

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

ALINE CONCEIÇÃO JOB DA SILVA

**A PERSONAGEM EM VIDEOGAMES – AVATAR/PERSONA:
NO LIMIAR ENTRE O SUJEITO, A IDENTIDADE VIRTUAL E A ÉTICA
DERRIDIANA**

**PORTO ALEGRE
2016**

ALINE CONCEIÇÃO JOB DA SILVA

**A PERSONAGEM EM VIDEOGAMES – AVATAR/PERSONA:
NO LIMIAR ENTRE O SUJEITO, A IDENTIDADE VIRTUAL E A ÉTICA
DERRIDIANA**

Tese apresentada como requisito para a obtenção do grau de Doutora pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

ORIENTADOR: Prof. Dr. Carlos Gerbase

Porto Alegre
2016

Ficha Catalográfica

S586p Silva, Aline Conceição Job da

A personagem em videogames - avatar/persona : no limiar entre o sujeito, a identidade virtual e a ética derridiana / Aline Conceição Job da Silva . – 2016.

246 f.

Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Letras, PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Gerbase.

1. Personagem. 2. Teoria da Literatura. 3. Avatar. 4. Videogame. 5. Condições de (im)possibilidade. I. Gerbase, Carlos. II. Título.

ALINE CONCEIÇÃO JOB DA SILVA

**A PERSONAGEM EM VIDEOGAMES – AVATAR/PERSONA:
NO LIMIAR ENTRE O SUJEITO, A IDENTIDADE VIRTUAL E A ÉTICA
DERRIDIANA**

Tese apresentada como requisito para a obtenção do grau de Doutora pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovada em 16 de março de 2016.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Cristina Jasbinschek Haguenaue – UFRJ

Profa. Dra. Ana Cláudia Munari Domingos – UNISC

Prof. Dr. Daniel Conte – FEEVALE

Profa. Dra. Maria Tereza Amodeo – PUCRS

Porto Alegre
2016

Dedico este texto aos meus três
companions desde sempre nesta
Jornada: à mãe, ao pai e à irmã.

AGRADECIMENTOS

À minha família por ter compreendido as tantas horas que eu dediquei aos videogames.

Às amigas e colegas de longos anos, Gabriela Silva e Mônica Klen, pela ajuda de sempre.

Ao meu Player 2, Marcelo Danesi.

A mim.

À Força por comigo ela sempre estar.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Carlos Gerbase.

À Faculdade de Letras da PUCRS.

Às secretárias do PPGL, Tatiana Carré e Alessandra Carvalho, pela paciência.

Aos governos federais de Lula e Dilma por terem me possibilitado cursar uma Graduação com o PROUNI, um curso de Metrado, com bolsa integral e, finalmente, um Doutorado, que neste texto defendo. Temer jamais.

My mama told me when I was young
We are all born superstars
(GAGA, Lady, 2010)

RESUMO

Os jogos de videogame ocupam, atualmente, um lugar de destaque entre os produtos culturais populares e o número de pessoas que jogam tem crescido bastante nas últimas décadas. Diante disso, esta tese buscou compreender como se dão os processos de identificação entre a pessoa jogadora e sua personagem/avatar no ambiente simulado do jogo virtual por meio das condições de (im)possibilidade e de decidibilidade conforme a ética derridiana. Para tanto, esses processos foram analisados a partir das relações que a jogadora estabelece com o mundo do jogo pela imersão, interação e agência, podendo culminar na construção de uma identidade virtual ficcional. Os jogos analisados foram *The Elder Scrolls V: Skyrim* e *Journey*, pois se opõem em sua estrutura customizável, sendo que esta funcionalidade já oferece à jogadora a criação de uma personagem sua (funcionando como um primeiro pilar de identificação). Foi utilizada bibliografia variada, principalmente da Teoria da Literatura, dos *Game Studies* e da Filosofia. Além de analisar os jogos, esta tese avaliou, através de um levantamento, os hábitos de usuários e de usuárias e de gêneros de videogames. As análises dos jogos foram realizadas através dos *gameplays* da autora desta tese e da avaliação das interações de jogadores e de jogadoras diversas utilizando vídeos de *gameplays* disponibilizados em canais de vídeo da internet. Os jogos analisados permitiram elencar características que possibilitam a elaboração de identidades virtuais ficcionais, e também narrativas, no mundo do jogo. As condições de decidibilidade apresentaram dois pólos: há bastante interatividade e possibilidades de escolhas em *The Elder Scrolls V: Skyrim*, enquanto que em *Journey* essa interação é baixa; as condições de (im)possibilidade ainda são bem determinadas pelos sistemas dos jogos, cabendo à jogadora realizar eventos singulares na sua interação com o mundo do jogo. Nesse sentido, são os eventos singulares decididos e realizados por cada jogadora que implicam em processos identitários construídos narrativamente nos jogos. Pensamentos “finais” sobre a questão toda esperam a continuidade de pesquisas que abordem as relações culturais entre as pessoas e os videogames.

Palavras-chave: Personagem. Teoria da Literatura. Avatar. Videogame. Condições de (im)possibilidade.

ABSTRACT

Currently, video games occupy a prominent place among the popular cultural products and the number of people playing has grown considerably in recent decades. Thus, this thesis sought to understand how the process of identification come about between the player and her character/avatar in the simulated environment of the virtual game through the conditions of (im)possibility and of decidability according to the ethics of Jacques Derrida. Therefore, these processes were analyzed taking into consideration the relations established between the player and the game world through immersion, interaction, and agency; they may result in the construction of a fictional and virtual identity. *The Elder Scrolls V: Skyrim* and *Journey* were the analyzed games, because their structure for customization are opposed, since this possibility offers to the gamer the exercise of creating her own character. The bibliography was mainly from Theory of Literature, Game Studies and Philosophy. In addition to the analysis of the games, this thesis evaluated, through a survey, the habits of users and video game genres. The analyses of the games were made through the gameplays of the author of this thesis and from the evaluation of the interactions of players using their gameplays videos available on the internet video channels. The games analyzed allowed to list characteristics that enable the development of fictional and virtual identities, and also narrative, in the game world. The conditions of decidability had two poles: there are enough interactivity and possibilities of choices in *The Elder Scrolls V: Skyrim*, while in *Journey* this interaction is low; the conditions of (im)possibility are still well calculated by the gaming systems, then, it is for the subject player to perform singular events in her interaction with the game world. Therefore, the singular events decided and performed by each gamer are the ones that implicate in processess of identification built narratively in the games. "Final" thoughts on the issue are for the future and for further research addressing the cultural relations between players and video games.

Keywords: Character. Literary Theory. Avatar. Video game. Conditions of (im)possibility.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Gêneros de jogos	47
Figura 2: Comparativo de Grandes Mundos de Videogames.....	58
Figura 3: Interface Blueprint	103
Figura 4: <i>Star Wars Battlefront</i> (2015) perspectiva em primeira pessoa	115
Figura 5: <i>Star Wars Battlefront</i> (2015) perspectiva em terceira pessoa	115
Figura 6: Sheva, Jill e Excella respectivamente	118
Figura 7: Oola e Jabba The Hutt	135
Gráfico 1: Idade.....	178
Gráfico 2: Sexo.....	178
Gráfico 3: Tempo desde que joga	178
Gráfico 4: Plataforma preferida	179
Gráfico 5: Compra de jogos.....	179
Gráfico 6: Joga na PSN, na Xbox Live, na Steam.....	180
Gráfico 7: Horas por semana	180
Gráfico 8: Gêneros de jogos preferidos.....	181
Gráfico 9: MMOs	181
Gráfico 10: Mundo aberto ou Caminho	181
Gráfico 11: Personagens prontas ou customizáveis	182
Gráfico 12: Importância das personagens.....	182
Gráfico 13: Enredo e narrativa	183
Gráfico 14: Mundo aberto.....	183
Gráfico 15: Sexo da Personagem	183
Gráfico 16: Possibilidade de customização.....	183
Gráfico 17: Customização do avatar	183
Figura 8: I used to be #1	191
Figura 9: I used to be #2	192
Figura 10: o Dovahkiin “ideal”.....	193
Figura 11: Menu de Quests.....	195
Figura 12: Menu de estatísticas gerais.....	196
Figura 13: Menu de Habilidades.....	198
Figura 14: Habilidades especializadas de armadura pesada	199
Figura 15: Journey	211
Figura 16: Criatura de tecido.....	215
Figura 17: As cores e os espaços de Journey.....	218
Figura 18: Guardians.....	219

SUMÁRIO

TUTORIAL.....	11
LEVEL 1 – DAS REGRAS DO JOGO	20
Level 1 – Minigame 1: sobre as representações de personagens em videogame.....	24
Level 1 – Minigame 2: sobre a tipologia dos jogos e os gêneros selecionados	34
Level 1 – Minigame 3: sobre as condições de possibilidade – e impossibilidade – dentro do jogo	60
LEVEL 2 – NAS FRONTEIRAS ENTRE PERSONAGEM, AVATAR E <i>PERSONA</i>	75
Level 2.1 – Atalho para identidades: as personagens da jogadora.....	92
Level 2.2 Das páginas para as telas: as personagens pixelizadas	106
Level 2.3 Avatar – entre os processos de identificação e de representação	121
Level 2.4 Travessia entre personagem e persona pelos bosques da imersão, interação e agência.....	138
LEVEL 3 – POR UMA ÉTICA DAS ESCOLHAS EM VIDEOGAMES: JOGANDO <i>THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM E JOURNEY</i>	160
Level 3.1 As condições (im)possíveis no videogame.....	173
Level 3.2 As escolhas das jogadoras e dos jogadores	175
Level 3.3 Eu sou nascida do Dragão – The Elder Scrolls V: Skyrim.....	184
Level 3.4 Pelas ondas do deserto: a Jornada para o outro lado	208
PLAY AGAIN?	223
REFERÊNCIAS.....	225
ANEXOS	236
ANEXO 1 – Levantamento sobre Hábitos de Usuários e de Usuárias e de Gêneros de Videogames	236
ANEXO 2 – Respostas do levantamento	238

TUTORIAL

Como você deve saber, ou não, a maioria dos *games* começa com uma espécie de treinamento da **jogadora**¹ para utilização das ferramentas básicas oferecidas pelas mecânicas do jogo, bem como um processo de abdução (inferência) do sistema interno dele. Nesse tutorial, pode-se, entre uma série de diferentes tarefas, aprender a: locomover-se através de controles de direção; utilizar os controles de interação com o ambiente do jogo (portas, trancas, objetos diversos); interagir com outras personagens (personagens não jogáveis – NPCs² – ou personagens controladas por outras jogadoras); manusear equipamentos da personagem, bem como armas; utilizar os recursos mínimos de combate (quando o jogo tem características de ação e/ou combate); consultar o mapa do mundo; pilotar veículos; utilizar os diferentes menus do jogo, incluindo o do inventário (onde ficam os itens que pertencem à jogadora); entre outras ações.

Esta parte inicial, como a introdução em um texto acadêmico, funciona para a jogadora como um processo de adaptação ao sistema em que se recebe informações e orientações de alguns elementos que surgirão. Esse tutorial (introdução) é a primeira apresentação das ferramentas, dos recursos e dos objetivos, tanto para sistemas conhecidos (jogadoras habituadas com um jogo; já jogaram outros títulos da mesma franquia) como desconhecidos (jogadoras utilizando o sistema pela primeira vez; primeiro jogo para a jogadora ou primeiro jogo jogado pela jogadora dentro de uma franquia).

Em alguns jogos, é questionado à usuária se já conhece o funcionamento dele (em caso de jogos de sequência ou prequência), pois, assim, pode escolher realizar o tutorial ou não, e que níveis de explicação serão oferecidos em caso de conhecimento prévio do sistema. Em outros, essa opção inexistente e faz parte da primeira entrada das jogadoras no mundo virtual, simulado e ficcional. Assim, ao realizar as primeiras tarefas dentro do jogo, as jogadoras aprenderão indiretamente como “se mover” (e sobreviver) no ambiente simulado. Ou seja, as principais ações

¹ Em qualquer forma de discurso, o sujeito discursivo sempre realiza uma escolha de posicionamento, seja pelo uso do masculino como forma genérica, seja pelo uso de um termo plural com a ideia também de generalizar. Assim, decido pelo uso dos termos com a concordância feminina, servindo igualmente para referência feminina e masculina (tanto no singular quanto no plural).

² *Non-playable character*.

esperadas da jogadora pelo sistema são ensinadas conforme ela vai realizando algumas atividades; de fato, ela está sendo treinada pelo sistema.

Para que seja possível acompanhar o desenvolvimento da pesquisa, acredito ser conveniente definir alguns pontos para a leitora, a saber, os objetivos principal e secundários desta tese.

Procedo de uma **questão geral** que está sempre na superfície de minhas reflexões sobre o ato de jogar: **como se dá a possibilidade de escolha em qualquer instância (por exemplo, escolha de customização do personagem, de diálogos, de sequência de tarefas a ser desempenhada, de não ação) dentro do videogame a partir dos conceitos de Jacques Derrida sobre evento e condições (im)possíveis de decidibilidade para a construção de uma identidade virtual ficcional das jogadoras através de suas personagens?**

Dessa questão geral, pude definir algumas específicas que podem favorecer a reflexão dos elementos característicos da interação entre sujeitos com ambientes virtuais como o do videogame. São elas:

1. Como se dá a construção da identidade virtual ficcional dentro do videogame e que elementos participam dessa construção?
2. Como podem ser pensadas as estruturas de identificação com o avatar dentro do jogo, considerando os estudos de identidade virtual?
3. No contexto da ética derridiana, como se dão as condições de possibilidade de escolha, como conceituada pelo autor, dentro do videogame?
4. Como se constrói a identidade virtual ficcional dentro de um sistema fechado como o do jogo? Isso ocorre ou não?

Feito o desdobramento das questões norteadoras que me perseguem, posso definir os objetivos que pretendo apresentar ao final da pesquisa. Sendo assim, tenho como **objetivo geral: compreender como se dá a possibilidade de escolha em qualquer instância dentro do videogame a partir dos conceitos de Jacques Derrida sobre evento e condições (im)possíveis de decidibilidade para a construção de uma identidade virtual ficcional das jogadoras através de suas personagens.**

Os objetivos específicos, portanto, advêm deste mais geral e contemplam aquilo que pretendo apresentar como reflexões mais particulares nas fronteiras entre Teoria da Literatura e *Game Studies*. Assim, tenho:

1. Verificar quais gêneros de videogame permitem que as condições de possibilidade possam ser exercidas.
2. Trabalhar com as condições de identificação entre avatar e jogadora, partindo de reflexões sobre imersão e agência.
3. Apresentar o conceito de identidade e os elementos que a compõem, apoiando-me nas reflexões dos Estudos Culturais sobre identidade, seguindo para estudos de identificação em ambiente virtual.
4. Trabalhar com as condições de possibilidade e de escolha dentro do videogame, a partir dos escritos de Jacques Derrida sobre o tema.
5. Desenvolver o conceito de identidade virtual ficcional através da construção da ficcionalização em videogames, considerando a interação do sujeito empírico dentro de um sistema computacional a partir das condições de possibilidade e de escolha.

Tendo em mente esses objetivos, torna-se mais alcançável o raciocínio que subjaz ao projeto desta tese. Assim, pensando em realizar esses objetivos, organizei os capítulos de modo a contemplar os tópicos mencionados: personagem, avatar, identidade, subjetivação, gênero de videogame, ficcionalização, narrativização e condições de possibilidade.

O plano que persigo é de discussão e de ampliação desses tópicos sempre em relação com o objeto pesquisado, o videogame, mas, também, em relação aos próprios tópicos, conforme eles foram pensados antes desta mídia. Desse modo, em vez de apresentar uma introdução tradicional com apenas a descrição do trabalho, nesse tutorial, ofereço algumas ferramentas para a leitura. Afirmo isso, pois as estruturas fixas, com capítulos isolados que explicam um ou outro ponto do objeto, não serão encontradas neste texto, mas, sim, blocos com elementos nodais relacionados constantemente aos de outros blocos, em busca de um descentramento, de uma reflexão rizomática.

Dessa forma, penso, antes, em um tutorial do que numa introdução formal para esta pesquisa, uma vez que ela não se coloca dentro dos estudos ortodoxos de narrativa e de Teoria da Literatura e nem de *Game Studies*. Até mesmo porque, na sequência, apresento o primeiro capítulo efetivo da tese, que traz os fundamentos pelos quais vou elaborar a hipótese de uma identidade virtual ficcional possibilitada por gêneros específicos de videogame. Nesse capítulo, **Level 1 – Das Regras do Jogo**, as discussões sobre personagem e avatar, gêneros de jogos e ética dos (im)possíveis surgem nos seus princípios elementares, antes da reflexão junto com os jogos propriamente ditos.

Em **Level 1 – Das Regras do Jogo**, as jogadoras (leitoras) desta tese vão receber as instruções básicas para compreender o processo que gerou a hipótese desta pesquisa e o seu objetivo de elaborar um conceito sobre esta identidade virtual ficcional que vem surgindo em ambientes simulados como o do videogame. **Level 1** está subdividido em três partes, correspondendo a, respectivamente: *Minigame 1*: sobre as representações de personagens em videogame; *Minigame 2*: sobre a tipologia dos jogos e os gêneros selecionados; e *Minigame 3*: sobre as condições de possibilidade – e de impossibilidade – dentro do jogo.

Durante a leitura de **Level 1**, tenha em mente que as questões apresentadas dão início aos pressupostos que me permitem teorizar sobre as características de uma identidade virtual ficcional e vice-versa, pois tanto a ideia de uma identidade dentro dos jogos como os elementos que eu menciono em **Level 1** se inter-relacionam de tal modo que percebo-os como um processo dinâmico com vários eixos simultâneos.

Ainda que menos relacionado com os jogos que analiso mais adiante, **Level 1** apresenta minhas reflexões preliminares sobre os gêneros de videogame e como estabeleci os gêneros selecionados e, conseqüentemente, os títulos de jogos analisados. Além disso, dou partida na trajetória que considero relevante para se pensar no processo de concepção do avatar, sendo que seu nascimento é pensado como um filhote do conceito de personagem.

A partir da discussão de gênero, concluo que, considerando diferentes abordagens de taxonomia e de categorização, os jogos que me permitem pensar a questão da identidade virtual ficcional, dentro do processo de ficcionalização do sujeito no ambiente do jogo, são aqueles que apresentam os seguintes elementos:

avatar, enredo, customização, escolhas e preferível não linearidade. E esses elementos são mais comumente encontrados em jogos de aventura, ação-aventura, RPGs³ e seus subgêneros. Tendo isso em mente, selecionei os seguintes títulos para análise: ***The Elder Scrolls V: Skyrim*** (RPG de mundo aberto com elementos de ação-aventura) e ***Journey*** (aventura). No momento adequado, as justificativas detalhadas pelas escolhas desses títulos serão apresentadas.

Na segunda parte da tese, apresento um panorama do conceito de identidade que se coloca adequado na minha leitura, além de pensar no que seria essa identidade em ambientes virtuais e também a realização de identidade ficcional, concluindo no tipo específico que me interessa: a identidade virtual ficcional em videogames. Em **Level 2 – Nas fronteiras entre personagem, avatar e persona**, dando sequência ao jogo da tese, os pontos sobre personagem e avatar são desbobrados, considerando os processos de imersão, de interação e de agência que podem ser realizados pelo jogo e com o jogo durante o *gameplay*. É, neste capítulo, que as ideias sobre identidade se acrescentam à pesquisa, tendo em vista que é com os processos de imersão, de interação e de agência que se tem o início da identificação do sujeito com o seu avatar. Este, por sua vez, representa a corporificação do sujeito no ambiente do jogo e pode, em muitos casos, ser de extrema complexidade e importância para as jogadoras.

A corporificação não somente é uma representação de algo, seja ela como for, mas é, também, o momento inicial em que surgem as primeiras decisões das jogadoras, sendo, portanto, escolhas que vão, por vezes, influenciar o progresso do avatar. Isso porque estas opções resultam num ser com características específicas que vão contribuir na forma como o mundo do jogo responde ao avatar e vice-versa. Neste trecho, aparecem as questões de escolha de gênero, raça (antropomórficas, mas não necessariamente humanas), cor, habilidades, composição física, entre outros atributos.

Neste capítulo, ainda, discuto a ideia de identidade ficcional e narrativa em relação aos pressupostos sobre imersão, agenciamento e devir no *gameplay*, com o objetivo de definir se é realizado o estabelecimento de uma personagem coerente de acordo com as necessidades do jogo (tanto em termos narrativos e ficcionais, como de jogabilidade). Ou seja, as escolhas das jogadoras, ao longo do jogo, ainda

³ *Role-playing game* (Jogo de interpretação de papéis).

mantêm uma lógica interna para o avatar, mesmo que não exista uma coesão sequencial entre as escolhas da jogadora.

Dessa forma, acredito poder ilustrar alguns modos de escolha exercidos no ambiente simulado do videogame, já que essas escolhas, dentro das condições de possibilidade no jogo, vão resultar em consequências específicas decorrentes das identidades do sujeito. Essas escolhas, ou condições de decidibilidade, são construções ficcionais dentro de um universo não factual como o do videogame, elas, porém, impactam nos resultados gerados pelo sistema. Ainda neste capítulo já se pode perceber o quanto as escolhas e as condições de possibilidade estão entrelaçadas com os pressupostos sobre personagem/avatar e identidade no contexto dos gêneros de videogame que estudo.

