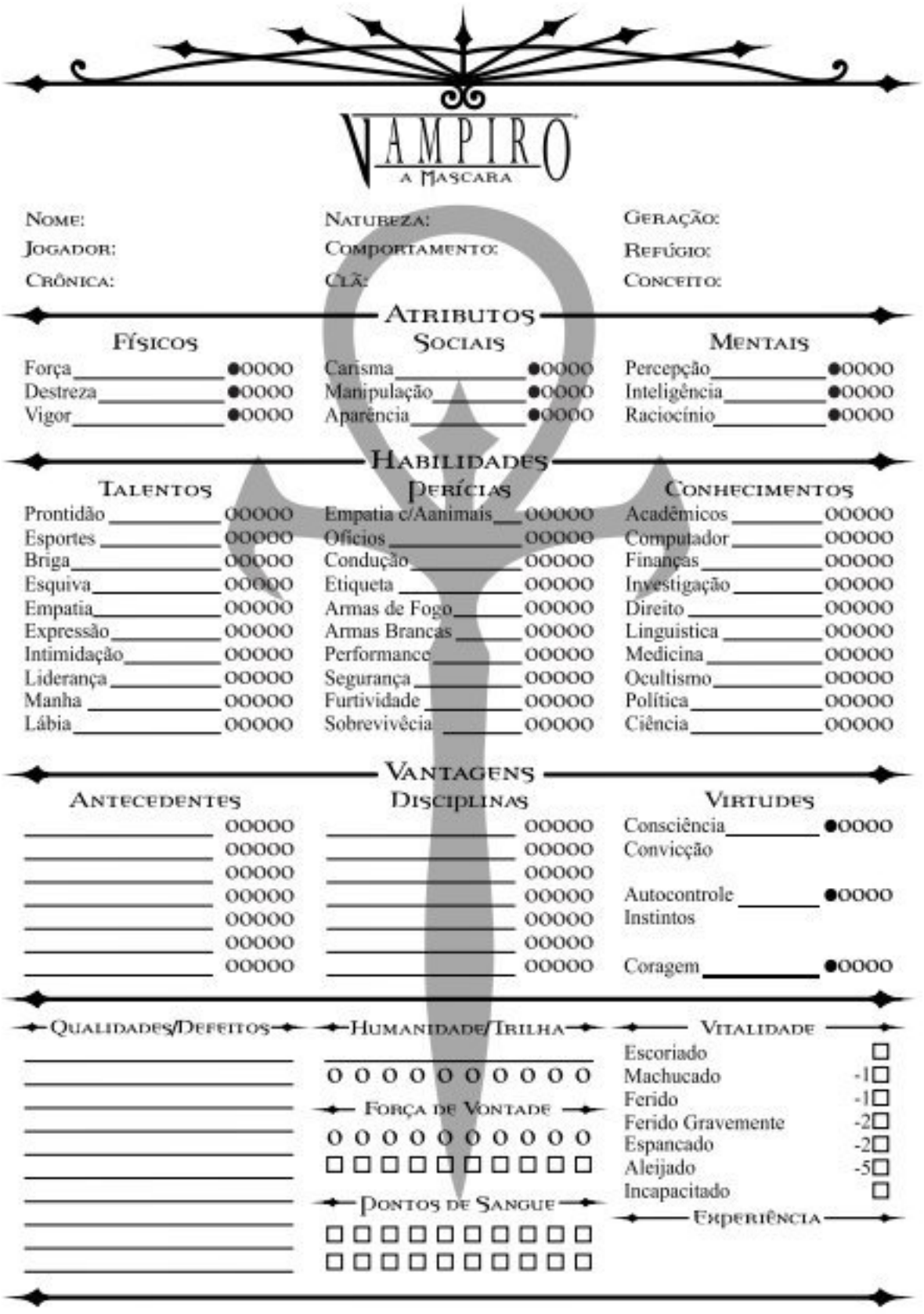
Vitalidade

Escoriado	0	□ □
Machucado	-1	□ □
Ferido	-1	□ □
Ferido Gravemente	-2	□ □
Espancado	-2	□ □
Aleijado	-5	□ □
Incapacitado		□ □