Porém, é no terceiro capítulo, **Level 3 – Por uma ética das escolhas em videogames: jogando *The Elder Scrolls V: Skyrim e Journey***, que as condições de (im)possibilidade dentro dos jogos escolhidos aparecem numa perspectiva mais detalhada, de modo a pensar (e repensar) se elas podem ou não ocorrer.

No primeiro capítulo, o então chamado **Level 1**, os princípios sobre as condições de im-possibilidade⁴ como propostas por Jacques Derrida são estabelecidos, mas de forma conceitual, com o uso de algumas analogias e exemplificações de como podem ser pensadas em videogames; não obstante essas exemplificações, cada jogo vai gerar escolhas, decisões e condições de (im)possibilidade diferenciadas. Uma vez que sejam formalizadas essas situações, penso que seja possível definir ou não se as escolhas dentro de jogos são genuínas (dentro tanto da lógica do jogo como da personagem/avatar) ou se são definidas pela estrutura cultural e histórica do sujeito empírico, ou ainda, em termos do próprio sistema, que tipo de escolha se dá a partir das estruturas interativas apresentadas no jogo.

Os tipos de escolhas ou de decisão nos jogos variam de acordo com o gênero de jogo e, mesmo dentro de um determinado gênero, e com o título em si. De modo genérico, as escolhas e as decisões podem cobrir as seguintes áreas: customização física da personagem (avatar); customização psicológica da personagem;

⁴ Utilizo os termos “im-possíveis” e “im-possibilidade” quando me refiro mais diretamente aos conceitos de Jacques Derrida. Outras vezes, utilizo os termos “(im)possíveis” e “(im)possibilidade”, pois nem sempre há a presença do que seriam “im-possíveis” nas escolhas e decisões apresentadas.

customização de habilidades da personagem; customização geográfica e climática do ambiente do jogo; escolha de tempo histórico; escolha de ações dentro do jogo (ajudar ou não uma personagem, matar ou não uma personagem, aceitar ou não alguma tarefa oferecida, responder ou não a uma pergunta – e como responder); escolha de *side quests* (tarefas secundárias); escolhas de decisões da *epic quest* (tarefa principal do jogo); escolha da sequência de *side quests* e *subquests* (subtarefas); entre outras. Cada gênero e cada jogo, em algum nível, vão apresentar situações em que escolhas e decisões devam ser feitas, o conteúdo, evidentemente, será de acordo com cada jogo. Não obstante isso, quando menciono, nesta tese, as condições de (im)possibilidade e de escolha, refiro-me a qualquer tipo de escolha dentro desses exemplos mencionados. Para efeitos de análise teórica e empírica, nos jogos selecionados, os tipos de decisão oferecidas e os tipos de escolhas tomadas por cada um são apresentados e discutidos.

Então, pensar na limitação ou não das condições de (im)possibilidade e de escolhas dentro do jogo é menos importante do que refletir, de fato, sobre a ideia de escolhas livres como pensadas por Derrida. Quer dizer, o jogo pode oferecer para as jogadoras a falsa ilusão de múltiplas possibilidades (nunca infinitas) que, com efeito, estão limitadas à programação do jogo. Não é, então, meu objetivo definir se ocorrem ou não condições de (im)possibilidade em jogos, mas, antes, tentar compreender como elas participam de processos de identificação dentro do jogo. Assim, as condições de im-possibilidade em jogos são e não são nodais nesta pesquisa, uma vez que não é a limitação da existência mesma de possibilidades ou a não existência, como mencionado, que determina uma escolha livre ou não, já que, mesmo nos mundos factual e diegético, as im-possibilidades também não são infinitas. Em última instância, não pretendo e não seria possível defender os videogames como um suporte de produção infinita de im-possibilidades, pois, como sistema, têm regras e limites.

Ao longo dos capítulos, todos os elementos que fascinam e assombram meus sonhos e pesadelos na tentativa de compreender o ato de jogar videogame orbitam pelas páginas. São perguntas como: importa igualmente para todas as jogadoras escolher e customizar o avatar? É relevante para as jogadoras a (im)possibilidade de seguir ou não uma sequência narrativa? Existe empatia das jogadoras para com um personagem/avatar pronto? Homens/meninos e mulheres/meninas preferem

jogar com personagens/avatars com gênero igual ao seu? Esses questionamentos são os motivadores para que, além da abordagem teórica e das análises dos jogos, eu percebesse a necessidade de avaliar, também, os hábitos de jogo de jogadoras. Necessidade que resultou na elaboração e aplicação de um instrumento de pesquisa sobre isso.

Para tentar responder essas questões, considerando os objetivos desta tese, elaborei um questionário de preenchimento anônimo, com perguntas tanto de ordem de uso de consoles e de outros dispositivos como de jogabilidade e de interação com a narrativa dos jogos. A partir dos resultados desse questionário, juntamente com os elementos mencionados nos objetivos, analiso os jogos selecionados. Assim, acredito que terei um constructo sobre a identidade virtual ficcional. Além disso, as análises foram apoiadas em estudos de *gameplays*⁵ tanto meus quanto de outras jogadoras; outros títulos que menciono e que servem de ilustração de algum conceito também foram analisados a partir de meus *gameplays* ou de outras pessoas.

Ainda sobre o questionário (ANEXO 1 – Levantamento sobre Hábitos de Usuários e de Usuárias e de Gêneros de Videogames), ele contempla diversas áreas considerando os jogos e sua utilização, bem como características das jogadoras no ato de jogar, mas também fora do jogo. Como mencionado, o questionário é de preenchimento anônimo, realizado através de um formulário eletrônico em *Formulários Google* (em duas versões: português e inglês), gerando dados quantitativos a partir das perguntas de escolha múltipla, com caixa de seleção, com escala Likert e de preenchimento de texto. Analisados os dados, os resultados serão explorados de forma a gerar dados qualitativos sobre o uso de videogames.

Jogados **Level 1**, **Level 2** e **Level 3**, as leitoras chegam ao fim da jornada (**PLAY AGAIN?**), em que, retornando ou não mais sábias para sua terra e comunidade, a compreensão do que representa o ato de jogar videogame para milhares de pessoas e como é importante que se considere o videogame como parte da cultura e, portanto, relevante de estudo, definitivamente será um dos resultados da jornada.

⁵ Vídeos de jogos sendo jogados efetivamente.

Saindo um pouco da metáfora da jornada heróica, mas ainda pensando na ideia de que é a experiência (a jornada) o que importa e não o seu fim ou objetivo, é que acredito ser capaz de mostrar, a quem tiver interesse, como estruturas culturais potentes estão na construção de um jogo e, conseqüentemente, de que forma elas influenciam ou podem influenciar um sujeito.

Em última instância, ainda são as buscas desta tese o ser e a sua existência. No videogame, então, encontra-se uma outra forma de arte, com elementos ora particulares ora semelhantes às outras formas, ainda não bem compreendida, mas que explora muito do poder da simulação e da virtualização, proporcionadas pela tecnologia do final do século XX e início do século XXI, criando uma das possibilidades de ilustração do sujeito remediado (ocorrendo em outra mídia, outro formato).

LEVEL 1 – DAS REGRAS DO JOGO

Não quero falar em gênese, nem em genealogia, pois isso seria afirmar a primordialidade de alguma forma anterior sobre as subseqüentes ou, ainda, afirmar uma hierarquia. Quero, sim, refletir sobre as formas culturais a partir de um pensamento em rede, miriádico, em que se podem perceber as relações e as dissonâncias entre formas ao mesmo tempo dependentes e independentes da vida social, híbridas, uma vez que se encontram nas fronteiras umas das outras.

É pela ideia de rastro, conforme Jacques Derrida, que pretendo discutir a questão da relação entre as formas narrativas e simulatórias e a maneira como os significantes de cada modo referem-se para outro, para outro, para outro, repetindo-se indefinidamente. Essa possibilidade de repetibilidade faz com que qualquer experiência de evento presente não seja diferente de qualquer evento anterior e, portanto, ao mesmo tempo (presença-ausência) uma experiência é e não é um evento porque é repetível. A repetibilidade tem em si o que já é passado e não está mais presente; o que está por vir e ainda não é presente: o rastro (a ausência).

(...) o sentido do ser não é um significado transcendental ou trans-epocal (ainda que fosse sempre dissimulado na época) mas já, num sentido propriamente inaudito, um rastro significante determinado, é afirmar que, no conceito decisivo de diferença ôntico-ontológica, tudo não deve ser pensado de um só gole. (DERRIDA, 2011, p. 29)

Partir da ideia de rastro tem, em princípio, dois objetivos: identificar o problema de se refletir sobre o próprio termo, já que, tradicionalmente, irá remeter ao que antecedeu para ser analisado e problematizar a ontologia mesma do termo e como melhor este se caracteriza. Se rastro é aquilo que apresenta uma repetibilidade mínima, então é uma forma anterior à linguisticalidade, já que a linguagem consiste em repetição de formas (utilizo as mesmas letras para escrever palavras diversas; utilizo as mesmas palavras reorganizadas de outra maneira para criar um sentido variado, etc.); rastro também será aquilo que subjaz ao observável e repetível em termos estruturais, mas também aquilo que não se repete. O rastro está sempre além e num presente ainda não presente; se se pensa em termos de

signo, é aquilo que está além do significante e do significado, é uma terceira parte deixada de fora pelo pensamento logocêntrico.

O rastro, também ele, foi pensado nos termos da jornada mítica e, num certo sentido, importa menos que culturas distintas em tempos diferentes tenham se utilizado deste tema do herói do que o molde em si tenha sido repetido e repetido através das culturas ao longo do tempo, ganhando outros sentidos ao mesmo tempo presentes e ausentes. O que resta é uma tentativa de pensamento que se pretenda existente, mas que tenha em vista a ausência de algo que já foi (conceitos anteriores) e de um futuro que ainda virá (ainda não previsto).

Por isso é que discutir videogame em termos de gênese me levaria a estabelecer algo totalmente anterior e primeiro, algo precursor numa linha de tempo, e não é este o objetivo. Quando alguém fala em tecnologia, há que se ter em mente uma característica fundamental que interfere nessa linha de tempo: aquilo que é possível de se fazer com a tecnologia que se tem disponível não necessariamente seria aquilo que se faria se a tecnologia disponível não fosse restrita pela época, veja toda a literatura e filmografia de ficção científica. Dessa forma, há relações, mas não derivações, algo como “isso foi produzido por aquilo”. Videogame é uma mídia que se utiliza de muitas linguagens. Se é retirada essa ideia de derivação tradicional e se busca uma visão descentralizante, por outro lado, perturbando uma abordagem transcendental, que se define por ideias como “origem” e “primeiro princípio”, quando, se existe origem, qualquer origem é sempre heterogênea, sendo que nada é dado como tal (DERRIDA, 1989, p.107-108).

Por isso, quero partir do ponto de discurso do qual falo e que determina a posição, perspectiva, ponto de vista (como preferir), que se poderá observar ao longo do meu trabalho. Este ponto (ou melhor, não ponto, pois composto de inúmeros nós) se consolida no pensamento que eu tenciono criar para (des)construir um conhecimento em formação, o do videogame como arte e parte da cultura, muitas vezes elaborando novas formas de se conceber narrativas interativas e simulatórias.

As Teóricas Críticas têm por função, no meu trabalho, estabelecer os elementos institucionais, no sentido de reconhecimento, para que eu possa “dar vida” às reflexões formuladas pela minha história como jogadora de videogame e também pesquisadora de Teoria da Literatura. Juntar estes dois nós, não opostos

mas também não contíguos, me permitiu compreender de modo mais adequado aquilo que se desenvolvia como algo abstrato no início da minha vida como jogadora. Perceber as estruturas profundas (que permeiam a cognição e a metacognição humanas, os modos como a pessoa se percebe e percebe o Outro e aquilo que não é humano e está, até, fora do indivíduo) não afasta esta percepção de um caminho em direção ao pensamento pós-estruturalista que nesta pesquisa se propõe, mas dissemina as possibilidades de compreensão sem, com isso, fundamentar as bases de forma irremovível.

Algum tempo atrás, mas já neste século em que as crianças nascem conectadas aos *tablets*, li textos estruturalistas e formalistas de várias autoras; textos básicos na formação de estudantes de Letras e de Filosofia. Justamente este grupo de textos me permitiu entender minhas (pré)teorizações sobre o mundo e seus fenômenos culturais de ordens diversas. E um desses textos, em especial, discutindo a questão da evolução literária em relação às outras séries culturais, me causou, muitos anos mais tarde, faíscas sobre a “série dos videogames”, em analogia aos conceitos que se apresentam nos próximos parágrafos.

Iuri Tynianov, formalista, desenvolveu um sistema de princípios da natureza da literatura, da estrutura literária e da história da literatura e, além disso, o conceito de estrutura dinâmica, em que a unidade é atingida menos por combinação e fusão do que por interação entre os elementos de sistemas diferentes (TYNIANOV, 1973, p.105-118). Sim, ele estava preocupado com o sistema literário em si e em relação aos sistemas extraliterários, de forma a discutir um ciclo complexo de modificações entre os diversos nós de uma enorme rede.

Não obstante, a conceituação pensada por Tynianov considerou duas funções construtivas que, epistemologicamente, podem ser aplicadas a qualquer sistema cultural, a saber a função sinônima e a função autônoma. A primeira se refere à interconexão com outros elementos dentro da mesma obra e a segunda se refere à inter-relação de um elemento com elementos similares em outras obras e em outros sistemas (TYNIANOV, 1973, p.108-109).

Assim, como os outros sistemas ou séries culturais, as outras formas de arte, os videogames também apresentam formas estruturais e profundas que ora serão compartilhadas por todos os jogos, ora não, isso porque cada jogo representa um

sistema único que se insere em um sistema maior e que se encontra em correlação com outros sistemas, compartilhando, assim, muitos elementos.

Dessa forma, percebo que os gêneros de videogame, assim como os literários (TYNIA NOV, 1973, p.111), precisam ser pensados dentro de seu próprio sistema e em relação com os outros gêneros dentro do mesmo sistema e, ao mesmo tempo, fora de seu sistema. E estas considerações foram se acrescentando umas às outras de forma que, o que se buscava não poderia, a não ser com muita dificuldade, ser encontrado em todos os gêneros de videogame, senão em alguns, a saber a ficcionalização do sujeito em relação com o seu avatar (ou persona) e as condições de possibilidade enfrentadas por este sujeito.

Tendo em vista a série dos videogames e os elementos presentes na busca relatada no parágrafo anterior, parti dos jogos que oferecem para as jogadoras um avatar que represente a sua versão no universo virtual (antropomórfico ou não), sendo que este avatar pode ser oferecido já elaborado pelas desenvolvedoras dos jogos (nesse caso, o avatar é mais um veículo de controle) ou “construído” pelas jogadoras ao entrarem no universo ficcional do jogo, partindo, sim, de características diversas e com várias possibilidades de combinação, mas pré-estabelecidas pelas desenvolvedoras (Level 1 – Minigame⁶ 1). Só este ponto já orienta em direção a uma forma que se desenvolve a partir de um sistema narrativo, presente em jogos que apresentam um único avatar como representação.

Num segundo momento, tive que definir quais gêneros de jogos apresentariam tipos narrativos que permitissem não somente pensar a ficcionalização do sujeito no avatar, mas, também e muito importante, a narrativa que as jogadoras vão criar no jogo. O que me levou, então, aos tipos de narrativa presentes em videogames (Level 1 – Minigame 2).

Num terceiro recorte, reuni conhecimentos sobre condições de possibilidade de escolha e de decisão nos gêneros selecionados, passando por sistemas determinísticos e não determinísticos e aleatoriedade, no intuito de pensar um constructo com o qual eu pudesse teorizar sobre a ética das escolhas de Jacques Derrida em videogames (Level 1 – Minigame 3).

⁶ Entenda-se, neste contexto, minigame como uma tarefa a ser realizada para se passar para o capítulo seguinte ou para que seja possível retornar ao jogo principal.

Level 1 – Minigame 1: sobre as representações de personagens em videogame

Muito tenho ouvido falar em “guinada subjetiva”, “momento da escrita do eu” e “escritas do eu”. Tudo isso para se referir às ocorrências narrativas em prosa, seja romance, novela ou conto, que têm usado a primeira pessoa do singular, o Eu, no lugar da “por séculos hegemônica” terceira pessoa do singular, o Ele ou Ela. Essa “guinada”, no entanto, não é apenas na focalização (perspectiva da personagem e de narração), mas, também, na produção de uma outra maneira de ver o mundo e de interpretá-lo a partir do “eu”.

Em princípio, parece não haver relação entre as formas narrativas *per se* e as formas simulatórias, mas, quando pondero o conceito de simulação ou a ideia de simulação, o que primeiro surge neste raciocínio é a imagem de uma pessoa com um tipo de óculos complexo, retirada sensorialmente do mundo factual e transportada para o mundo ficcional da simulação. E como essa pessoa irá experienciar esse mundo? Na perspectiva em primeira pessoa, e, em geral, na forma de narradora autodiegética, sendo aquela que conta a história (narra pela sua perspectiva) em que é a própria protagonista.

As narrativas em primeira pessoa não são uma novidade; não obstante, elas vão trilhar caminhos bastante diversos e até bastante distantes do que se tem hoje como exemplos de narrativa em primeira pessoa. Quer dizer, tem-se os diários, as confissões, as correspondências, as autobiografias, as memórias, as autoficções e por aí vai, mas cada uma delas com alguma relação com a pessoa factual. Ou, como prefiro pensar, as narrativas em primeira pessoa em que o uso da primeira pessoa do singular não será outra coisa que não mais um jogo da escritura, cabendo ao leitor jogar da forma como preferir com o texto. Ou seja, lendo o texto como verdade ou como ficção.

Na minha trajetória acadêmica, pude observar algo que não só me pareceu ocorrer na literatura, mas também em outras linguagens. Refiro-me a uma certa preferência por uma perspectiva falaciosa de que se a personagem é a própria narradora de si mesma, então o que ela conta é verdade. Narradoras não confiáveis, eis o tipo delas. Nesse sentido, então, a leitora brasileira tem buscado narrativas em

primeira pessoa. Isso tanto pode representar um desejo por uma forma narrativa intimista, mas não necessariamente complexa, o que seria o caso de monólogos ou fluxo de consciência, como também interesse por aquilo que apresenta o relato de um Outro na perspectiva em primeira pessoa, permitindo saber segredos, fofocas (no caso das biografias, ainda mais quando elas não são autorizadas). É um tanto de disposição pelo espetáculo, saber dessa vida como se estivesse “vendo” *in loco*.

Nas listas dos livros de ficção mais vendidos nos últimos anos do site Publishnews⁷ (<http://www.publishnews.com.br/>), é possível observar que existe a tendência para os primeiros colocados serem narrativas em primeira pessoa. Portanto, quando se trata de narrativa de ficção, há uma certa preferência das leitoras brasileiras por narrativas com alguma forma de narrar em terceira pessoa.

Nos videogames, gêneros com um teor narrativo mais forte se distribuem entre simulações em primeira ou em terceira pessoa. Nas listas de jogos mais vendidos dos últimos anos⁸, tanto em uma categoria geral como em categorias por consoles e outros dispositivos específicos, jogos com fortes elementos narrativos estarão entre os primeiros colocados, tanto no Brasil quanto ao redor do mundo.

No Brasil, têm destaque, entre os primeiros colocados, os jogos de futebol, como *FIFA* (1993) e *Pro Evolution Soccer – PES* (2001), mas, no conjunto dos mais vendidos, os títulos com maior representatividade são os jogos de simulação de guerra, os RPGs e os de ação/aventura, indicando que jogos desses gêneros, ou que mesclam esses gêneros, representam cerca de 50% das escolhas de compra, como *Grand Theft Auto V – GTA V* (2013⁹, 2014¹⁰, 2015¹¹), *Call of Duty: Ghosts* (2013), *Watch Dogs* (2014) e *The Last of Us* (2013).

Essas listas são feitas tanto por sites específicos sobre videogames como por sites de notícias e até de pesquisas econômicas (especialmente nos Estados Unidos). Assim, pensar o objeto inserido em seu campo, como faz Pierre Bourdieu para a literatura, permite-me pensar nas tendências que encaminham para uma

⁷ Boletim informativo (*newsletter*) sobre o campo editorial e literário brasileiro.

<http://www.marketwatch.com/story/10-best-selling-videogames-in-2012-2013-01-10>;

<http://www.thefiscaltimes.com/Media/Slideshow/2013/12/13/10-Bestselling-Video-Games-2013>;

<http://olhardigital.uol.com.br/noticia/39843/39843>; <http://olhardigital.uol.com.br/pro/noticia/43617/4361>.

⁹ Playstation 3 e Xbox 360.

¹⁰ PlayStaion 4 e Xbox One.

¹¹ Microsoft Windows.

maneira contemporânea da experimentação desta mídia, uma vez que o videogame faz parte da *práxis* de “caráter humanista” (PINTO, 2000).

O campo ludológico, em analogia à expressão “campo literário” de Bourdieu, terá papel semelhante ao do filósofo, permitindo que se pondere o “mercado de bens simbólicos”, o “*habitus*” e o “capital cultural” que envolvem o mundo dos videogames num viés sociológico. O campo ludológico, assim, se refere não somente à produção de um objeto relacionado ao videogame, tanto o jogo em si como hardware e tecnologias afins, desde a sua conceptualização e execução, mas também a sua recepção e circulação. Não obstante, o campo ludológico em cada país, e até região num país específico, vai apresentar características distintas, uma vez que nem todos os países são produtores culturais de jogos para diferentes plataformas, justamente pelas questões econômicas e tecnológicas que orbitam o campo ludológico.

A despeito disso, nos jogos mencionados nas listas apresentadas, existe um elemento em comum: o avatar.

Avatar, termo que designa a encarnação de uma divindade Hindu na Terra, tornou-se de uso corrente, entretanto, por jogadoras de todo o mundo, nominalizado quando da sua aplicação para denominar a personagem da jogadora no jogo *Ultima IV: Quest of the Avatar* (1985), quarto *Role-playing game* da série. Richard Garriott, desenvolvedor de jogos e criador da série *Ultima*, decidiu pelo uso do termo, pois encontrava-se num momento peculiar de sua vida e buscava um nome que desse sentido ao que queria trazer para o novo jogo: a corporificação do bem seguindo um código de honra. A ideia do nome ocorreu enquanto assistia televisão em casa. A partir disso, surge o conceito de uma personagem com oito virtudes a conquistar para se tornar plena (o avatar divino tem 16 virtudes) em *Ultima IV*. É, a meu ver, a primeira abordagem do tipo em videogames, e o modo como a jornada de conquista dessas virtudes se dá (em termos das escolhas das jogadoras) determina como o mundo do jogo responde de volta, como afirma Garriott no livro de Addams:

não apenas porque a *quest* assim espera, mas porque o mundo vai reagir de forma mais favorável a você. A antítese disso como um hábito é que o mundo vai reagir negativamente contra você. Portanto, a fim de ter sucesso como um indivíduo no mundo do *Ultima IV*, faz sentido para o leitor acreditar

nestes oito princípios, ou virtudes, como a Honestidade, Compaixão e Espiritualidade.¹² (ADDAMS, 1992, p.41-42)

O avatar, a partir desta ressignificação do termo original, passa a ser a representação gráfica da usuária, mas, também, como alter ego ou personagem desta, que, em último nível, pode se apresentar como *persona*.

Mas, anterior ao conceito de avatar no universo do videogame, existia, sim, o conceito de personagem, de fato muito anterior aos jogos virtuais e presente em outras mídias e formatos, especialmente nos modos mimético e diegético, como proposto por Marie-Laure Ryan (2005). Sendo veiculado em formatos variados, o conceito mesmo de personagem passa por transformações para que possa se desenvolver em cada um.

Então, antes da definição dos avatares como representação das jogadoras ou sua *persona*, quero propor algumas considerações sobre o caminho da apresentação de personagens.

Em obra de 1966, Miriam Allot propôs uma forma incomum de definir o conceito de personagem. Assim, em vez de recorrer somente aos conceitos anteriores, buscou reflexões sobre personagens nos textos de autoras sobre seus processos de criação ficcional, cobrindo escritos num período entre 1739 até 1945. Foram textos de vinte e cinco pessoas, dezenove homens e seis mulheres, com a ressalva de que o foco foi na literatura europeia.

No livro *Los novelistas y la novela* (1966), a autora elaborou uma teoria dedutiva do conceito de personagem através de uma observação diacrônica, numa abordagem de fato epistemológico-histórica, chegando, assim, a agrupamentos pelos elementos comuns relatados em correspondências, prefácios, introduções e textos teóricos. Allot determinou três agrupamentos: 1: personagens são retratos humanos; 2: personagens não são retratos; e 3: personagens são pura invenção.

No primeiro agrupamento, as considerações propunham que personagens eram baseadas em figuras humanas e que “a experiência de eventos e o conhecimento sutil do coração humano” era o que possibilitava que escrevessem

¹² Tradução da autora. Original: “not just because the quest says so, but because the world will react more favorably to you. The antithesis of that as a habit is that the world will react negatively against you. So in order to succeed as an individual in the world of Ultima IV, it makes sense for the player to believe in these eight principles, or virtues, such as Honesty, Compassion, and Spirituality.”

(ALLOT, 1966). No segundo agrupamento, já se observa um distanciamento sobre o conceito em relação ao primeiro grupo. Nesse, observa-se a travessia entre a ideia de personagem como retrato e de personagem como criação ficcional com fraca dependência na realidade, sendo que esta sugere mas não determina, ainda mantendo forte relação com o conhecimento necessário para escrever pelas experiências (ALLOT, 1966). No terceiro agrupamento, que se destaca a partir de 1849, a ideia de personagem se relaciona com pura invenção. A tentativa de transposição entre real e ficção parece impossível, colocando o conceito de personagem como uma construção que se dá pela fusão da imaginação, de uma inspiração tênue, capaz de se modificar, sustentada numa arquitetura quase inexistente que mais sugere do que mostra (ALLOT, 1966).

Seguindo o modelo de Allot, essas formas de definir a construção de personagens na literatura orientam o movimento de um polo preso à realidade a outro em que personagens muito pouco dependem de contrapartes no mundo real, histórico e empírico. Dessa forma, os textos ficcionais de fantasia, ficção científica e distópicos não seriam distorções do ideal do romance realista, mas outras maneiras de se elaborar a representação de indivíduos.

Não obstante esses agrupamentos façam algum sentido dentro do campo literário ocidental europeu, no período considerado, eles só refletem parcialmente a ideia que essas pessoas tinham do processo de criação de suas personagens nos gêneros em que escreviam, pois o foco se dava somente em textos de prosa, ou seja, modo diegético. Mas e o modo mimético, seja no teatro ou no cinema, já que a pesquisa se estende até 1949? Isso o recorte não contempla.

Em minha dissertação (SILVA, 2012, p.9), propus que se pensasse no conceito de personagem como elemento catalisador da simulação oferecida pelos videogames, tendo em vista os gêneros em que as personagens são também avatares (ou *personas* das jogadoras), além de estabelecer pontos de contato entre a ideia de simulação no jogo e o drama também como modo de simulação. Da mesma forma, Brenda Laurel afirma que

(...) jogos de computador podem ser considerados como tendo evoluído a partir do impacto das ideias dramáticas na tecnologia de computação interativa e exibição gráfica. Jogos de computador incorporam noções sobre

personagem e ação, suspense e empatia e outros aspectos da representação dramática.¹³

Nesse sentido, depreende-se que, no conjunto de elaboração do universo do jogo, contribuem não somente os elementos gráficos de construção deste mundo ficcional e de programação (geografia, física do jogo, tempo, tom, gênero, jogabilidade), mas, também, os elementos ficcionais personagem e ação, considerando que a identidade dessa personagem só vai se dar, de fato, no contínuo espaço-tempo do próprio jogo a partir das escolhas das jogadoras diante das decisões a serem tomadas e das ações a serem empreendidas.

No *The living handbook of narratology*, Fotis Jannidis (2013) define que “personagem é uma figura de base textual ou midiática em um universo ficcional, usualmente humano ou humanóide”¹⁴. O que amplia a compreensão do termo, uma vez que personagens e processos diferentes para sua composição são utilizados em diversos meios.

Historicamente, nos estudos literários, a personagem vai ser analisada a partir de uma diversidade de noções sobre o termo, além de que pode ser estudada por vieses como o da antropologia ou o da psicologia. Mas não é minha intenção, nesta pesquisa, desenvolver uma análise de personagens, avatares e *personas* em videogames, mas pensar o processo de ficcionalização do sujeito nos jogos. Para tanto, um dos pontos de contato é a questão da caracterização, que “é o processo de atribuir propriedades a nomes que resulta em agentes com estas propriedades no mundo ficcional”¹⁵ (JANNIDIS, 2013).

Assim, a forma como vou analisar os avatares nos jogos vai partir da caracterização destes, seja ela realizada pelas desenvolvedoras (a personagem ou personagens são disponibilizadas já caracterizadas) ou pelas jogadoras (um conjunto de alternativas é oferecido para que a caracterização, ou customização, seja realizada), para, na sequência, pensar como essa caracterização pode ou não

¹³ Tradução da autora. Original: “(...) computer games can be seen to have evolved from the impact of dramatic ideas on the technology of interactive computing and graphical displays. Computer games incorporate notions about character and action, suspense and empathy, and other aspects of dramatic representation.”

¹⁴ Tradução da autora. Original: “Character is a text- or media-based figure in a storyworld, usually human or humanlike.”

¹⁵ Tradução da autora. Original: “is the process of ascribing properties to names which results in agents having these properties in the storyworld.”

determinar a construção de identidade dos avatares (ou personas) e de que forma as jogadoras se relacionam com isso ao jogar.

Ainda conforme Jannidis (2103),

caracterização pode ser direta, como quando uma propriedade é atribuída explicitamente à personagem, ou indireta, quando é o resultado de inferências a partir do texto baseado parcialmente no conhecimento do mundo (...). O termo “caracterização” pode ser usado para se referir à atribuição de propriedades a uma personagem, mas também ao processo e resultado global de atribuição de propriedades a uma certa personagem.¹⁶

Nos videogames, o conceito de personagem vai se referir não somente às personagens jogáveis como também às personagens não jogáveis, as chamadas NPCs (*non-playable characters*). E há também a questão referente à perspectiva com a qual se vê o jogo: perspectiva em primeira, em segunda ou em terceira pessoa, o que pode interferir, até certo ponto, na imersão e agenciamento das jogadoras com a personagem/o avatar dentro do jogo, favorecendo ou dificultando a elaboração cognitiva dessa personagem como persona da jogadora no jogo.

Pode-se, ainda, pensar nestas duas categorias de personagens em *games*, não jogáveis e jogáveis, numa analogia com a questão proposta por E.M. Forster (2002, p. 103-118)¹⁷ sobre as personagens planas (*flat characters*) e as redondas (*round characters*), respectivamente.

Personagens planas (...) são construídas ao redor de uma ideia ou qualidade simples, quando há nelas mais de um fator, chegamos ao início de uma curva na direção das redondas. (...) O teste de uma personagem redonda é se ela é capaz de nos surpreender de maneira convincente. Se ela nunca nos surpreende, é plana. Ela tem um modo incalculável da vida – a vida dentro das páginas de um livro.¹⁸

¹⁶ Tradução da autora. Original: “Characterization may be direct, as when a trait is ascribed explicitly to a character, or indirect, when it is the result of inferences drawn from the text based partly on world knowledge (...). The term “characterization” can be used to refer to the ascription of a property to a character, but also for the overall process and result of attributing traits to a given character.”

¹⁷ FORSTER, E.M.. *Aspects of the novel*. New York: RosettaBooks LLC, 2002.

¹⁸ Tradução da autora. Original: “Flat characters (...) are constructed round a single idea or quality, when there is more than one factor in them, we get the beginning of the curve towards the round. (...) The test of a round character is whether it is capable of surprising in a convincing way. If it never surprises, it is flat. If it does not convince, it is a flat pretending to be round. It has the incalculability of life about it—life within the pages of a book.”

É possível estabelecer tal analogia, no sentido de que, em geral, as personagens jogáveis e as não jogáveis podem representar bastante essa dicotomia de Forster, mas tem-se tentado modificar tal situação através de novas técnicas de inteligência artificial – I.A.. Há jogos em que as personagens não jogáveis apresentam características com alteração ao longo do jogo, ou seja, podem gerar comportamento dinâmico. Isso, ao contrário do que usualmente se tem (personagens não jogáveis funcionam a partir de inteligência artificial pré-programada e reagem de acordo com as ações das personagens das jogadoras e podem ocupar diversas funções no mundo do jogo), permitiria que personagens não jogáveis fossem capazes de aprendizagem num nível mais complexo (algoritmos de aprendizagem de máquina).

Um exemplo disso, mas que ainda requer melhorias (pois apenas tem sido utilizado em situações de combate), pode ser observado no jogo *Middle-Earth: Shadows of Mordor* (2014), em que as desenvolvedoras utilizaram um sistema de geração de NPCs denominado Nemesis (dentro do jogo corresponde a *Sauron's Army* – Exército de Sauron). Esse sistema cria inimigos (os Nemeses) únicos em cada *gameplay*: apresentam variados nomes, visuais, poderes, categorias, relacionamentos, estilos de luta, características, entre outros. Cada vez que os nemeses são mortos por Talion, o herói do jogo, ou vice-versa, eles aprendem como a interação ocorreu e processam os resultados, produzindo uma atualização do conjunto de elementos que os compõem, tornando-os melhores futuramente.

Com essas considerações, é possível reconhecer elementos-padrão que se encontram também na elaboração de personagens em videogames. Não obstante, muitas das vezes, existam algumas vozes que diminuem ou desvalorizam o fazer artístico e criativo no videogame, há que se considerar que existem, sim, construções estéticas em ação no jogo e que vão além de cenários e trilha sonora.

Essas formas anteriores de se pensar o conceito de personagem ou os processos de criação destas entidades representam o fundamento sobre o qual os alicerces da construção de personagens em videogames se fundamenta. Não há como escapar desta racionalização, percebida pela caracterização, ou customização, como as jogadoras preferem nomear, mas, também, pelo discurso e escolhas que se dão *in-game* na simbiose entre jogadoras e avatares. Não obstante, ponderando a estrutura da personagem, tanto nas outras mídias como no

videogame, observam-se níveis diferenciados dessa caracterização, contemplando aspectos diversos.

Um constructo teórico que vem contribuir com as reflexões sobre personagens foi proposto por Richard Allan Bartle, professor e pesquisador de *games*. De acordo com o autor, surgem, sim, questões de identidade quando se pensa nas relações desenvolvidas entre as jogadoras e as entidades que as representam *in-game*, diretamente relacionada com a imersão. A partir de uma série de estudos, Bartle definiu o seguinte:

Primeiro, nós temos jogadoras. Jogadoras são pessoas do mundo real que utilizam um computador conectado a algum tipo de mundo virtual (geralmente um jogo, por isso o termo “jogadora”).

Um avatar é o representante da jogadora num mundo. É de fato apenas uma marionete. Ele (ou ela) faz como lhe é ordenado, reporta o que acontece com ele ou ela e age como um canal geral de interação entre jogadora e mundo. Ele (ou ela) pode ou não ter uma representação gráfica, pode ou não ter um nome. Ele (ou ela) se refere a si mesmo ou mesma como uma entidade separada e se comunica com a jogadora assim: “Eu não posso abrir a porta”. É apenas uma conveniência, uma ferramenta.

Contraste isto com uma personagem. Uma personagem é a representação da jogadora em um mundo. É um nível completo de imersão mais profundo. A sua personagem é uma extensão de você mesma, uma personalidade que você veste quando entra no mundo. O jogo relata coisas que acontecem com a personagem como se elas estivessem acontecendo com você: “você não pode abrir a porta”. Você pode se sentir um pouco chateada se uma das suas personagens morre.

Muitas das pessoas que escrevem sobre avatares de fato se referem a personagens, mas essas pessoas não entendem que existe uma diferença. Avatares são bonecas, personagens são simulacra.¹⁹ (BARTLE, 2001)

De interesse aos pesquisadores de *games* esta categorização é; no entanto, eu diria que, mais importante, são os pontos em que Bartle defende: “personagens são simulacra”. Reflexão esta que está a par daquilo que defendi em minha

¹⁹ Tradução da autora. Original: “First, we have players. Players are real-world people who are sitting at a computer connected to some virtual world (usually a game, hence the term “player”). An avatar is a player’s representative in a world. It’s really just a puppet. It does as it’s told, it reports what happens to it, and it acts as a general conduit for the player and the world to interact. It may or may not have some graphical representation, it may or may not have a name. It refers to itself as a separate entity and communicates with the player as such: “I can’t open the door”. It’s a mere convenience, a tool. Contrast this with a character. A character is a player’s representation in a world. It’s a whole level of immersion deeper. Your character is an extension of yourself, a personality that you don when entering the world. The game reports things that happen to the character as if they were happening to you: “you can’t open the door”. You can feel quite upset if one of your characters dies. Many of the people who write about avatars actually mean characters, but they don’t understand there’s a difference. Avatars are dolls, characters are simulacra.”

dissertação de Mestrado (SILVA, 2012), uma vez que, além de ser pensado como simulação (conforme Jean Baudrillard), o universo do *game* se constrói a partir de simulacra das próprias jogadoras.

Mas Bartle vai além e busca, na tragédia grega, o termo que vai definir como penso que se dá a relação entre as jogadoras e sua representação *in-game*, a saber, *persona*.

Nem avatares nem personagens, no entanto, são pessoas. (...) Existe um nível de imersão além daquele de personagem: a *persona*.

A *persona* é uma jogadora, num mundo. Qualquer separação entre personagem se desfaz: a jogadora é a personagem. Você não está interpretando o papel de um ser, você é aquele ser; você não está assumindo uma identidade, você é aquela identidade. Se você perde uma luta, você não sente como se a sua personagem tivesse morrido, você sente como se você tivesse morrido. Não há nenhum nível de engano: você está lá.

(...) Avatares e personagens são apenas passos para a imersão, eles não são de fato imersão eles mesmos. Quando jogadora e *persona* surgem como um, isto é imersão, é isso que as pessoas conseguem obter destes jogos que elas não conseguem obter de nenhum outro lugar.²⁰ (BARTLE, 2001)

E esta citação vem justamente completar a estrutura profunda que me permitiu pensar a hipótese de pesquisa desta tese, quer dizer, uma parte das jogadoras, em alguns jogos, alcançam o nível de imersão denominado de *persona*, aquele em que usuária e *persona* se fundiram em uma só entidade. É neste ponto que se pode pensar a ficcionalização das jogadoras neste ambiente simulado do *game*, a partir não somente de sua elaboração como simulacro (customização em vários níveis), mas também das escolhas diante de im-possibilidades. Este é o caminho para a elaboração da ficção individual de cada jogadora em um certo jogo, assim como também a construção de uma identidade virtual ficcional (ponto que será discutido nos próximos capítulos).

A questão da identidade, com a ressalva de que não busco qualquer tentativa de uma totalização nesta pesquisa, sempre foi de interesse para diversos campos

²⁰ Tradução da autora. Original: "Neither avatars nor characters, though, are people. (...) There's a level of immersion beyond that of the character: the *persona*. A *persona* is a player, in a world. Any separate distinction of character has gone - the player is the character. You're not role-playing a being, you are that being; you're not assuming an identity, you are that identity. If you lose a fight, you don't feel that your character has died, you feel that you have died. There's no level of indirection: you are there. (...) Avatars and characters are just steps to immersion, they're not really immersion themselves at all. When player and *persona* merge as one, that's immersion, that's what people can get from these games that they can't get anywhere else. (BARTLE, 2001)"

de estudo. Especialmente no momento presente, é que se tem noção de como as tecnologias e a cultura digital estão imbricadas com o humano e vice-versa, atuando como extensão uma da outra. É nesse contexto que surgem pesquisas que vão tentar compreender a natureza de mudança nas relações entre humanidade e tecnologia. Nessas pesquisas, os avatares tornam-se fulcrais para que seja possível compreender os elementos da identidade humana num contexto digital e tecnológico.

Estes, portanto, foram alguns pontos de partida para que se pense sobre a ideia de personagem, avatar e persona nos videogames. Adiante, as maneiras específicas da realização dessas formas em relação à hipótese de ficcionalização, identidade virtual ficcional e ética derridiana (ética das escolhas) vão ser problematizadas. No Minigame a seguir, vou desenvolver os pontos sobre os gêneros de videogames.

Level 1 – Minigame 2: sobre a tipologia dos jogos e os gêneros selecionados

Gênero, palavra polissêmica, presente em diversos campos de estudo, que fará referência a questões de biologia, de lógica, de gramática, de literatura, de pintura e de comércio. Não obstante isso, ainda pode apresentar outros significados, inclusive num mesmo campo.

Em Teoria da Literatura, a discussão sobre a questão do gênero tem ocorrido cada vez mais. Para a Linguística, o problema pode parecer resolvido: existem gêneros textuais e eles apresentam características predominantes e reconhecíveis na macroestrutura. Já na Teoria da Literatura, a corrente que pensa que a literatura não deva sofrer com etiquetas e encaixotamentos insiste em deixar a questão do gênero bastante livre, porque o hibridismo é a moeda de valor no século XXI. Há, ainda, a questão do gênero como papel social, presente não apenas nos estudos do discurso como também nos estudos literários.

Os textos, tanto em termos literários como não literários, apresentarão elementos predominantes que os orientarão mais ou menos em direção a um gênero

específico. Em muitas ocorrências, gêneros e tipos textuais diferentes se imbricam, gerando formas híbridas, mas que, apesar disso, vão apresentar aspectos predominantes.

Dou continuidade a esta discussão, no entanto, com aquilo que concerne mais especificamente à linguagem, a saber, a subquestão dentro desta que se refere à subdivisão das formas de discurso textuais; em outras palavras, o processo epistemológico de taxonomia. Um sentimento estruturalista e formalista, importante numa primeira aventura, tem sido responsável por formas categorizantes de pensamento. E isso é necessário num momento de estudo inicial para que se identifique o objeto. Utilizo a ideia de categorização ou olhar taxonômico sobre os gêneros textuais para pensar as formas reconhecíveis em que os jogos ocorrem.