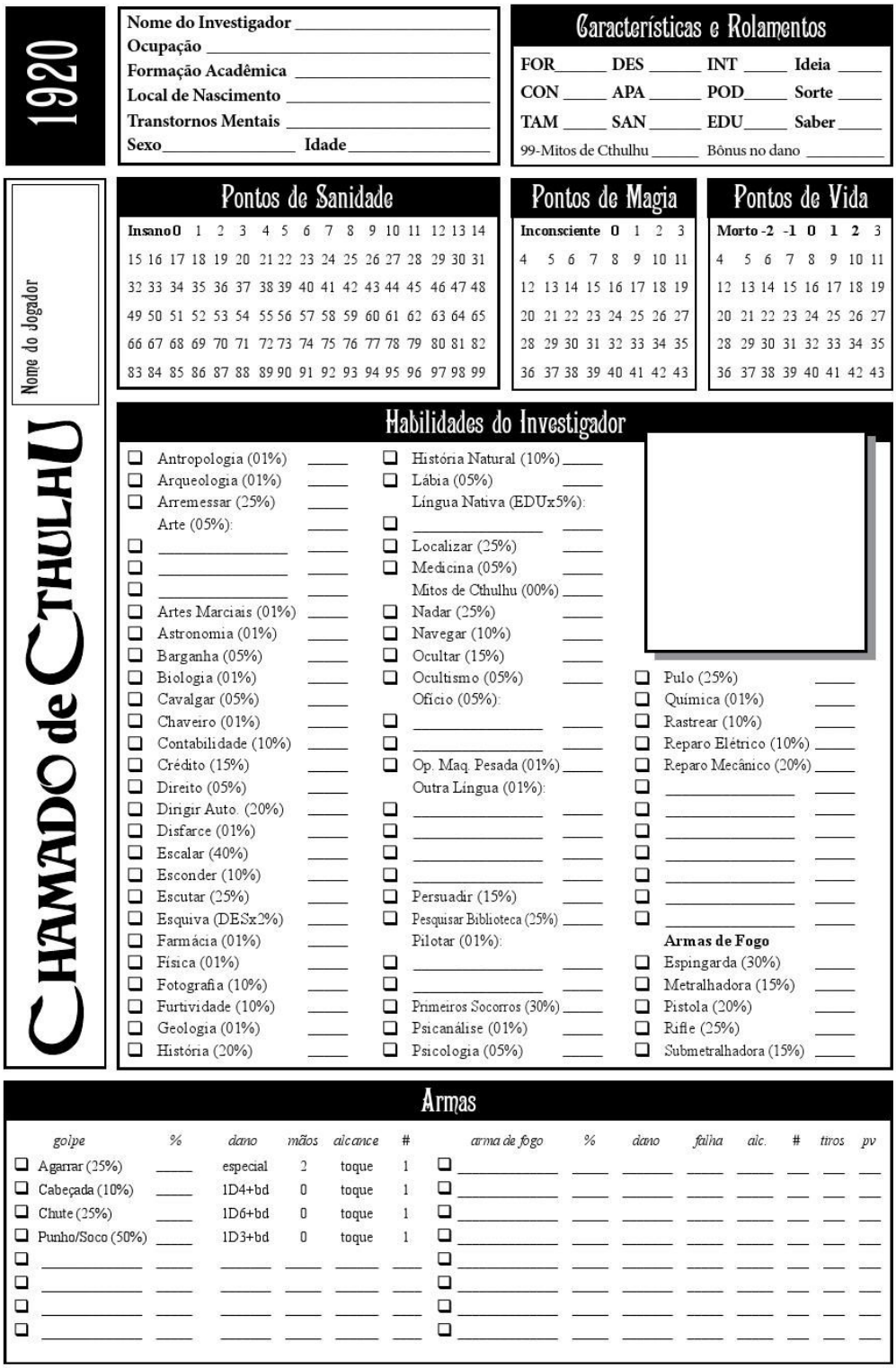
Fraqueza Tribal
(Opcional)

DANPRATES94

3. Vampiro: A Máscara



4. Call of Cthulu



Todos os direitos reservados, Terra Incognita Editora e Chaosium Inc, 2014. Permitida a reprodução apenas para uso pessoal.