Na minha dissertação de Mestrado (SILVA, 2012), pude verificar que gêneros específicos de jogos apresentam características que permitem analisá-los a partir de diversas categorias, entre elas a narrativa. Não obstante a existência de muitos casos assim em muitos gêneros, nem sempre o modo narrativo se faz presente, mas, antes, elementos usualmente utilizados em tentativas de uma teoria poética sobre determinado modo, como personagem, espaço, tempo, tom, diálogo e perspectiva.

Há vertentes que definem o videogame como narrativa porque apresenta eventos/acontecimentos em sequência, ainda que não necessariamente lineares. Há quem diga, ainda, que, se é possível narrar para um ouvinte a experiência no jogo, ou seja, narrar o *gameplay*, então o videogame é narrativa. Discordo. Para mim, videogame é mídia híbrida, podendo conter elementos narrativos, podendo apresentar enredo, personagens, clímax e desfecho, podendo seguir uma estrutura tão complexa como de um romance e que só se desvela no devir do *gameplay*. Ou não, para todas as possibilidades anteriores. Em suma, o videogame pode se apresentar de muitas formas, por isso os gêneros diversos que podem se originar a respeito do jogo e das formas de se jogar. Nesse sentido, alguns vão permitir pensar categorias específicas que outros não vão.

Portanto, parti em busca de gêneros que me sustentassem na trajetória de pensar a ficcionalização do sujeito em videogames, tanto o agenciamento entre jogadora e avatar como as escolhas feitas durante o *gameplay*. Fui, então, para a conceituação de gênero e para formas de se categorizar. O meu campo de

conhecimento serviu como ponto de início, tanto dos gêneros do discurso como dos gêneros literários, mas apenas para pensar a construção deste pensamento taxonômico.

Método bastante estruturalista de se pensar a concretização dos tipos ou sequências textuais, a conceituação e a categorização de gênero proporcionam aos estudos discursivos considerações referentes às estruturas profundas e recorrentes entre certos gêneros, permitindo que se estabeleçam contiguidades formais.

Fundadas em propostas taxonômicas anteriores, as tipologias de gênero parecem seguir ou um modelo clássico de categorização ou um modelo prototípico de pensamento sobre um conjunto.

Pelo modelo clássico aristotélico, presente em *Categories* (ARISTOTLE, 1984, p. 3-24), uma categoria se define pelo conjunto de propriedades que apresenta e um ser/objeto só faz parte dessa categoria se apresenta cada uma das propriedades; subjaz nesse modelo a ideia de essência, sem a possibilidade de uma propriedade accidental. O problema desse modelo é que as fronteiras são muito bem definidas e, se um ser/objeto não carrega alguma propriedade, ele já não pode fazer parte de determinada categoria, mas diferenças dentro de cada propriedade são permitidas, ainda que apresente condições necessárias e suficientes. O modelo se faz ainda presente em tentativas de categorização, pois contém um sentido de vinculação entre seus participantes, de modo que uma entidade inserida em uma categoria estaria relacionada à outra e às outras dentro da mesma categoria.

Alternativamente, o modelo contemporâneo de categorização, a teoria dos protótipos, explica como os significados são organizados no cérebro. Em vez de uma categorização definida por “aquilo que os olhos podem ver”, a prototipia tenta compreender como o cérebro reconhece e agrupa entidades a partir de suas propriedades. Em engenharia, o termo “protótipo” se refere a um modelo de teste que pode vir a ser produzido efetivamente. Pela linguística, por outro lado, embora a teoria dos protótipos se refira a abordagens semânticas, dos significados das palavras, a ideia, de forma genérica, refere-se ao membro mais típico de uma categoria; assim, elementos diferentes fazem parte da mesma categoria porque compartilham propriedades comuns. Há ainda a definição de que, mesmo para um protótipo, existem graus de prototipicidade. De forma que esta teoria tenha uma aplicação mais direta em como os seres humanos categorizam termos e seus

significados, as definições dentro desse modelo estabelecem alguns princípios (como, por exemplo, de que termos protótipos são os primeiros aprendidos por crianças), o que resta de forma mais relevante desta reflexão é a sua função de melhor compreender os mecanismos cerebrais utilizados para que os seres humanos estabeleçam categorias (ROSCH; LLOYD, 1978).

Dessa forma, por uma outra abordagem categorizante, há, de modo efetivo, a concordância geral de que as pessoas realizam categorizações, sejam elas como forem. Tendo isso em vista e seguindo um modelo de distribuição a partir de gêneros, utilizo algumas tipologias textuais para ilustrar isso.

Conforme John M. Swales, em *Genre Analysis: English in academic and research settings* (1990),

Um gênero compreende uma classe de eventos comunicativos, cujos exemplares compartilham os mesmos propósitos comunicativos. Esses propósitos são reconhecidos pelos membros mais experientes da comunidade discursiva original e, portanto, constituem a razão do gênero. A razão subjacente dá o contorno da estrutura esquemática do discurso e influencia e restringe as escolhas de conteúdo e estilo.

O propósito comunicativo é o critério privilegiado que faz com que o escopo do gênero se mantenha relacionado estreitamente com uma determinada ação retórica compatível com o gênero. Além do propósito, os exemplares do gênero demonstram padrões semelhantes, mas com variações em termos de estrutura, estilo, conteúdo e público-alvo. Se forem realizadas todas as expectativas em relação àquilo que é altamente provável para o gênero, o exemplar será visto pela comunidade discursiva original como um protótipo. Os gêneros têm nomes que são herdados e produzidos pelas comunidades discursivas e importados por outras comunidades. Esses nomes constituem uma comunicação etnográfica valiosa, porém tipicamente precisam de validação adicional. (SWALES, 1990, p.58)

A ideia de se pensar em uma classe de eventos compartilhando os mesmos propósitos comunicativos é interessante, haja vista a replicabilidade de determinados elementos quando se pensa numa mídia específica. Outro ponto importante mencionado por Swales apresenta relação com a comunidade discursiva, quer dizer, um gênero, além de demonstrar padrões estruturais semelhantes observáveis e reconhecíveis, vai representar um protótipo para realizações diversas mas ainda inseridas no mesmo gênero.

Distanciando-se até certo ponto de Swales, muito em parte por causa da ideia de validação, Charles Bazerman vai seguir uma trajetória pensando na concepção

de sistema de atividades; esse sistema, definido como a escolha realizada pelos agentes do discurso participantes na produção de um gênero, elabora um *frame* que organiza o seu trabalho, sua atenção e suas realizações. Segundo o autor,

tão-somente os tipos que as pessoas reconhecem como sendo usados por elas próprias e pelos outros. Gêneros são o que nós acreditamos que eles sejam, isto é, fatos sociais sobre tipos de atos de fala que as pessoas podem realizar e sobre os modos como elas os realizam. Gêneros emergem nos processos sociais em que pessoas tentam compreender umas às outras suficientemente bem para coordenar atividades e compartilhar significados com vistas a seus propósitos práticos. (BAZERMAN, 2005, p.31)

Desse modo, os textos formam um testemunho empírico de realizações sociais e discursivas de uma comunidade no tempo. Mais além, é através dos documentos escritos que a história pode se estabelecer e fundar o pensamento logocêntrico, ainda que isso seja estabelecido por aqueles escritos que sobreviveram ao tempo, e às pessoas.

Os gêneros não deixam de existir de forma completa, tampouco são totalmente substituídos, podem, sim, não representar mais as necessidades de uma comunidade. A ideia de remediação se faz presente, uma vez que sobre os gêneros anteriores se inscrevem novos gêneros conforme o que se necessita. Os gêneros mais antigos não desaparecem, mas são remediados por outros atuais, que, por sua vez, também podem ser remediados. Imbrica-se a isso, ainda, a ideia de gêneros primários e secundários.

Os modos de categorização de gêneros do discurso e de gêneros de videogames têm similaridades, mas, apesar dessa proximidade epistemológica, os elementos intrínsecos e essenciais são, naturalmente, diversos. Outro ponto que eu considero relevante é o uso de nomenclaturas ou mesmo métodos de outras mídias para que se pense o videogame como objeto. Assim, ainda que possam ser visualizadas algumas proximidades, há que se pensar nos pontos que tornam o videogame um videogame em si; ademais, retirando o elemento entretenimento, o videogame *per se* é uma mídia inconsistente, híbrida. Sem mencionar, ainda, as estruturas representacionais e não representacionais que compõem um jogo. Sendo

as últimas mais responsáveis, acredito eu, pela categorização em um determinado gênero.

Parece-me que a taxonomia de gêneros de videogames que se tem feito desde o início dos efetivos estudos de *games* pende muito para as características representacionais dos jogos, deixando de lado características que diferenciam os *games* de outras mídias, como a interatividade, a jogabilidade e a simulação. Nesse sentido, para definir um conceito de gênero de videogame não somente precisa-se levar em conta mecânicas de jogo, interatividade, formas de simulação e de jogabilidade, mas, também, aquilo que se caracteriza como representacional, a saber: personagens, espaço, tempo, áudio, tom, perspectiva etc.

Assim, pensando nas imbricações que tal mídia apresenta, é que se elabora um conceito talvez mais abrangente, levando em conta os aspectos representacionais e não representacionais e definindo o que seria o elemento mínimo que caracteriza qualquer jogo virtual: a interatividade.

Por mais que se possa pensar em todos os seguimentos de jogos que se encontram atualmente, não se pode afirmar que tais seguimentos representem todas as áreas de atividade humana, no sentido de representações sociais, históricas e políticas, mas muitas. E os gêneros de videogame, ao contrário dos gêneros do discurso, não representam as necessidades comunicativas de uma comunidade, mas os gêneros que seguem sendo produzidos e que ganham destaque nas desenvolvedoras de jogos vão indicar a preferência por gêneros específicos numa dada comunidade (mas também globalmente), bem como se efetivam funcionando a partir de princípios diversos que vão caracterizar cada gênero ou subgênero de videogame.

Os videogames vão apresentar questões subjetivas, tanto em termos de mecânicas de jogo como em escolha de gêneros, uma vez que gêneros diferentes (ainda que trabalhem com características de outros gêneros) vão oferecer dinâmicas diversas que, muito provavelmente, sejam consequência de um tempo e de uma tecnologia. Nos gêneros de videogames, assim como nos gêneros do discurso, condições e objetivos são observáveis, de modo que o tema do jogo e o estilo que o compõem definem bastante a estrutura do jogo.

Não são recentes os estudos teóricos e empíricos sobre a questão dos gêneros nos *Game Studies*. Por mais que aponte para uma abordagem mais fechada pois categorizante, ela permite que se pense em elementos específicos que vão determinar a estrutura de cada gênero e, no caso de gêneros combinados, a predominância ou não de um gênero sobre outro (ou outros) num mesmo jogo.

Como campo de estudo ainda incipiente, teóricas de videogames surgiram porque programam ou programavam jogos e, em sua maioria, jogam ou jogavam também. Deste grupo, perspectivas vêm surgindo, de forma que é possível encontrar caminhos variados e opostos e, outras vezes, caminhos contíguos. Na tentativa de pensar o conceito de gênero em videogame, algumas conceituações foram elaboradas. Esses conceitos vão se inserir, inclusive, em abordagens mais ou menos narratológicas ou mais ou menos ludológicas. Não vejo esta dicotomia como proveitosa para as reflexões sobre videogame se se pensar sobre ela em termos opositivos, mas, antes, penso que elas podem se complementar (narratologia e ludologia).

Não obstante esta aparente necessidade de categorização tenha se feito presente, ela parte mais de um contexto tecnológico e de popularidade do que de necessidades de uma dada comunidade, como acontece com os gêneros do discurso; quer dizer, o gênero surge por uma necessidade e eventualmente se mantém em uso, tornando-se, assim, um gênero, o que não acontece da mesma forma com o videogame. Ademais, de acordo com David Myers (2003), os gêneros de jogos não são nem “fundamentais ou duradouros” (p.97)²¹.

Os gêneros de videogame surgiram, em muitos casos, remediados de mídias anteriores (BOLTER; GRUSIN, 1999). O que não implica, diretamente, que se classifique os videogames a partir dessas categorias anteriores ou, ainda, pensando somente em um aspecto recorrente, como tema, por exemplo. Elaborar uma taxonomia de videogames vai orientar para a compreensão de similaridades e de afastamentos, para a localização de uma unidade mínima que os una e os diferencie das outras mídias. Para Chris Crawford (1997),

(u)ma taxonomia iluminaria os fatores comuns que conectam famílias de jogos, ao mesmo tempo revelando diferenças críticas entre famílias e entre

²¹ *The Nature of Computer Games: Play as Semiosis.*

membros das famílias. Uma taxonomia bem construída frequentemente vai sugerir áreas inexploradas do design de jogos. Mais importante, uma taxonomia revela princípios subjacentes do design de jogo.²²

Para Daniel Cook (2005), designer de *games* e físico, gênero de videogame se define como

um conjunto comum de mecânicas de jogo e padrões de interface que um grupo de títulos compartilham. O conjunto comum de riscos e recompensas psicológicas que os sistemas apresentam determinam sua participação num agrupamento de gênero.²³

Essas reflexões permitiram que uma ideia, ainda que flutuante, de gênero pudesse permear esta pesquisa e encaminhar para o recorte entre os gêneros que possibilitam pensar a ficcionalização do sujeito no ambiente do jogo e ainda oferecer para as jogadoras possibilidades de escolha. Quer dizer, gênero de videogame, para mim, vai ser aquela representante modelar com características predominantes que a identificam como de uma categoria específica, mantida e reconhecida pelas jogadoras que retornam ao gênero. Mais além, gênero de videogame vai ser o conceito que reflete tanto sobre as questões estruturais e formais dos jogos como também das questões de conteúdos e estéticas, considerando que videogames são compostos .

Assim, penso que, sem atribuir valores menores ou maiores para características específicas em *games*, o mais interessante é pensar a concorrência de cada aspecto do jogo, ainda que nem todas as características sejam contempladas em todos os jogos. A minha perspectiva é de que se apresentam dois grandes campos dentro de todos os videogames: o de interação e o de representação, os dois, igualmente, importantes na construção do *gameworld* (o mundo ficcional de um jogo).

²² Tradução da autora. Original: “A taxonomy would illuminate the common factors that link families of games, while revealing critical differences between families and between members of families. A well-constructed taxonomy will often suggest previously unexplored areas of game design. Most important, a taxonomy reveals underlying principles of game design.”

²³ Tradução da autora. Original: “A common set of game mechanics and interface standards that a group of titles share. The common set of psychological risk/reward systems present in a game determine its membership in a genre grouping.” <http://www.lostgarden.com/2005/05/game-genre-lifecycle-part-i.html>.

O reconhecimento de que as abordagens sobre a conceituação de gênero nos *Game Studies* ora tende para um lado, ora para outro, dando, sim, relevância para um dos polos, está exemplificado no artigo de Thomas H. Apperley:

Bolter e Grusin (1999, p.81), por exemplo, defendem que interatividade é complementar à representação, que ela meramente torna a representação mais realista, já que um objeto pode potencialmente ser manipulado ou pode-se atuar sobre ele ainda que seja virtual. Aarseth (2004, p.52) refuta a configuração da interatividade como secundária à estrutura narrativa ou à representação visual em *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*. Em *Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology*, Gonzalo Frasca (2003) delinea duas abordagens para o estudo de videogames: a narratológica, que depende de paradigmas narrativos; a ludológica, que, em vez de buscar entender os jogos por meio de sua narrativa ou estratégias representacionais, “focaliza no entendimento de (sua) estrutura e de elementos – particularmente (suas) regras – bem como em criar tipologias e modelos para explicar as mecânicas dos jogos (p.222)”.²⁴ (2006, p.7)

Nesta pesquisa, não se quer e não se pretende defender ou contrariar um dos lados, até porque os binarismos não fazem mais sentido nestes tempos de pós-pós-teoria. E, mesmo que se quisesse isso, se estaria realizando um antiprocesso epistemológico, pois, sim, as duas abordagens enriquecem os *Game Studies*, e os caminhos possíveis entre os dois são bem mais diversos, ramificando o que se pensa, tradicionalmente, como uma dicotomia.

O que me interessa é, sim, definir as famílias reconhecíveis de *games* e, dentro dessas famílias, localizar os gêneros ou subgêneros específicos que sejam modelares das características buscadas. Uma vez que os jogos são apresentados em uma variedade de plataformas (e essa questão não será discutida), determinados dispositivos que intermediam jogo e usuária vão alterar a forma de jogar, o tempo, a imersão, a jogabilidade, o agenciamento, alterando o espaço físico e externo em que o jogo é jogado, o espaço do sujeito propriamente; portanto, fixo-

²⁴ Tradução da autora. Original: “Bolter and Grusin (1999, p. 81), for example, argue that interactivity is supplementary to representation, that it merely makes the representation more realistic, as an object can be potentially manipulated and acted upon even though it is virtual. Aarseth (2004, p. 52) refutes the configuration of interactivity as secondary to either narrative structure or visual representation in “Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation.” In “Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology,” Gonzalo Frasca (2003) delineates two approaches to the study of video games; the narratological; those approaches that rely on narrative paradigms, and the ludological; which rather than seeking to understand games through their narrative or representational strategies, “focus[es] on the understanding of [their] structure and elements—particularly [their] rules—as well as creating typologies and models for explaining the mechanics of the games” (p. 222).

me em videogames de console, especialmente para Playstation 3 (mas as considerações teóricas são igualmente válidas para X-box e computador; até mesmo para outros dispositivos, o que muda, no entanto, são as formas do *hardware* e, conseqüentemente, de jogabilidade).

Chris Crawford, em *The Art of Computer Game Design*, considera que existam duas grandes famílias de *games*: (1) habilidade e ação, ênfase em coordenação visual e reações rápidas, e (2) estratégia, ênfase em cogitação em vez de manipulação. Estas se subdividem em: (1) combate – *Space Invaders* (1978), labirinto – *Pac-Man* (1980), esporte, raquete – *Pong* (1972), corrida, misto; (2) aventura, D&D – *Dungeons and Dragons* (1974) – RPG de fantasia, guerra, sorte, infantis e educativos, interpessoal.

Não obstante essa divisão e subdivisões, Crawford deixa evidente uma questão já proposta anteriormente, a da casualidade da existência de um jogo. Assim, o autor comenta sobre a taxonomia que se podia pensar na época:

O campo é muito jovem, a amostra muito pequena, para qualquer organização de princípios que possa haver se criado. Os jogos que hoje temos são mais o produto do acaso do que o resultado inevitável de forças bem estabelecidas. Sem uma ampla variedade de games, há uma pequena oportunidade de escolher entre jogos; sem escolha, não pode haver seleção natural. É impossível, portanto, para nós conceber uma taxonomia única e absoluta. Muitas taxonomias são aceitáveis. De fato, a tentativa de tentar construir várias taxonomias alternativas é uma forma útil de examinar as características comuns de jogos de computador. Eu não sou tão ambicioso; eu ficarei feliz de propor apenas uma taxonomia. Eu divido jogos de computador em duas grandes categorias: jogos de habilidade e ação (*skill-and-action* - S&A) e jogos de estratégia (ênfaticamente esforço cognitivo). Cada categoria principal tem diversas subcategorias.²⁵ (CRAWFORD, 1982, p.25)

O que Crawford salienta neste trecho é o fato de que sua taxonomia faz referência aos títulos disponíveis na época de publicação, 1982. Isso implica, em

²⁵ Tradução da autora. Original: "The field is too young, the sample too small, for whatever organizing principles there may be to have asserted themselves. The games we now have are more the product of happenstance than the inevitable result of well-established forces. Without a wide array of games there is little opportunity to choose between games; without choice there can be no natural selection. It is therefore impossible for us to devise a single, absolute taxonomy. Many taxonomies are admissible. Indeed, attempting to construct several alternative taxonomies is a useful way to examine the common traits of computer games. I am not so ambitious; I shall be happy to propose just one taxonomy. I divide computer games into two broad categories: skill-and-action ("S&A") games (emphasizing perceptual and motor skills) and strategy games (emphasizing cognitive effort). Each major category has several subcategories."

muito, nos jogos utilizados como modelares para as subcategorias, sem mencionar que a intergenericidade entre os jogos é mais evidente contemporaneamente; dessa forma, a taxonomia de Crawford pode até deixar a desejar, mas somente porque, na época, os títulos eram poucos. Ademais, a tecnologia teve avanços que permitiram modificações consideráveis em alguns dos gêneros propostos; e cada uma dessas subcategorias apresenta, atualmente, suas próprias subdivisões e hibridismos. Talvez seja uma questão de perspectiva ou de destaque, mas, parece-me, que as fronteiras nunca estiveram tão elásticas como estão hoje. Entretanto, foi uma das primeiras taxonomias sobre games e por isso merece seu lugar como precursora.

Um modelo de categorização bem mais extenso foi proposto em 2005 por Ted Stahl. Pesquisador de *games* e de comunicação, o autor também vai afirmar o hibridismo dos gêneros de jogos. Não obstante isso, Stahl define que alguns são pioneiros em novas abordagens de entretenimento e que, muitas vezes, não se enquadram em gêneros anteriores; caso o jogo se torne popular o suficiente para ser replicado, surge um novo gênero²⁶ (STAHL, 2005).

Na taxonomia de Stahl, são apresentadas treze categorias: tiro (*Shooter*); tiro em primeira pessoa (*First-Person-Shooter – FPS*); aventura (*Adventure*); plataforma (*Platform*); *Role-Playing Games* (RPGs); quebra-cabeça (*Puzzle*); simulação (*Simulation*); estratégia (*Strategy/Tactics*); esportes (*Sports*); luta (*Fighting*); dança/ritmo (*Dance/Rhythm*); terror e sobrevivência (*Survival Horror*); e híbridos (Hybrids). Como em outras categorizações, cada grupo apresenta características particulares:

1. Tiro: uma das categorias mais antigas. O objetivo das jogadoras é destruir criaturas inimigas ou objetos para sobreviver e continuar jogando. Podem ser verticais ou horizontais; ou, ainda, nem um nem outro, permitindo movimento pela tela toda: *Space Invaders* (1978) e *Asteroids* (1979).
2. Tiro em primeira pessoa (FPS): originalmente subgênero de tiro, mas, atualmente, tem categoria de gênero. São jogos de ação em tempo real em que jogadoras circulam por ambientes, numa perspectiva em primeira pessoa: *Doom* (1993), *Halo* (2001) e *Dead Space* (2008).

²⁶ “Most games fall within a particular category. Some bridge different gaming styles and, thus, could appear under more than one category simultaneously. And others pioneer new approaches to electronic entertainment. Those often fall outside of any pre-conceived genre. If such a title becomes popular enough that others try to duplicate the experience, a new genre comes into being.”

3. Aventura: inicialmente tinha como representantes os jogos de ficção interativa – *Zork* (1977). Com a tecnologia dos anos seguintes, as desenvolvedoras puderam adicionar gráficos interativos e funcionalidades como apontar e clicar. O foco está na solução de quebra-cabeças e da ausência de violência: *Myst* (1993) e *The Secret of Monkey Island* (1990).
4. Plataforma: o gênero teria sua origem com o lançamento de *Space Panic*, em 1980, e *Donkey Kong*, em 1981. Caracteriza-se por apresentar um ambiente navegável que requer cronometragem e saltos para se chegar no destino, evitando obstáculos e inimigos: *Sonic the Hedgehog* (1991).
5. *Role-Playing Games* (RPGs): são a evolução de *Dungeons & Dragons* (1974). Incorporam uma busca específica (*quest*), a evolução da personagem por meio de experiências que melhoram suas habilidades e a aquisição e o gerenciamento de itens (armas, armadura, itens de cura, comida, ferramentas etc): *Final Fantasy* (1987) e *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).
6. Quebra-cabeça: o gênero não difere muito de quebra-cabeças tradicionais. O que o gênero oferece de diferente é o ambiente: *Tetris* (1984), *Portal* (2007) e *Devil Dice* (1998).
7. Simulação: o gênero tenta recriar de forma realista e verosímil a experiência em um ambiente virtual. Pode ser a simulação de gerenciamento de uma cidade ou um restaurante, ou a simulação de pilotagem de um veículo: *SimCity* (1989), *Second Life* (2003), *Microsoft Flight Simulator* (1982).
8. Estratégia/Tática: assim como as simulações, este gênero tenta capturar um senso de realismo. Apresentam-se, frequentemente, em turnos (cada jogadora atua na sua vez de jogar, enquanto a outra aguarda a sua vez na rodada; durante os turnos, ações e reações são realizadas), em vez de tempo real, dando para as jogadoras um sentido de controle sobre a situação: *Final Fantasy Tactics* (1997) e *Worms* (1995).
9. Esporte: jogos que simulam esportes. Alguns jogos aplicaram aspectos novos aos jogos, como nos jogos de futebol em que as jogadoras podem criar e customizar seu time e jogar não apenas partidas, mas temporadas: *Madden NFL '97* (1997), *Tony Hawk's Pro Skater* (1999) e *Wii Sports* (2006).
10. Luta: normalmente apresenta disputa de jogadora contra jogadora em que uma vença sobre a outra. Muitos jogos incluem o modo *single player*, mas o interessante é o modo *multiplayer*, em que as jogadoras podem jogar contra

amigas em vez de contra a inteligência artificial (I.A., do inglês *Artificial Intelligence* – A.I.): *Street Fighter* (1987) e *SoulCalibur* (1998).

11. Dança/Ritmo: Os jogos deste gênero são diferenciados pelos elementos cronometrados, normalmente sincronizados com a música de alguma forma: *Dance Dance Revolution* (1998) e *Just Dance* (2009).

12. Terror e Sobrevivência: a mecânica principal deste gênero é sobreviver ao ambiente que pode incluir elementos fantásticos ou sobrenaturais bastante assustadores e perturbadores: *Fatal Frame* (2001) e *Silent Hill* (1999).

13. Híbridos: é importante realçar que alguns jogos não se limitam à definição de apenas um gênero; neste caso, tem-se a combinação de dois ou mais gêneros. Desde a introdução de jogos em 3D, o gênero de ação e aventura tem crescido muito, tornando-se uma categoria abrangente que incorpora jogos em 3D com combates em tempo real e quebra-cabeças para resolver em um enredo bastante complexo, sendo muitos deles FPSs: *Fallout* (1997), *Half-Life 2* (2004), *Beyond: Two Souls* (2013).

Outra taxonomia, proposta por Ruben R. Puentedura, pode oferecer outros caminhos, uma vez que o pesquisador se propôs a jogar praticamente todos os gêneros de jogos disponíveis para então definir a sua categorização, além de sugerir exemplos disponíveis para sistemas iOS (sistema operacional móvel – celulares e *tablets* – da Apple Inc.), o que, segundo o autor, poderia facilitar o reconhecimento do gênero e do título. O seu objetivo era pensar os jogos para a educação, mas a sua categorização é válida para outras áreas igualmente. Em texto de 2010, disponível no weblog do autor, ele cria a primeira divisão em quatro categorias: jogos narrativos, jogos de simulação, jogos de ação e outros jogos. Observe a Figura 1: Gêneros de jogos:

Figura 1: Gêneros de jogos



Fonte: <http://goo.gl/ovuZQV>

A primeira categoria proposta por Puentedura (2010) é a de jogos narrativos, que, por sua vez, englobam os jogos de: aventura textual ou ficção interativa – *Frotz* (1995); aventura gráfica, interação imagética e de storytelling – *Myst* (1993); ação-aventura, híbrido, podendo focar na ação ou em *puzzles* e no desenvolvimento dos atributos dos personagens – *Across Age* (2010); RPG – *role playing game*, foco na interação entre narrativa e papéis desempenhados pelas jogadoras que precisam completar tarefas – *Final Fantasy* (1987); MMO – *massively multiplayer online*, desafios e mundos são compartilhados entre múltiplas jogadoras, que podem colaborar uma com a outra, mas também competir ou outras formas de interação – *World of Warcraft* (2004).

A categoria seguinte diz respeito aos jogos de simulação. Esses vão apresentar variadas formas de simulação, e não mais apenas jogos como simuladores de voo, como se categorizava anteriormente. As subcategorias serão: sims (contração para jogos de simulação), desenvolvidos para simular sistemas do

mundo real – *The Sims* (2000); estratégia em tempo real, focalizando em decisões das jogadoras em tempo real em termos de estratégias diversas que determinarão o resultado do jogo – *The Settlers* (1994); estratégia militar por turnos, enfatizando decisões táticas no campo de batalha – *Highborn* (2013); estratégia de mundo por turnos, objetivando construir uma civilização em grande escala em vez de decisões táticas – *Civilization Revolution* (2008).

Na terceira categoria, estão os de ação. Novamente, as categorias apresentam muitas contiguidades, de modo que os jogos desse gênero vão se mesclar com características de outras categorias. Nessa, Puentedura (2010) vai categorizar os jogos de: *shoot 'em up*, em que as jogadoras, geralmente sozinhas e pilotando algum tipo de veículo, enfrentam hordas de inimigas – *Space Invaders* (1978); plataforma, em que uma personagem precisa correr num terreno cheio de obstáculos e com itens para coletar e inimigas para derrotar pelo caminho até seu objetivo – *Giana Sisters* (1987); tiro em primeira pessoa (FPS), perspectiva compartilhada entre jogadora e avatar, ou seja, a câmera visualiza como se as jogadoras estivessem vendo com seus próprios olhos dentro do jogo – *Counter-Strike* (1999); luta, perspectiva em terceira pessoa – *Mortal Kombat* (1992); esporte, variadas possibilidades como futebol, tênis, basquete, boliche, golfe, skate – *PGA Tour Pro* (1997); corrida, dependem da imersão e da verossimilitude do mundo físico para obter a aceitação das jogadoras – *Gran Turismo* (1997); ritmo, tanto jogos de dança como de música – *Guitar Hero* (2005).

E, por fim, a quarta categoria, outros jogos, engloba, segundo Puentedura (2010): quebra-cabeças (*puzzles*) – *Candy Crush Saga* (2012); tradicionais, como xadrez, gamão, poker, paciência – *Solitaire* (1990); tabuleiro – *Catan* (2007).

A forma de categorizar em divisões desta ou daquela maneira, o número de divisões ou subdivisões, o fato de a taxonomia ser postulada por desenvolvedoras de jogos e jogadoras ou apenas jogadoras não altera o motivo pelo qual precisei refletir sobre os gêneros; quer dizer, precisava definir os gêneros que me oferecessem uma representante virtual das jogadoras (avatar) e ainda que se colocassem dentro de uma perspectiva de narrativa (algumas possibilidades de), para que, em relação a esses dois elementos, conseguisse refletir sobre as escolhas diversas que fossem mais complexas do que decidir entre virar à esquerda ou à direita no corredor.

Numa quarta e última proposta de taxonomia, Ernest Adams, em seu livro *Fundamentals of Game Design* (2010), dedica algumas centenas de páginas para descrever os gêneros de jogos, cerca de metade de um livro de quase 700 páginas.

A sua divisão vai apresentar dez categorias, algumas já conhecidas e outras que aparecem somente na sua categorização, considerando as mencionadas anteriormente. São elas: (1) ação; (2) estratégia; (3) RPG; (4) esportes; (5) simulações de veículo; (6) simulações de construção e gerenciamento; (7) aventura; (8) vida artificial; (9) quebra-cabeça; e (10) jogos *on-line*.

No início da segunda parte do livro, dedicada aos gêneros de *games*, Adams define como ele considera a questão do gênero, mencionando, especialmente, que aquilo que determina o gênero é o *gameplay* (aqui, no sentido de jogabilidade), e, ainda, que os gêneros abordados são os mais conhecidos e de longa data de existência:

As pessoas precisam de uma maneira para falar sobre os jogos que elas gostam de jogar, e as lojas de jogos gostam de exibir jogos semelhantes juntos. O conceito de gênero ajuda a fazer isso. A jogabilidade de um jogo determina o seu gênero. Jogos podem ter configurações idênticas e ainda assim pertencerem a gêneros diferentes; assim, um RPG medieval pertence a um gênero diferente de um jogo de guerra medieval. De forma semelhante, um jogo de construção e gerenciamento pode se passar em qualquer lugar e período temporal, mas ainda será um jogo de construção e gerenciamento.²⁷ (ADAMS, 2010, p.390)

Adams discute os gêneros de *games* de uma forma mais aprofundada, não obstante fique evidente a sua preocupação em realçar o fato de que tem seu foco nos gêneros mais populares e de existência mais longa. Cada vez que discute cada um dos gêneros, o autor vai mencionar também os subgêneros, algo que nem todas as taxonomias anteriores fizeram.

A categoria 1, jogos de ação, Adams (2010) define como: “aquele em que a maioria dos desafios apresentados são testes para as habilidades físicas e

²⁷ Tradução da autora. Original: “People need a way to talk about the kinds of games they like to play, and game retailers like to display similar games together. The concept of genre helps them do this. A game’s gameplay determines its genre. Games can have identical settings and yet belong to different genres, so a medieval role-playing game belongs to a different genre than a medieval war game. Similarly, a construction and management game can be set in any location and time period, but it is still a construction and management game.”

coordenação das jogadoras. Solução de quebra-cabeças, conflito tático e desafios de exploração também estão presentes frequentemente”²⁸ (ADAMS, 2010, p.392).

Os subgêneros compreendem: Tiro – Portal (2007); Tiro 2D – *Gauntlet II* (1986); Tiro 3D – *Battlefield 1943* (2009); este subgênero ainda pode ser subdividido em: *rail-shooters* – *Half-Life* (1998); Tiro tático – *Tom Clancy’s Ghost Recon* (2001); Terror e sobrevivência – *Resident Evil* (1996); Arena – *Quake III: Arena* (1999); Plataforma – *Super Mario Bros* (1985); Luta - *Dead or Alive 3* (2001); Quebra-cabeças rápidos – *Collapse!* (2001); Ação-Aventura – *Indiana Jones and the Infernal Machine* (1999); Música, Dança e Ritmo – *Rock Band* (2007) (ADAMS, 2010, p. 392-400).

Na segunda categoria, estão os jogos de estratégia. E Adams os define assim:

Um jogo de estratégia é aquele em que a maioria dos desafios apresentados são de conflito estratégico e a jogadora pode escolher entre uma grande variedade de ações potenciais ou movimentos em muitos momentos no jogo. A vitória é obtida através de planejamento superior e tomada das melhores ações; o elemento sorte não deve exercer um grande papel. Outros desafios, como desafios táticos, logísticos, econômicos e de exploração podem também estar presentes. Desafios de coordenação física participam pouco ou nada.²⁹ (ADAMS, 2010, p.420)

O autor dá ênfase em um único subgênero, o de jogos de guerra, e discute os tipos de desafios oferecidos por ele, além de seus recursos. São exemplos: *Caesar* (1992), *Age of Empires* (1997) e *Warcraft: orcs & humans* (1994).

A categoria 3 aborda os *role-playing games* (jogos de interpretação de papéis) – RPG e ilustra como, potencialmente, este gênero oferece possibilidades em relação ao desenvolvimento de personagens que vão além da maioria dos outros gêneros. Como comenta o autor neste trecho:

²⁸ Tradução da autora. Original: “An action game is one in which the majority of challenges presented are tests of the player’s physical skills and coordination. Puzzle-solving, tactical conflict, and exploration challenges are often present as well.”

²⁹ Tradução da autora. Original: “A strategy game is one in which the majority of challenges presented are strategic conflict challenges and the player may choose from a large variety of potential actions or moves at most points in the game. Victory is attained by superior planning and taking the optimum actions; the element of chance must not play a large role. Other challenges, such as tactical, logistical, economic, and exploration challenges, may also be present. Physical coordination challenges play little or no part.”

Jogos de interpretação de papéis permitem que as jogadoras interajam com o mundo do jogo numa variedade de formas bem mais ampla do que a maioria dos outros gêneros, e joguem um papel mais rico do que muitos jogos permitem. A maioria dos jogos de interpretação de papéis também oferece uma experiência impossível no mundo real: um sentido de crescimento de uma pessoa comum para uma super heroína com poderes incríveis. Outros gêneros normalmente proporcionam estes poderes às jogadoras imediatamente, mas, em um jogo de interpretação de papéis, a jogadora os conquista através de jogo bem sucedido e pode escolher quais habilidades específicas ela quer desenvolver.³⁰ (ADAMS, 2010, p.453)

A definição do gênero contempla tanto os RPGs de mesa quanto as versões computadorizadas, indicando que o objetivo dos dois tipos é o mesmo:

Um jogo de interpretação de papel é aquele em que a jogadora controla uma ou mais personagens, normalmente customizadas pela jogadora, e as guia através de uma série de buscas/tarefas controladas pelo computador. A vitória consiste em completar as buscas/tarefas. O crescimento de poder e habilidades da personagem é uma característica própria do gênero. Desafios comuns incluem combate tático, logística, crescimento econômico, exploração e solução de quebra-cabeças. Desafios de coordenação física são raros, com exceção de híbridos de RPG de ação.³¹ (ADAMS, 2010, p.45).

Os subgêneros de CRPG (*Computerized RPG*, RPG computadorizado) apresentam temas variados e muitas vezes são híbridos: jogos de guerra – *Heroes of Might and Magic* (1995); jogos de ação (a série *The Elder Scrolls*); jogos de aventura – *Final Fantasy* (1987) (ADAMS, 2010, p.455).

A quarta categoria apresenta os jogos de esportes, definidos por Adams como:

um jogo de esportes simula algum aspecto real ou imaginário de um esporte atlético, tanto jogando partidas, gerenciando um time ou carreira ou ambos.

³⁰ Tradução da autora. Original: "Role-playing games allow players to interact with a game world in a wider variety of ways than most other genres do, and to play a richer role than many games allow. Most role-playing games also offer an experience impossible in the real world: a sense of growing from an ordinary person into a superhero with amazing powers. Other genres usually provide players with these powers immediately, but in a roleplaying game, the player earns them through successful play and gets to choose which particular abilities he wants to cultivate."

³¹ Tradução da autora. Original: "A role-playing game is one in which the player controls one or more characters, typically designed by the player, and guides them through a series of quests managed by the computer. Victory consists of completing these quests. Character growth in power and abilities is a key feature of the genre. Typical challenges include tactical combat, logistics, economic growth, exploration, and puzzle solving. Physical coordination challenges are rare except in RPG-action hybrids."

O jogo de partida utiliza desafios físicos e estratégicos; os desafios de gerenciamento são, na maioria, econômicos.³² (ADAMS, 2010, p.482)

Os exemplos dessa categoria comportam apenas esporte atléticos: *Madden NFL'97* (1997), *FIFA* (1993), *Pro Evolution Soccer* (2001) e *MVP Baseball* (2003).

Na quinta categoria, Adams apresenta os jogos de simulação de veículo. Este gênero é definido como:

Simulações de veículo cobrem diversos ambientes e mecânicas de jogo. Elas podem ser no ar, no solo, na água ou no espaço. Elas incluem corridas contra outras jogadoras ou oponentes artificialmente inteligentes, ou, ainda, podem envolver exploração ou simplesmente a experiência de usar um veículo. O elemento mais comum é a sensação de verossimilitude: jogadoras estão em busca de uma experiência que pareça como se fosse estar dirigindo, voando ou controlando outro veículo.³³

Nessa categoria, encontram-se os simuladores de vôo (civil e militar) e os simuladores de direção (corrida existente e corrida imaginária) e tem como exemplos *Jane's WWII Fighters* (1998), *Far Cry* (2004) e *Jetboat Superchamps* (2010).

A próxima categoria proposta por Adams é dos jogos de simulação de construção e de gerenciamento. Nessa sexta categoria, estão títulos como *Age of Empires* (1997) e *Monopoly* (1998). Esse gênero se define como:

Uma simulação de construção e gerenciamento é um jogo em que a maioria dos desafios são os crescimentos da economia e da preocupação. Atividade de construção é um elemento essencial em qualquer CMS (*Construction and Management Simulation*). Padrão de reconhecimento e desafios de exploração podem também estar presentes. CMSs evitam coordenação física e desafios de conflito, a menos que sejam híbridas com outros gêneros.³⁴ (ADAMS, 2010, p.527)

³² Tradução da autora. Original: "A sports game simulates some aspect of a real or imaginary athletic sport, whether it is playing in matches, managing a team or career, or both. Match play uses physical and strategic challenges; the management challenges are chiefly economic."

³³ Tradução da autora. Original: "Vehicle simulations cover several environments and game mechanics. They can be in the air, on the ground, on water, or in space. They can include races against other players or artificially intelligent opponents, or they can involve exploration or simply the experience of using the vehicle. The most common element is the sense of verisimilitude: Players are looking for an experience that feels the way it would truly feel to drive, fly, or otherwise control a vehicle."

³⁴ Tradução da autora. Original: "A construction and management simulation is a game in which the majority of challenges are economic and concern growth. Construction activity is an essential element of any CMS. Pattern recognition and exploration challenges may also be present. CMSs avoid physical coordination and conflict challenges, unless they are hybrids with another genre."

A categoria seguinte é dos jogos de aventura. Na sétima categorização sugerida por Adams, é apresentada a definição desse gênero e alguns exemplos, como *Dreamfall: The Longest Journey* (2006), *Shadow of the Colossus* (2005) e *Gone Home* (2013). Em linhas gerais, o conceito de jogo de aventura pode ser compreendido como

um jogo num enredo interativo sobre uma personagem protagonista que é jogado pela jogadora. Narração da história e exploração são elementos essenciais. Resolução de quebra-cabeças e desafios conceituais criam grande parte da jogabilidade. Combate, gerenciamento econômico e desafios de ação são reduzidos ou inexistentes.³⁵

Esse gênero poderia ser pensado com um excelente exemplo de como se dá a narrativa em videogame em relação ao progresso da personagem. Não obstante, a estrutura do gênero ainda é bastante linear, funcionando praticamente a partir de capítulos, que podem não ser tão restritos, mas que orientam para uma progressão da história e precisam ser seguidos. Assim, as jogadoras mais acompanham e vão desvendando as partes da história do que criando as suas próprias narrativas.

Na nona categoria, Adams focaliza dois gêneros: jogos de vida artificial e jogos de quebra-cabeça. Por isso, o autor avisa que não vai aprofundar nenhum dos gêneros. Ele começa definindo jogo de vida artificial como: “Tipicamente, jogos de vida artificial enfocam manter e desenvolver um população de organismos gerenciáveis, sendo cada um desses organismos um ser único”³⁶ (ADAMS, 2010, p.573). São exemplos desse gênero os jogos: *Nintendogs* (2005) e *Pou* (2012).

Adams afirma que quebra-cabeças estão presentes em praticamente todos os jogos, desde jogos de ação, de aventura e até jogos de FPS. Os jogos dessa categoria, porém, vão apresentar como atividade primária a solução de quebra-cabeça. Assim, o autor define que

em jogos de quebra-cabeça, a solução dos quebra-cabeças é a atividade primária, embora muitos quebra-cabeças possam ocorrer dentro de um enredo e encaminhar para um objetivo maior. Jogos de quebra-cabeça

³⁵ Tradução da autora. Original: “An adventure game is an interactive story about a protagonist character who is played by the player. Storytelling and exploration are essential elements of the game. Puzzle solving and conceptual challenges make up the majority of the gameplay. Combat, economic management, and action challenges are reduced or nonexistent.”

³⁶ Tradução da autora. Original: “Typically, A-life games focus on maintaining and growing a manageable population of organisms, each of which is unique.”

geralmente oferecem desafios relacionados, variações de um tema. Os tipos de quebra-cabeças oferecidos incluem reconhecimento de padrões, realização de deduções lógicas ou compreensão de um processo. Em todos os casos, os quebra-cabeças dão ao jogador as pistas que devem ser de alguma forma desvendadas ou resolvidas para satisfazer a condição de vitória.³⁷ (ADAMS, 2010, p.584)

Ernest Adams não considera Tetris um jogo de quebra-cabeça (*puzzle*). Segundo o autor, o título está mais para jogo de ação. Cita como exemplos do gênero, os seguintes: *FreeCell* (1991) e *The Incredible Machine* (1993).

A décima e última categoria se ocupa dos jogos *on-line*. Para começar, é importante lembrar, como também o faz Adams, que jogos *on-line* representam uma tecnologia em vez de um gênero de jogos. Não obstante, os jogos desse gênero se caracterizam por alguns aspectos:

o termo jogos *on-line* se refere aos jogos distribuídos para múltiplas jogadoras nos quais as máquinas das jogadoras estão conectadas por uma rede. Jogos *on-line* não precisam ser distribuídos pela internet; jogos jogados numa rede local (LAN) também se qualificam como jogo *on-line*.³⁸

Os jogos *on-line* apresentam características variadas, pois oferecem para as jogadoras estruturas dos gêneros das categorias anteriores, como vai ser o caso dos CRPG e sua versão MMORPG. São exemplos de jogos *on-line*: *Star Wars: The Old Republic* (2011), *The Lord of the Rings Online* (2007), *Star Wars Galaxies* (2003), *Mafia Wars* (2009) e *Clash of Clans* (2012³⁹; 2013⁴⁰).

Das formas de se estabelecer uma, ou algumas, taxonomia, com categorias mais gerais ou outras mais específicas, o que resta dessas quatro tentativas de se categorizar os gêneros de videogames é o fato de que apresentam sempre algum nível de interatividade, sendo as outras estruturas presentes em medidas diversas,

³⁷ Tradução da autora. Original: "In puzzle games, puzzle solving is the primary activity, though puzzles may occur within a storyline or lead up to some larger goal. Puzzle games usually provide related challenges, variations on a theme. The types of puzzles offered include recognizing patterns, making logical deductions, or understanding a process. In all cases, the puzzles give the player clues that have to be somehow unraveled or solved to meet the victory condition."

³⁸ Tradução da autora. Original: "The term online games to refer to multiplayer distributed games in which the players' machines are connected by a network. (...) Online games do not need to be distributed over the Internet; games played over a local area network (LAN) also qualify as online games."

³⁹ iOS.

⁴⁰ Android.

como a presença ou não de personagens que representem as jogadoras, a presença ou não de um enredo, sendo este último definido como:

O termo “enredo” designa os modos pelos quais os eventos e as ações das personagens numa história são organizados e como esta organização por sua vez facilita a identificação das motivações e consequências. Estes padrões causais e temporais podem ser promovidos pelo próprio discurso da narrativa ou inferido pelas leitoras. Enredo, então, se coloca entre os eventos de uma narrativa no nível da história e sua apresentação no nível do discurso. Enredo não está preso a nenhum modo específico de expressão narrativa e pode ser observado através de mídias e gêneros.⁴¹ (KUKKONEN, 2014)

Disso, subentende-se que não é possível pensar a questão da ficcionalização do sujeito em ambiente virtual sem definir (naturalmente, antes de tudo, que mídia seria analisada) em que gêneros de videogames são encontrados os elementos que me permitiriam analisar as características necessárias. Como é o caso do aspecto da customização, que vem a ser de fundamental importância para jogos que oferecem às jogadoras a possibilidade de caracterização do avatar; entretanto, a questão da customização pode ser observada por ângulos diversos e pode variar, bem como essa customização pode ser aplicada em contextos outros que não de representação de papéis, como em jogos de esportes.

Retornando às categorias ou aos gêneros propostos pelas categorizações apresentadas, confirmo que vou encontrar esses elementos, com algumas variantes, principalmente em videogames de aventura, de ação, de ação-aventura e de (C)RPG⁴²; esses elementos podem estar presentes em jogos de tiro (2D e 3D), terror e sobrevivência, etc. Ou seja, gêneros híbridos dos mencionados.

Não obstante, tendo em vista a minha reflexão sobre o papel das escolhas na ficcionalização, fica evidente, pelas definições oferecidas, que: 1) jogos de aventura muitas vezes vão oferecer para as jogadoras uma heroína pré-definida que pouco se desenvolve ao longo do jogo, mas vai abrindo capítulos da história; 2) jogos de ação

⁴¹ Tradução da autora. Original: “The term ‘plot’ designates the ways in which the events and characters’ actions in a story are arranged and how this arrangement in turn facilitates identification of their motivations and consequences. These causal and temporal patterns can be foregrounded by the narrative discourse itself or inferred by readers. Plot therefore lies between the events of a narrative on the level of story and their presentation on the level of discourse. It is not tied to a particular mode of narrative expression, and it can be observed across media and genres.”

⁴² Utilizo a letra C, para *computerized*, entre parênteses, pois nem sempre me refiro a RPG para computador, mas RPG tradicional.

vão enfatizar os desafios de habilidades físicas e menos a possibilidade de complexidade da personagem; 3) jogos de (C)RPG vão permitir que as jogadoras customizem (criem) seus avatares em 100% e ainda elaborem sua própria narrativa (narrativa emergente) dentro do jogo. Os híbridos vão mesclar essas características, em que se tem um avatar criado pelas jogadoras no início, que vai se desenvolvendo ao longo do jogo, envolvendo elementos de jogo de tiro, de sobrevivência e aventura.

O que essas categorias não mencionaram é o ponto de discussão, atualmente, não só em *game design*, mas também para jogadoras: mundo aberto. Os termos *sandbox* e *free-roaming* podem também ser usados, embora nem todo mundo aberto seja *sandbox*. O que associa os dois conceitos é o fato de que esse tipo de jogo se caracteriza pelo fato de que os limites são mínimos, as jogadoras podem modificar o mundo do jogo e as tarefas, quando existem, podem ser selecionadas.

Os jogos com a tecnologia de mundo aberto (*open world*) oferecem uma interação muito mais *top-down* (descendente) do que *bottom-up* (ascendente), como é, em geral, no jogos de mundo fechado (linear), em que o caminho a seguir é aquele indicado pelo, ou pelos, trajeto disponibilizado pelas desenvolvedoras.

Além disso, esses jogos não apresentam barreiras físicas do mesmo modo que em jogos de mundo fechado, nem passagem de níveis, paredes invisíveis e telas de carregamento uma vez que se está *ingame* (esta característica é que atribui ao mundo aberto a ideia de *free roam*), e somente se atingindo o fim de um mapa é que se encontrará limites restritores, como se fosse uma ilha e as jogadoras não soubessem nadar e nem tivessem nenhum veículo aquático que possibilitasse a saída. É comum surgir, nos limites extremos dos mapas, a mensagem “você não pode seguir nesta direção”.

Jogos *open world* fazem com que as jogadoras sintam muito mais como se fossem elas mesmas explorando aquele mundo, em vez de apenas movimentar uma boneca através de um labirinto com trechos da história. Nesses jogos, jogadora é também criadora, uma vez que a *quest* principal em jogos desse tipo pode ser abandonada ou nem sequer seguida.

Em texto⁴³ de 2008 para a GamesRadar, Jamie Sefton cita Paul R. Statham, gerente de Relações Públicas da Bohemian Interactive Studio, que comenta:

Em jogos de mundo aberto, se você é aquela que toma as decisões sobre como abordar um objetivo, como você completa esse objetivo, com o que você o completa e que armas ou transporte você usa, existe um sentido maior de satisfação e um maior sentido de estar em uma aventura. (...) Jogadoras têm mais sensação de “sou eu no jogo fazendo aquilo”, em vez de uma sensação de que você é uma personagem desencarnada num caminho linear com pouca possibilidade de realmente influenciar os eventos e o ambiente.⁴⁴ (2008)

Caminhos múltiplos, áreas desde sempre abertas para as jogadoras, mapas com centenas de quilômetros, narrativa não linear, escolhas e, em geral, final aberto (*open-ended*), tudo isso caracteriza um jogo desenvolvido sobre a ideia de mundo aberto. Na figura em seguida (Figura 2: Comparativo de Grandes Mundos em Videogames), é possível comparar a dimensão de alguns mapas de jogos de mundo aberto em milhas:

⁴³ <http://www.gamesradar.com/the-roots-of-open-world-games/>

⁴⁴ Tradução da autora. Original: “In open-world games, if you’re the one making decisions about how you approach an objective, how you complete that objective, who you complete it with and what weapons and transport you use, there’s a much greater sense of satisfaction and greater sense of being on an adventure. (...) Gamers have more of a feeling of ‘that’s me in the game doing that’, rather than a sense that you’re a disembodied character on a linear path with little possibility to really influence the events and surroundings.”

Figura 2: Comparativo de Grandes Mundos de Videogames



Fonte: <http://goo.gl/qQX1E6>

Usualmente, jogos de mundo aberto vão apresentar o que, em termos de literatura, no gênero romance, é denominado “romance de busca” (*quest romance*). Quer dizer, este gênero vai se caracterizar, entre outros elementos, pelo fato de que apresenta uma busca especial, não apenas tarefas ordinárias a desempenhar. Um exemplo de *romance de busca* é *O Senhor dos Anéis*, de J.R.R. Tolkien, em que o protagonista, Frodo Baggins, precisa levar o Um Anel até a Montanha da Perdição e destruí-lo no fogo do vulcão que lá existe. Ao longo do caminho, pequenas *quests* são realizadas, mas a mais importante tende a resultar num sentimento de completude e de ética (da responsabilidade). Este tipo de *quest* também pode ser denominada “busca épica” (*epic quest*), pois representa a grande busca principal.

Nos videogames, especialmente em CRPGs ou MMORPGs, as tarefas ordinárias vão favorecer o desenvolvimento da personagem/avatar (*leveling up*), com o objetivo, sim, de atingir o nível mais alto de suas habilidades, mas também de favorecer, no caso de jogadoras que seguem a *quest* principal, a resolução final. Num certo sentido, pode-se pensar que jogos com essas características vão apostar justamente na liberdade oferecida às jogadoras que, por sua vez, terão mais autonomia para mover o personagem, ainda que essa liberdade seja apenas simbólica.

Assim, jogos como *Assassin's Creed* (2007), *Fallout 3* (2008), *Red Dead Redemption* (2010) e *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) vão apresentar uma grande narrativa principal (*epic quest*), narrativas paralelas (e suas tarefas ordinárias, como levar uma correspondência para uma personagem no outro extremo do mapa do jogo) e, finalmente, o fardo a carregar ou destino a cumprir (*burden*). Não deixa de ser a repetição da jornada do herói de Joseph Campbell, ainda que nem todos os estágios se realizem.

Nesse sentido, o espaço deixa de ser apenas ornamento no jogo ou “uma imagem de fundo” e passa a operar como constituinte da narrativa de cada jogo, pois os movimentos dentro do mapa também vão fazer parte da identidade dessa personagem a partir dos caminhos e escolhas tomadas. Reforço essa ideia ao acrescentar, neste ponto, o conceito de *storyworld* como pensado por David Herman em *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative* (2004).

O conceito se refere aos espaços habitados enquanto os seres humanos estão envolvidos em uma narrativa e é definido da seguinte maneira: “Eu uso o mundo da estória para sugerir algo do poder da narrativa de criação de mundo, sua habilidade de transportar intérpretes do aqui e agora da interação face a face... para o aqui e agora do mundo sendo narrado”⁴⁵ (HERMAN, 2004, p.14).

Acredito, então (como se pode pensar a partir dos épicos homéricos, das narrativas do ciclo arturiano, da mitologia e da narrativa tolkiana), que construir a identidade de uma personagem está ligado ao seu movimento pelo mundo e pelas relações que essa estabelece ao longo da jornada, uma vez que não caminha sozinha até o fim, encontrando vez ou outra ocasionais parcerias (ou constantes, dependendo do jogo). Nesse sentido, até mesmo a identidade virtual de um sujeito faz-se nas relações de alteridade.

Assim, penso que foi fundamental ilustrar, por meio de algumas taxonomias, quais os gêneros e subgêneros de videogames podem favorecer a reflexão dessa ficcionalização que proponho nesta pesquisa. De toda forma, quando adequado, ainda abordarei mais detalhes dos gêneros apontados.

Definindo, por fim, este trecho da jornada, sigo tendo como facilitadores, mas também provocadores, da elaboração de uma identidade virtual ficcional do sujeito, os gêneros de jogos dos tipos CRPG, Ação-Aventura e Aventura e seus subgêneros, pelas características anteriormente indicadas.

Level 1 – Minigame 3: sobre as condições de possibilidade – e impossibilidade – dentro do jogo

Uma vez que se compreenda que não pretendo definir um conceito fixo de identidade, em nenhuma instância, seja física ou simulada em ambientes virtuais como o do videogame (mas, sim, as estruturas e características de identidades contemporâneas, narrativas e virtuais), a compreensão que espero da leitora é aquela que diz respeito a elaborações cognitivas de si mesma em possíveis níveis

⁴⁵ Tradução da autora. Original: “I use storyworld to suggest something of the world-creating power of narrative, its ability to transport interpreters from the here and now of face-to-face interaction...to the here and now of the world being told about.”

(tendo em vista uma abordagem de performatividade⁴⁶). Para tanto, quero entender, inclusive, de que modo as jogadoras realizam escolhas dentro do jogo, uma vez que, *a priori*, um jogo estaria determinado em seu desenvolvimento.

A busca que proponho neste espaço pode ser longa; espaço, sim, pois coloco uma forma particular com a qual relaciono o ato de jogar: aquela em que o sujeito se ficcionaliza, deixando de considerar a personagem/avatar apenas como um veículo dentro de uma simulação e passa a ver aquela criatura pixelizada como um eu, uma virtualização do sujeito (um sujeito remediado). Portanto, algumas possibilidades de escolhas, legítimas ou não (no sentido de livres), realizadas dentro do jogo ora podem seguir questões de uma ética normativa ou não, ora podem (parecer) seguir uma “ética” do jogo (mais adiante discutirei sobre isso). Por isso, gostaria que me acompanhassem neste trajeto em que discuto a (im)possibilidade de escolhas lá ou aqui (ou aqui e lá), mundo factual e mundo simulado, respectivamente.

Começo com alguns questionamentos.

Existe algo antes da existência do ser para o ente em si? Se uma tal forma de existência precede esse ente, o que seria ela afinal? Tal forma poderia, assim, ser compreendida e apreendida por algo resultante? Se se considera que o sujeito é um composto de diversos níveis conhecidos, reconhecidos e desconhecidos, seria possível procurar e insistir em definições totalitárias? Se se reconhece no Outro algumas estruturas físicas e psíquicas, pode-se, quem sabe, definir identidade a partir de estruturas profundas universais? Naturalmente, essas perguntas não têm respostas definidas, uma vez que perspectivas diversas vão afirmar pontos de vista diferentes. Apesar disso, percorrendo a literatura, tanto ficcional como não ficcional, tenho a sensação de que se existe algo anterior, algo mais “palpável”, é a cultura que antecede e determina a todas as pessoas (no sentido de que a sociedade em que se nasce e se vive oferece moldes (*templates*) para se formatar no contínuo espaço-tempo).

John Milton escreveu: “pois o que é razão senão escolha” (MILTON, 1869)⁴⁷. Em texto de 1644, o autor se referia a uma reflexão acerca da “tentação” de Adão no Paraíso, mas, retirando o teor judaico-cristão da proposição e pensando nela como

⁴⁶ Conforme Judith Butler, a qual retomo mais adiante.

⁴⁷ MILTON, John. Areopagitica. Londres: Alex Murray & Son, 1869.

uma oração (no sentido gramatical) que define aquilo que transforma o ser em sujeito, tenho: o ato de escolher.

Se escolhe livremente? O que é escolher, afinal? O que permite a realização de escolhas pelos seres? Há algo que define a partir do que se escolhe? Valores, costumes, regras, leis? Todas anteriores ao ser, todas culturais. Todas além dos próprios seres humanos. Mas existem antes de qualquer existência? Seriam os valores éticos e morais substâncias exotéricas que existem independentemente da humanidade? Se se escolhe orientada por critérios históricos e culturais, existe escolha livre?

“A jogadora pode escolher de verdade (como na vida)?” É uma pergunta que ouvi muitas vezes durante a minha pesquisa de Mestrado, a qual segue no Doutorado, uma vez que as pessoas tendem a criar oposições e, em geral, atribuir valores positivos e negativos (binários) a tudo que observam, avaliando as formas representativas em relação à vida ou à realidade. Esta comparação, a partir da contestação, parece uma busca para sustentar a crença (quase religiosa) de que se escolhe de forma genuína, de que o livre arbítrio se dá num reino de infinitas e inesgotáveis possibilidades e de que a vida de cada indivíduo no mundo factual está além de qualquer programação. Quando de fato não pode estar, uma vez que níveis como o religioso, o legal e o cultural estabelecem para todos e todas a “ética” e a “moral” a serem seguidas.

E, assim, eu retorno à pergunta “se escolhe de forma genuína?”. Com tudo isso, chego ao ponto em que, talvez, se compreenda que comparações tradicionais não levarão a nenhuma forma nova de entendimento de como o videogame se coloca, hoje, na cultura ocidental. Antes, criarão partidos contra e partidos a favor, apenas.

O que quero compreender, primeiro, é se as jogadoras fazem suas escolhas de acordo com uma ética cultural (o que, em filosofia, seria uma ética normativa) ou se as escolhas são feitas a despeito disso, uma vez que jogo é faz-de-conta, é ficção. A minha experiência como jogadora me diz que o que se dá é uma mistura das duas situações, talvez de outras ainda. Considerando que alguns jogos vão “jogar” justamente com (im)possibilidades éticas (tendo em vista uma ética normativa e ocidental) que se tornam possíveis porque ficcionais, quais formas identitárias vão surgir nestes espaços simulados é algo a perscrutar.

Penso em formas identitárias, pois o ato de escolher, na minha perspectiva, é um dos elementos que vão constituir a *identidade* (realçado, já que não se pode, de fato, tentar localizar UMA identidade) do sujeito. No mundo factual, as pessoas vão se reconhecer como elas mesmas e ser reconhecidas pelas outras por padrões de personalidade, por questões de caráter (em todas as possibilidades de significado do dicionário), por características físicas que, mesmo através do tempo, mantêm-se em algum nível iguais, elas permanecem as mesmas apesar da transformação do tempo. Mas não esses elementos somente fazem parte de uma reflexão acerca de identidade no contemporâneo, entram em pauta, também, questões relativas ao gênero, à etnia, à linguagem, à alteridade, entre outras.

Para tanto, posso seguir com algumas reflexões que, desde já, devem ser mantidas em mente como os pilares iniciais de um grande salão (como os salões de pedra de Moria, em *O Senhor dos Anéis*⁴⁸). Primeiro, algumas definições de aleatoriedade: 1, sequência aleatória de eventos em que qualquer coisa que pode acontecer pode acontecer em seguida (LORENZ, 1995, p. 6); 2, sequência aleatória é aquela em que qualquer uma das várias coisas que podem acontecer podem acontecer em seguida, ainda que não necessariamente qualquer coisa que pode acontecer pode acontecer em seguida (LORENZ, 1995, p. 7).

Segundo isso, qualquer sistema que se apresente como aleatório pode ter seu desenvolvimento a partir de uma ou de outra dessas definições da mesma forma. Isso significa afirmar que tanto se pode ter um sistema em que os eventos posteriores podem ser previstos pelas variáveis presentes atuantes como um sistema em que as mesmas variáveis podem ou não gerar os mesmos resultados. A dinamicidade de um tal sistema é o que implica numa imprevisibilidade desejada (por algumas pessoas). Em videogame, tais formas de aleatoriedade podem ser pensadas em jogos lineares, como *God of War* (2005), *Tomb Raider* (2013), ou em jogos não lineares, como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), mas, apesar disso, ainda há eventos que podem não ter sido previstos na perspectiva das jogadoras, especialmente.

Afirmar essas formas de aleatoriedade em videogames significa, também, sustentar que alguns jogos são bem mais restritivos e ascendentes (*bottom-up*) do que livres e descendentes (*top-down*) e isso tudo em referência à mecânica de jogo

⁴⁸ John Ronald Reuel Tolkien.

(*game engine*), que determina as (im)possibilidades programáveis e executáveis do sistema. Seria, então, a estrutura profunda, aquela que estabelece os alicerces sobre os quais os significados serão construídos através do *gameplay* e da ficção, aquilo que pode ser escolhido ou não e aquilo que sequer foi pensado como possibilidade. Objetivamente, a programação do jogo, em sua estrutura profunda, vai determinar que porta ou portas podem ser abertas ou com que personagens se pode interagir, e a sequência em que isso pode acontecer pode vir a ser de escolha das jogadoras ou determinado de antemão pelas programadoras.

A ideia de transpor o conceito de aleatoriedade para a minha pesquisa, pensando as questões de narrativa, videogame e identidade, permite-me considerar as escolhas como variáveis que interagem no evento resultante; quer dizer, uma escolha feita, diante de outras, vai resultar em consequências específicas num dado contexto e isso, a longo prazo, vai contribuir na construção da identidade deste sujeito simulado que é, senão, as suas escolhas.

Tendo isso em mente, considero que, por meio dessas escolhas realizadas diante de variáveis aleatórias, surge uma das alternativas para se compreender como se formam identidades no ambiente do jogo, mas que encaminharão para resultados não necessariamente previsíveis de antemão.

Em jogos como *God of War* (2005), as jogadoras vão se encontrar em um corredor que, muitas vezes, não permite que elas retornem ao início, mas apenas sigam em frente, abrindo a única porta que se coloca em seus caminhos, assim como não vão ter disponibilizados caminhos alternativos para resolver uma tarefa. Já em jogos como *GTA V* (2013), as formas para se realizar uma tarefa são múltiplas, assim como os caminhos possíveis e quase nenhuma barreira que determine a trajetória das jogadoras, deixando as possibilidades de escolhas bastante diversas, como olhar ao redor e ver apenas um deserto por todos os lados, mas, ainda assim, ter que escolher uma direção ou trajeto que leve ao ponto onde se quer ir.

Contudo, talvez, ainda se possa afirmar que, linear ou não linear, o ponto final é sempre o mesmo, ou seja, o objetivo ainda vai ser passar para o próximo capítulo, ou avançar para o próximo nível de desenvolvimento da personagem, ou realizar uma tarefa para receber algum prêmio como recompensa, ou ainda, chegar ao final do jogo propriamente, mesmo que tenha a possibilidade de finais diferentes ou

alternativos. Entretanto, penso que é a jornada que importa para as jogadoras e não o resultado simples e puro, seja ele qual for. E, neste trecho, lembro-me de Constantino P. Cavafy com seu *Ithaka* (1992)⁴⁹: “Hope the voyage is a long one./May there be many a summer morning when,/with what pleasure, what joy,/you come into harbors seen for the first time; (...)”.

Nesse sentido, aquilo que tento identificar parte da natureza imaterial inerente ao videogame (em referência à parte cognitiva), de uma metafísica de algo não físico, como os sentidos, as inferências e as escolhas. O ato de “vaguear” (*to wander*) vai caracterizar os jogos de mundo aberto em que as possibilidades de escolha chegam a ser extenuantes e nos quais, muitas vezes, a primeira visão do mundo simulado é assustadora, pois as orientações são quase inexistentes: a jogadora tem mais liberdade de autoria de construção da sua própria história nesse tipo de jogo, sendo tal liberdade também uma condição de possibilidade.

Mas, por causa deste “poder autoral”, é que muitas vezes vai ser problematizada a forma como se experiencia o videogame em comparação ao cinema e à literatura, ou seja, videogames baseiam-se em escolhas, o que é oposto às mídias citadas, que se caracterizam por ter o controle da autoria, ou, pelo menos, o controle do ponto de vista de como uma história é contada.

Partindo desse pressuposto, de que as jogadoras têm o ponto de vista (dentre algumas possibilidades de primeira ou terceira pessoa, ou ainda de segunda pessoa em jogos de aventura textuais), é que posso assumir que a relação entre jogadoras e personagens/avatars, dependendo disso, vai ser mais próxima ou não. Ademais, as perspectivas assumidas pelas jogadoras são as suas próprias, de forma que as suas narrações (a sequência de focalização) são irrepetíveis mesmo num mesmo jogo jogado por milhares de pessoas.

Além do fato de que o ponto de vista é único, as jogadoras também se encaminham, possivelmente, para a construção de uma identidade narrativa, pois as suas escolhas vão moldar aquilo que caracteriza suas existências no mundo simulado. Por exemplo, no jogo *Fallout 3* (2008), as jogadoras podem escolher abordagens agressivas ou passivas (que vão determinar se o personagem tem *karma* negativo ou positivo) no *gameplay*, a escolha por uma ou outra encaminha

⁴⁹ C.P. Cavafy, *Collected Poems*. Translated by Edmund Keeley and Philip Sherrard. Edited by George Savidis. Revised Edition. Princeton University Press, 1992.

para o tipo de perspectiva que pode ser observada e de que forma isso pode ser analisado para que se compreenda como essas jogadoras podem ser apreendidas por meio de suas personagens/avatars.

Assintido a diferentes *gameplays*, um pessoa pode chegar à conclusão de que determinada usuária desejasse que a sua representação no jogo fosse percebida como benevolente, jamais se envolvendo em conflitos e lutas e tentando sempre estabelecer a paz com aquelas que porventura a atacassem. Ou que fosse uma *berserker* (genericamente, guerreira selvagem e imprudente em batalha) por todo o jogo, pois é o modo pelo qual deseja ser percebida, tanto por quem assiste ao *gameplay* como por outras jogadoras em universos simulados para múltiplas jogadoras.

O que pretendi relatar nestes últimos parágrafos é a ideia de ficcionalização do sujeito no jogo; quer dizer, a concepção que cada uma vai elaborar de si mesma na construção da sua própria narrativa dentro do jogo. E isso não implica, de fato, em transposição da personalidade das jogadoras para o jogo, mas, sim, na ideia de identidade virtual que ela busca elaborar para si, muitas vezes intuitivamente. Assim, gêneros de videogame que não oferecem um avatar que represente as jogadoras em alguma instância, não vão favorecer, ou mesmo permitir, a ficcionalização do sujeito como proponho, quer dizer, aquela em que o sujeito cria uma identidade ficcional a partir de suas escolhas dentro do jogo.

No livro *The Art of Videogames*, de Grant Tavinor (2009), o autor escreve:

Eu tenho um segredo terrível para admitir: Eu cometo atos de assassinato e de barbarismo rotineiramente por diversão. Eu tenho agredido velhinhas, passado por cima de pedestres enquanto dirijo imprudentemente na calçada, e matado uma multidão de gangsters, policiais, civis inocentes e imitadores do Elvis vestindo macacões de lantejoulas. Em atos brutos de crueldade animal, eu explodi numerosos lemingues. Eu até cometi genocídio, colocando civilizações inteiras na ponta da espada, conforme arrasei continentes como um militar tirano e brutal. O pior de tudo é que, apesar de me sentir, no presente, um pouco culpado e envergonhado de minhas ações, no momento foi pura diversão. Não há dúvida de que ri histericamente durante muitas de minhas aventuras criminais e imorais. Eu suspeito de que não esteja sozinho nesta vergonha oculta, e de que os leitores terão segredos similares sobre o que eles fazem em seu tempo livre. Videogames, naturalmente, são os culpados por todas essas

atividades. O jogo fez de mim um monstro imoral. Uma exploração sobre a arte de jogar (videogames) está atrasada.⁵⁰

Este trecho, com algumas ressalvas e sem as referências diretas ao videogame, poderia fazer parte do testemunho de um criminoso psicopata ou do sociopata Alex DeLarge, personagem de *Laranja Mecânica*, de Antony Burgess, considerando que a declaração parece indiferente, sem receios com o que a sociedade poderia pensar ou julgar sobre o que foi dito. No entanto, sabe-se que é o trecho de um livro sobre teoria de videogame, sabe-se que o autor está se referindo aos atos que realizou enquanto jogava dentro do universo ficcional no jogo; posso afirmar, portanto, que não há consequência, não há julgamento, não há culpa. Ou haveria? Algo como um autojulgamento ou autocensura. Por isso, é que se precisa ir além de estudos puramente formalistas dos jogos e pensá-los como parte da cultura dos países com acesso a essa ferramenta.

É numa tentativa de pensamento em rede, possibilitado por diversas perspectivas teóricas e filosóficas a partir dos anos 1960 (criação do *Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies*, os teóricos pós-estruturalistas, a literatura depois da teoria, a ubiquidade das mídias digitais...), relacionando diversos conhecimentos que se torna possível compreender algumas facetas do objeto cultural denominado videogame e são as suas relevantes relações com a comunidade que sustentam a importância de seu estudo.

E, com isso, surge-me a pergunta: por que ser moral no videogame? (*why be moral at all?*) No mundo real, factual, as pessoas “são” morais para evitar punições, ou ganhar o respeito das outras pessoas, ou atingir a felicidade, ou tornar-se digna ou encaixar-se na sociedade (pode ser “e” em vez de “ou”); as motivações podem ser muitas, mas e num jogo? Tudo isso também procede no “terceiro espaço” da simulação, mas com parâmetros um pouco diferenciados. As motivações que levam

⁵⁰ Tradução da autora. Original: “I have a terrible secret to admit: I routinely carry out acts of murder and barbarism for fun. I have beaten up old ladies, run over pedestrians while driving recklessly on the footpath, and killed a multitude of gangsters, cops, innocent civilians, and sequined jumpsuit-wearing Elvis impersonators. In acts of gross animal cruelty, I’ve exploded numerous lemmings. I have even committed genocide, putting entire civilizations to the sword as I ravaged continents as a brutal militaristic tyrant. Worst of all is that though I presently find myself somewhat guilty and ashamed of my actions, at the time it was all great fun. There is no doubt that I laughed hysterically throughout many of my criminal and immoral adventures. I suspect that I am not alone in this concealed shame, and that the readers will have similar guilty secrets about what they do in their spare time. Videogames, of course, are to blame all these activities. Game has made me an immoral monster. A philosophical exploration of the art of videogaming is overdue.”

aos atos são os objetivos específicos do jogo ou aqueles estabelecidos pelas próprias jogadoras; assim, a “lógica” que vai determinar uma “moral” ou “ética” é a das escolhas das jogadoras.

Para refletir sobre como as escolhas se dão no jogo, ou como parecem se dar, apoio-me nas ideias de Jacques Derrida sobre (im)possibilidade e “ética” (na falta de palavra melhor para me referir às ideias do autor, já que o próprio Derrida prefere evitá-la, uma vez que gera relações logocêntricas do que, normalmente, significa ética). O autor debate, entre outras questões, o pressuposto de que as escolhas realizadas por uma pessoa nunca são livres e que, para uma escolha livre (algo como livre arbítrio), essa pessoa teria que ser capaz de abstrair sua história, a história do mundo, a religião, as leis, a cultura, ou seja, tudo aquilo que faz parte de uma espécie de constructo mental de todos os sujeitos que orienta/indica/determina as escolhas a partir de um *background*.

Essas escolhas, então, vão ser percebidas não como dualidades de certo e errado, sim e não, mas, sim, como possibilidades diversas de variáveis distintas. Isso encaminha para a discussão dos (im)possíveis derridianos, exemplos de eventos de escolha em que uma escolha só se torna possível pela impossibilidade dela mesma em se tornar possível, gerando uma tal indecidibilidade, ou seja, um evento aporístico. A aporia muitas vezes vai ser definida ou ilustrada como uma decisão que se precisa realizar diante de duas possibilidades impossíveis de se escolher (decidir entre a morte de um filho ou deixar que ele seja criado por outra pessoa – relato bíblico da justiça salomônica), binarismo, mas a ideia de aporia que há em Derrida é mais uma indecisão no devir (pois um tempo futuro desconhecido e sem previsões) diante daquilo que nem se conhece ou se pode calcular do que possibilidades duais, como num caminho bifurcado.

A discussão sobre o (im)possível, como um dos pontos da indecidibilidade, vai surgir em variados momentos do pensamento derridiano, mas, apesar das diferentes reflexões ao longo do tempo, ela se faz importante pois pretende quebrar os dualismos e a falsa percepção de que só existem dois lados ou polos entre os quais uma pessoa escolhe ou decide; e os indecidíveis são muitos: isso se evidencia, inclusive, na forma como Derrida “conceitua” os termos que trabalha, sempre flutuantes, sempre no devir, pois dinâmicos, nunca completos.

Em *The Gift of Death* (1995)⁵¹ e em *Given Time* (1992)⁵², o autor defende que a condição de possibilidade de um evento está mais na sua condição de impossibilidade do que de possibilidade, sendo assim, um evento é uma aporia do possível-impossível ao mesmo tempo, pois somente o imprevisível seria evento. E propõe, ainda, uma espécie de indecidibilidade que se relaciona com o conceito mesmo de decisão, sugerindo que uma decisão jamais é sábia e que o momento de decisão deveria ser de loucura – *The Gift of Death* (1995) e *Force of Law* (1992) –, já que qualquer decisão deveria se afastar de uma preparação para a própria decisão; um verdadeiro afastamento da racionalidade e da razão calculada. Isso pode parecer absurdo, pois alguém poderia dizer que “*one does not simply chooses something*”, mas escolhas nem sempre são feitas sobre ponderações calculadas e definitivas, resta sempre alguma coisa de loucura, um voto de fé de que a decisão tomada vai levar para onde se quer (o objetivo final, ou algo assim).

Já em *Specters of Marx: The State of the Debt, The Work of Mourning & the New International* (2006)⁵³, Derrida discute a questão a partir de uma reflexão aparentemente binária, pois fala de dois pólos, explicando que um indecível, como tal, não é nem presente nem ausente, mas, sim, as duas possibilidades ao mesmo tempo. O binarismo estruturalista defende a existência de ora um lado/polo, ora outro lado/polo, mas nunca os dois ao mesmo tempo, o que revela uma inconsistência, no sentido de que existem espectros de um dado elemento e não somente dois opostos. A forma como Derrida pensa filosofia, desconstruindo os binarismo e os termos fixos da filosofia ocidental, faz com que revisitações de um termo ou ideia retornem de novo e de novo, renovando aquilo que se pensava (e mesmo aquilo que ele pensava).

Os exemplos propostos por Jacques Derrida são diversos, e em textos e momentos variados, muitas vezes acrescentando e reformulando as suas primeiras colocações sobre a ideia de decidibilidade.

⁵¹ Publicação original: DERRIDA, Jacques. L' éthique du don: Jacques Derrida et la pensée du don: colloque de Royaumont, décembre 1990. Donner la mort / Jacques Derrida. Métailié-Transition.

⁵² Publicação original: DERRIDA, Jacques. Donner le temps. Galilée. October 10, 1991.

⁵³ Publicação original: DERRIDA, Jacques. Spectres de Marx. Galilée. October 14, 1993.

Não obstante os eventos específicos citados pelo autor, a ideia de decisão, que é pensada como uma “ética” por pesquisadores⁵⁴ da obra de Derrida, encaminha para uma reflexão metaética sobre como o sujeito se orienta diante de decisões a tomar, uma vez que características culturais e históricas diversas vão concorrer nas concepções identitárias desse ser, afastando a crença de qualquer elemento universal. Assim, nenhuma “ética” é universal, nenhum tabu, nenhuma concepção de certo/errado.

Levando isso para o universo ficcional, posso começar pela ideia de responsabilidade. Quer dizer, aquilo que um indivíduo tem para com os outros de sua comunidade e para com a própria comunidade; sem ela, não se teria Édipo, nem Frodo Baggins, nem Katniss Everdeen. As decisões tomadas por essas personagens, todas, podem ser pensadas como atos de fé, de loucura até, já que as escolhas para realizarem seus atos foram feitas sem cálculo sobre o que conheciam ou sobre o que poderia resultar. As grandes narrativas e ficções com protagonistas heroicas seguem consideravelmente a estrutura da jornada heroica, o que poderia indicar uma pré-determinação, mas são as escolhas, durante a jornada, que vão caracterizar uma posição de responsabilidade, de uma “ética” interna.

No contexto do videogame, a ideia de uma “ética” que oriente as jogadoras pode ser pensada de formas diferentes, como sugerido, e ela muito tem a ver com a posição que as jogadoras ocupam dentro das narrativas que estão elaborando, uma vez que, nos níveis avatar-persona, essas jogadoras considerarão as suas características selecionadas como orientações para a continuidade de suas histórias (por exemplo: a constituição física da personagem – que não deveria implicar nenhuma diferença dentro de uma simulação – pode ser levada em conta na hora de uma abordagem ofensiva ou defensiva; as associações com personagens não jogáveis podem ser escolhidas a partir da raça definida pelas jogadoras).

Assim, suponho, então, que se estabeleça uma lógica interna, tanto de ficcionalizações como do universo em que estão inseridas as jogadoras, para as suas escolhas. Essa lógica, antes de ser estanque e concreta, impossibilitando variações e transformações, é situacional, flutuante e performativa, modificando-se

⁵⁴ François Raffoul, em *Derrida and the ethics of the im-possible* (<http://philpapers.org/rec/RAFDAT>); Jack Reynolds, em *Possible and Impossible, Self and Other, and the Reversibility of Merleau-Ponty and Derrida* (<http://philpapers.org/rec/REYPAI>); Shyh-jen Fuh, em *Derrida and the Problem of Ethics* (In: *Concentric: Studies in English Literature and Linguistics* 29.1 (January 2003): 1-22.)

com o devir do jogo, gerando incongruências do sujeito que joga. Antes de serem incongruências, elas serão escolhas coerentes no devir da personagem, uma vez que essa se modifica ao longo do *gameplay*.

Isso permite pensar que, fora do factual, a tal ética que moraliza e define o que é certo e errado se perde⁵⁵, já que ninguém será responsabilizado por matar milhares de *orcs* em um jogo. No entanto, se ela se perde é porque não representa uma estrutura cognitiva fixa, mas, sim, situacional, alterando-se de acordo os *inputs*. Ou seja, as decisões não são calculadas a partir de conhecimento prévio (cultural de qualquer forma), mas conforme aquilo que é exigido no momento da decisão.

Escolher. Decidir. Palavras-chave naquilo que representa o que é ser humano. Por mais formatada e programada que a vida de uma pessoa possa ser (ou que ela assim o considere), nada é tão aleatório no mundo como a vida, pois as ciências conseguiram elaborar modelos de praticamente todos os fenômenos conhecidos.

Dessa forma, os videogames muitas vezes apresentam futuros incertos, fazendo com que as jogadoras reelaborem suas trajetórias para “dar vencimento” ao problema que acabou de surgir. Aleatoriedade, em videogames, pode não ser tão evidente como no lançamento de uma moeda ou de um dado (mesmo que, conhecendo as possibilidades de resultado, não se possa definir quantas vezes os valores de cada lado do objeto vão se repetir), mas a questão que se destaca é de que as jogadoras têm futuros incertos. Essa incerteza pode ser de extrema preocupação em jogos com número de vidas limitado, sem a possibilidade de retomar o jogo do ponto salvo mais recente.

A ideia de aleatoriedade que os humanos têm não necessariamente corresponde ao que de fato é aleatoriedade verdadeira. E, em videogames, a forma como a aleatoriedade se apresenta retira mais ainda do poder das jogadoras, uma vez que é o sistema que controla a aleatoriedade: é o computador que joga o dado por você. Padrões facilitam a compreensão, e ter a noção de que não é possível estabelecê-los é desconfortável, algo como a vida real. Perceber padrões muitas

⁵⁵ É possível que algumas pessoas contestem esta afirmação e chamem para a discussão o termo aceito pela usuária quando da compra e instalação de um jogo ou software, EULA (End-user license agreement, em português apenas “Licença de uso”); este termo implica na concordância e aceitação, por parte da usuária, de responsabilidades legais de uso. Nos jogos para múltiplos jogadores, o EULA inclui, inclusive, normas de relacionamento virtual que, se desconsiderados, podem gerar punições.

vezes se relaciona com a ideia de destino, de vontade divina, mas nenhum deus tem qualquer coisa a ver com aleatoriedade.

Aleatório ou determinístico. Tanto um sistema como o outro vai apresentar variáveis analisáveis. Não obstante, o sistema determinístico pode ser previsto, enquanto que o aleatório dificilmente permite que seus resultados sejam vislumbrados. Assim, um jogo que apresente uma Inteligência Artificial (I.A.) significativa, que reaja a um ambiente dinâmico, estará o mais próximo da aleatoriedade verdadeira e também das condições de possibilidade de escolha livre, uma vez que não será facilitada a elaboração de padrões, ainda que estes existam mas sejam de difícil identificação.

A questão da aleatoriedade se coloca como um dos brotos ramificados do rizoma desta tese, já que variantes anteriores ao evento podem determinar o evento. Assim, existe algum evento de fato, seja ele um acontecimento, um enunciado, o resultado de um algoritmo indecidível ou uma sequência narrativa? É um dos questionamentos que orientam esta trajetória.

Encerrando o **Minigame 3**, a partir desses princípios, avaliei que tipos de narrativas podem aparecer nos videogames e, especialmente, nos gêneros selecionados e em que as jogadoras “controlam” um único elemento que as representam na simulação, seja personagem ou avatar. Algumas formas narrativas são mais usuais que outras, mas são repetíveis, pois oferecem estruturas que servem de orientação para se contar uma história.

De toda forma, conforme Brenda Brathwaite e Ian Schreiber (2009, p. 174-175), já foram reconhecidos os seguintes tipos de histórias: (1) lineares – o progresso vai do ponto A para B para C e, frequentemente, apresentam buscas secundárias (*side quests*) episódicas e opcionais; (2) ramificadas – apresentam, para as jogadoras, caminhos múltiplos para atravessar uma história com a possibilidade de finais múltiplos e os caminhos do jogo se modificam em resposta às escolhas das jogadoras; (3) em aberto – ou histórias multilíneas, começam com as jogadoras em um lugar particular ou em uma variedade de lugares e permitem progressão em muitas direções, cada uma das quais afeta o resultado do jogo, mas sem perder o sentido da história; (4) em instâncias – são um tipo especial de histórias em aberto, normalmente utilizadas em MMOs e sem afetar muito a narrativa principal, sendo como mini-histórias completas em si mesmas; (5) emergentes –

surgem da mecânica do jogo e são criadas pela experiência das jogadoras ou por conteúdo criado por elas, mas que não fazem parte do mundo criado pelos desenvolvedores do jogo originalmente; (6) em esquema temático – também chamadas de *cutscenes* de abertura, essas histórias estabelecem um ponto de partida para as jogadoras no começo do jogo, mas não integram nenhuma sequência da história adiante; e (7) algorítmicas – são construídas pela I.A. do computador e respondem aos *inputs* das jogadoras para estabelecer a direção da história, a partir de pontos pré-determinados do enredo estabelecidos pela própria I.A..

As estruturas estabelecidas pelo esqueleto (*framework*) desses tipos de história são, como mencionado, selecionadas pelo tipo de história que se quer contar.

Assim, em jogos como *Beyond: Two Souls* (2013), as jogadoras seguem uma sequência linear em que a história vai se apresentando, permitindo a interação das jogadoras com o ambiente, mas sem a possibilidade de alterar essa sequência. A história da personagem Jodie Holmes, protagonista do jogo, é apresentada numa sequência não cronológica, mas linear, no sentido de que os episódios apresentados para as jogadoras podem flutuar entre passado, presente e futuro do ponto em que aparentemente se começa a jogar, mas sem a possibilidade de escolher em que ordem se quer jogá-los. Na tela de carregamento, é mostrado o ponto em que se está numa espécie de linha da vida de Jodie. O jogo funciona, em termos de jogabilidade, com eventos interativos rápidos (*quick time events* - QTEs) em que as decisões e escolhas das jogadoras implicam na duração temporal de cada episódio, bem como podem alterar o relacionamento de Jodie com outras personagens. Em cerca de dez horas de jogo, ao final, as jogadoras são “premiadas” com a possibilidade de escolher como gostariam que Jodie seguisse sua vida após os eventos narrados no jogo, o que pode parecer bastante interativo e aberto para escolhas, mas a estrutura de possibilidades apresenta falhas, faltando “vínculos” entre os possíveis finais e a narrativa ao longo do jogo; e os finais diferentes não são definidos pelas escolhas realizadas até os momentos finais do jogo, esses finais são mostrados para as jogadoras, que devem escolher entre as opções.

No entanto, apesar de considerar *Beyond: Two Souls* (2013) muito mais uma narrativa complexa interativa do que um jogo com narrativa complexa – comparando

com títulos de *gameplays* lineares, como *God of War* (2005), *Halo* (2001), *Call of Duty: Ghosts* (2013) e o clássico *Half-Life 2* (2004), em que o enredo é totalmente pré-determinado, sendo estabelecido por frequentes *cutscenes* –, o jogo está muito mais aberto à participação autoral das jogadoras e às condições de possibilidade de como seguir a narrativa. Nos jogos citados como exemplo, o tipo linear de *gameplay* facilita tanto a estrutura do jogo como a narração de uma história a partir de eventos definidos, já que ela está nas mãos das programadoras.

Aonde quero chegar com esses exemplos? Se quero tentar definir como possivelmente é exercida alguma forma de subjetividade, de elaboração de uma identidade virtual ficcional, preciso partir de suportes que permitam isso ao sujeito. Jogos com pouca ou nenhuma possibilidade de escolha, ainda que possam gerar imersão e agenciamento, não o fazem da mesma forma do que jogos com participação efetiva das jogadoras na sequência narrativa dentro do *gameplay*.

Dessa forma, ter realizado a seleção dos gêneros de videogames mencionados está relacionada ao tipo de história que esses gêneros, em geral, apresentam, bem como os títulos escolhidos são representativos dessa abertura às condições de possibilidade que somente uma mídias interativas e simulatórias podem oferecer. Assim, é na relação entre mecânica de jogo (*game engine*), gênero (pois definido pela mecânica de jogo) e tipo de história que surge o ponto de partida para se pensar numa maior ou menor participação das jogadoras, assim como sobre suas escolhas e (im)possibilidades de.

LEVEL 2 – NAS FRONTEIRAS ENTRE PERSONAGEM, AVATAR E PERSONA

The Caterpillar and Alice looked at each other for some time in silence: at last the Caterpillar took the hookah out of its mouth, and addressed her in a languid, sleepy voice.
 "Who are you?" said the Caterpillar.
 This was not an encouraging opening for a conversation. Alice replied, rather shyly, "I — I hardly know, sir, just at present — at least I know who I WAS when I got up this morning, but I think I must have been changed several times since then."
 Alice's Adventure in Wonderland, Lewis Carroll (2005)

A Lagarta e Alice se olharam em silêncio por um tempo. Por fim, a Lagarta tirou o narguilé da boca e disse, dirigindo-se a Alice com uma voz calma e sonolenta:
 - Quem é você?
Não foi um modo muito encorajador de começar a conversa. Alice respondeu, um pouco acanhada:
 - Eu... Eu neste momento não sei muito bem, minha senhora...Pelo menos, quando acordei hoje de manhã, eu sabia quem eu era, mas acho que depois mudei várias vezes...
 Alice no País das Maravilhas, Lewis Carroll (2009)

Nada menos complicado de se falar do que de identidade, ou certamente de identidades. Não somente ao se pensar em diversidade de identidades a partir de sexo, gênero, cor, língua, etc., mas na diversidade mesma de identidade em um mesmo ser. O ser humano é um “Eu” absoluto declarativo no discurso (*I, Yo, Je*), mas cada um é muito mais um “Nós” no tempo e espaço (real e virtual), pois são vários “Eus” diferentes em tempos e espaços diferentes.

No filme *Teorema Zero* (2013), dirigido por Terry Gillian⁵⁶, um programador de computadores com dificuldades de socialização, chamado Qohen Leth, utiliza, como pronome pessoal no singular para si mesmo, o pronome pessoal em primeira pessoa do plural “Nós” (*We*). As outras personagens e sua psicóloga reconhecem nisso um distúrbio de identidade, já que ele não fala em si mesmo como “Eu” (*I*). Eu, por outro lado, penso nisso como uma metáfora para o tempo contemporâneo, cada pessoa é, de fato, algo próximo a um “Nós”, pois são muitos, são legião. Eu sou aquela do *Facebook*, aquela do *Twitter*, aquela do *Tumblr*, aquela do *Google+* e assim sucessivamente. *Eu tenho faces incompletas montando um mosaico de mim mesma.*

⁵⁶ Terry Gillian também participou da criação de diálogos para o filme, junto com o roteirista principal, Pat Rushin.

O “eu”, na era da internet, é um rizoma com conexões simultâneas em que diversos perfis se aplicam a um mesmo sujeito; e quando menciono “perfis” me refiro não somente à própria ideia de perfil como página de uma pessoa em rede social – blogs, sites de relacionamento e comunidades *on-line*, em que dados pessoais e/ou profissionais, assim como preferências, fotos e informações diversas criam um ser virtual, a usuária –, mas também a ideia de perfil como um contorno de apenas um lado (uma face) de um objeto ou pessoa e, ainda, a de uma biografia reduzida que dá conta apenas de algumas facetas dessas usuárias. Não é gratuito o uso da palavra *profile* (perfil) em nenhum desses casos.

Considerando isso, acredito que quem tiver por objetivo pensar sobre identidade, nos tempos de hoje, pode partir de diversos pontos sobre como identidade vai se caracterizar por meio, também, de diversos pontos, mas menos seguindo uma perspectiva que dê conta apenas de unicidade e, muito menos, totalidade. E, além disso, reconhecer que os constructos identitários recorrentes ainda hoje são inadequados, pois ainda muito próximos de binarismos, de reflexões eurocêntricas e falocêntricas daquilo que representaria identidade; as fronteiras estão borradas, os limites se desfizeram há muito, e o que o “eu” é hoje não será amanhã, pois inserido numa grande atividade performativa.

E erroneamente há quem parta da ideia de performance, convergindo em teatro, pois não aqui. Sim, performance como um papel, um *role-play*, mas distante da ideia de mimesis ou de simulação daquilo que eu não sou e, sim, próximo dos papéis que desempenho como sujeito, como indivíduo no contínuo espaço-tempo que me define como um ser. E refiro-me à performance que se faz pelo discurso e não por algo teatral, de faz-de-conta; as performances se realizam nas práticas sociais. Apóio esta reflexão sobre performance nos escritos de Judith Butler (1990), que vão discutir um dos pontos sobre identidade, a saber, gênero. Gênero faz parte de qualquer processo identitário, e é uma das questões perscrutadas pela autora. Não obstante, a partir da lógica de uma performatividade (não somente de gênero) é que penso identidade:

Entrar nas práticas repetitivas desse terreno de significação não é uma escolha, pois o “eu” que poderia entrar está dentro delas desde sempre: não há possibilidade de ação ou realidade fora das práticas

discursivas que dão a esses termos a inteligibilidade que eles têm.”⁵⁷
(BUTLER, 1990, p.148)

Isso implica que, se alguém compreende que identidade pessoal já está lá (no indivíduo) desde sempre, pois construída a partir da repetição de uma série de práticas (mas jamais algo como uma essência atemporal), chegar numa nova lógica identitária representa um afastar-se consciente dessas repetições, dessas performances, já que, como tal, elas reforçam padrões culturais, sociais e históricos. Se performance é parte da identidade, então todas as performances por mim desempenhadas (repetidas ou não – embora Butler não acredite numa performance fora do jogo cultural) vão compor um rizoma identitário. A ideia de rizoma não é novidade, pois, antes de aparecer na filosofia e psicanálise, já existia na biologia: ela representa uma tentativa desconstrutiva (embora os autores, Gilles Deleuze e Félix Guatarri, definam que “o projeto é construtivista”⁵⁸) de mostrar a possibilidade da capacidade do pensamento ou cérebro humano para realizar ações de forma rizomática, interligando diversos pontos num processo de nanosegundos (quase além ou antes do tempo); nesse sentido, então, qualquer tentativa de conhecimento também deveria se colocar numa tal posição.

O conceito está presente em *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia* (Volume I, 2004), de Gilles Deleuze e Félix Guatarri, e se apresenta juntamente com a conceituação de *platô* para uma teoria dimensional em que a ideia de unidades não existe e hierarquias jamais se formam, pois as conexões são simultâneas. A definição (bastante simples, porém poderosa) desestabiliza as posições lineares e binárias de entendimento do sujeito; *platô* é aquilo que “está sempre no meio, nem início nem fim. Um rizoma é feito de platôs” (DELEUZE; GUATTARI, 2004, p. 33).

Isso, inclusive, corrobora a reflexão anterior sobre identidade como algo fluído, sempre no devir, acontecendo no tempo presente e sendo a coleção de identidades ao longo do tempo sem marcações mais ou menos definitivas. E reforça mais ainda a possibilidade de pensar numa forma de ética com base na ocorrência de eventos que se afastem da programação cultural, moral e histórica com início no momento em que recuso uma homogeneidade de agenciamento, no sentido de que

⁵⁷ Tradução da autora. Original: “To enter into the repetitive practices of this terrain of signification is not a choice, for the ‘I’ that might enter is always already inside: there is no possibility of agency or reality outside of the discursive practices that give those terms the intelligibility that they have.”

⁵⁸ DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Vol.I. São Paulo: Ed. 34, 2004.

o momento que está em minhas mãos é único e irrepetível, pedindo por uma solução só dele, só para ele. O rizoma, então, é essa formação de infinitos *platôs* contíguos, sem início nem fim, mas

diferentemente das árvores ou de suas raízes, o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer, e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços de mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não-signos. O rizoma não se deixa reduzir nem ao Uno nem ao múltiplo. Ele não é o Uno que se torna dois, nem mesmo que se tornaria diretamente três, quatro ou cinco etc. Ele não é um múltiplo que devira do Uno, nem ao qual o Uno se acrescentaria ($n+1$). Ele não é feito de unidades, mas de dimensões, ou antes, de direções movediças. Ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele cresce e transborda. Ele constitui multiplicidades lineares a n dimensões, sem sujeito nem objeto, exibíveis num plano de consistência e do qual o Uno é sempre subtraído ($n-1$). (DELEUZE; GUATARRI, 2004, p.32)

Nesse sentido, vejo tais aspectos teóricos como possibilidades para se discutir identidade(s) de forma a contemplar um sujeito com muitas realidades performativas que não anulam uma a outra mas se acrescentam, criando diversos *platôs* identitários. Esses diversos *platôs* podem, no caso, ser vistos justamente como as performances, considerando as ocorrências de que as pessoas são (funcionam como) indivíduos diferentes conforme a situação requer, e isso tanto implica em atos de fala como em atos que acompanham o discurso que se quer associado ao eu.

Assim, e pode ser assustador, o *eu* mais se parece com um amontoado de escombros (sociais e culturais, pois não foram organizados de forma sistemática, mas, sim, juntado-se de maneira caótica pelas variáveis não pensadas), sem um ser interior que seja antes de si, ou que um ser interior além de si exista (algo como uma essência), sem fixidez e com telas que passam fotos e vídeos numa sequência não cronológica dando conta das experiências que formam este sujeito. Não há como não perceber nisso uma argumentação desconstrucionista de fato.

Ser, sujeito, identidade... conceitos que aparecem sempre relacionados. Definir uma dessas formas é começar a definir a outra e assim sucessivamente. Tais termos são portadores de definições apenas temporárias. A busca por um (ou vários) conceito de identidade deve ser infinita enquanto houver pessoas.

Penso: se alguém me pergunta o que é identidade, antes devolvo a pergunta tentando chegar no cerne daquilo que me foi questionado, ou seja, sobre que

identidade quer que eu fale, uma vez que identidades são muitas: identidade de pessoa física (talvez jurídica), identidade religiosa, identidade étnica, identidade de gênero, identidade econômica, identidade local e regional, identidade linguística e assim por diante: que identidade, então? O próprio termo, sustentado por milhares de anos em uma filosofia do logos, vai necessitar de outras palavras que o expliquem num expoente ao infinito. E não somente não se explica a contento, pois é inexplicável como um algoritmo sem solução até o presente, como se tenta explicar por binarismos e reducionismos, incluindo a exclusão (identidade definida a partir daquilo que um ser não tem ou que lhe “falta”).

Na tentativa de estabelecer os elementos que caracterizariam identidade, teorias e abordagens diversas giram em torno de questões simples (pois evidentes) e já atemporais, mas ainda inquietantes. Apesar do viés que se assume, ainda são buscadas respostas para entender uma identidade absoluta, o que, a meu ver, não se coloca mais como uma possibilidade, uma vez que quase apagam o exercício do sujeito no que vem a ser identidade, afinal identidade definia o HOMEM, definia o ser composto de alma e corpo (e quem não pensa em termos de “alma” e espírito não tem identidade?), definia sempre um ser dual, mas completo e essencial.

Assim, tentando explicar critérios de identidade, abordagens diversas buscaram esses elementos através do tempo, em mundos possíveis, no discurso e mesmo outras noções que até fugiam de um absolutismo conceitual, mas ainda procurem busca de uma uma definição global. Felizmente, já que a ideia de identidade funciona mais como uma constante fluída do que uma constante atemporal, isto, se está em algum momento, é o momento do devir.

Os conceitos de identidade são fundamentados em reflexões epistemológicas contextualizadas. O que eu quero dizer com isso? Que os conceitos que surgiram até hoje são “orientados” pelo pensamento da época da qual fazem parte, não há como escapar disso. Nesse sentido, as conceituações são binárias, absolutas (como mencionado) e pensam numa identidade em uma criatura abstrata, suspensa na poeira cósmica, muitas vezes definida numa relação religiosa (Deus-homem), especialmente judaico-cristã. Então, faz-se evidente que também a compreensão do que representa identidade é contextual.

E os modos de se observar identidade vão estar relacionados com os conceitos de sujeito que essas tentativas tinham em conta. Assim, não se consegue separar uma ideia da outra, tornando compreensível, mas não mais adequadas,

determinadas posições epistemológicas. Algumas abordagens são qualitativas e outras quantitativas, fundamentalmente relacionadas com sentenças comparativas. E isso é reducionista, pois limita qualquer discussão mais complexa sobre a ideia de identidade, tornando as reflexões atreladas a estruturas paralelas entre um objeto ou ser e outro objeto ou ser e entre o ser e ele mesmo.

Tento me afastar disso.

As teorias contemporâneas sobre identidade e identificação vão entrar em questões de mundos paralelos (logo, realidades paralelas em que os seres existem) e, ainda, discussões acerca da persistência de um objeto ou ser, perdurantismo e endurantismo. A empatia por outra posição se dá, a meu ver, pela empatia positiva ou negativa com a ciência, quer dizer, se acredito que os objetos e seres são compostos por mais de três dimensões (de fato quatro, possivelmente outras mais), entendo que eles perduram, no sentido de que apresentam partes temporais e partes espaciais, o que se tem é a parte presente existindo a cada momento no tempo (LEWIS, 1986, p. 202).

Nossa questão da sobreposição de mundos paraleliza o tal problema mundano da identidade através do tempo; e o nosso problema de intrínsecos acidentais paraleliza um problema de intrínsecos temporários, que é o problema tradicional da mudança. Digamos que algo persiste se, de uma forma ou outra, existe em vários tempos; este é o mundo neutro. Alguma coisa perdura se ela persiste tendo diferentes partes temporais, ou estágios, em tempos diferentes, embora nenhuma parte dela seja totalmente presente em mais de um tempo. Perdurância corresponde ao modo como uma estrada persiste através do espaço; parte dela está aqui e parte dela está lá, e nenhuma parte está totalmente presente em dois diferentes lugares. Endurância corresponde ao modo como um universal, se existe tal coisa, seria totalmente presente onde e quando ele fosse instanciado. Endurância envolve sobreposição: o conteúdo de dois tempos diferentes tem a coisa duradoura como uma parte comum. Perdurância não tem.⁵⁹

Assim, a perdurância, no ser humano, pode ser pensada nas fases de sua vida: infância, adolescência, vida adulta, velhice, etc. Tem-se outros processos em

⁵⁹ Tradução da autora. Original: "Our question of overlap of worlds parallels the this-worldly problem of identity through time; and our problem of accidental intrinsics parallels a problem of temporary intrinsics, which is the traditional problem of change. Let us say that something persists if, somehow or other, it exists at various times; this is the neutral word. Something perdures if it persists by having different temporal parts, or stages, at different times, though no one part of it is wholly present at more than one time; whereas it endures if it persists by being wholly present at more than one time. Perdurance corresponds to the way a road persists through space; part of it is here and part of it is there, and no part is wholly present at two different places. Endurance corresponds to the way a universal, if there are such things, would be wholly present wherever and whenever it is instantiated. Endurance involves overlap: the content of two different times has the enduring thing as a common part. Perdurance does not."

cada uma dessas fases, definindo-as mais e mais no tempo. Por outro lado, considerar a existência humana como um conjunto completo e total, aplica-se a quem tem empatia pela perspectiva da endurância, a saber, um objeto ou ser persiste através do tempo pelo fato de estar completamente presente em cada momento em que existe. Não há partes temporais, apenas espaciais.

Desse modo, ter em consideração a ideia de identidade é ter, igualmente, a noção de processos numa realidade espacial (seja ela virtual ou factual) em tempos diferentes. É o tal mosaico compondo o sujeito, mas não de forma dada e fixa e, sim, na sua persistência ao se anexar novos blocos. Esses processos podem e vão ser de ordem diversa, mas, de qualquer maneira, vão caracterizar uma identidade em relação a algo. Quer dizer, “uma identidade em relação a algo”, pois identidades diversas (de gênero, de etnia, de língua, etc). Se considero que um dos meios pelos quais é possível observar identidade em um ambiente simulado como o do videogame se dá pelas escolhas das jogadoras, os processos de perdurância dentro dessas perspectivas vão constituir partes fundamentais para compreender que identidade pode ser encontrada no jogo.

O que tenho observado é um movimento em direção à psicanálise e suas abordagens como formas de compreender identidade. Isso, no entanto, não me interessa. As explicações oferecidas soam-me como essenciais demais ainda hoje, resumindo o sujeito a simples complexos binários, quando, de fato, o espectro é bem mais amplo e os processos são diversos. Por isso, penso que uma reflexão sobre tal aspecto deva levar em consideração as formas pelas quais essa identidade (e identidades) vai se efetivar, ou seja, ela se construirá de forma virtual, ficcional e, também, narrativa. Isso se dá pelo fato de que o suporte em que a identidade e as identidades circulam hoje permite à pessoa (à usuária) performar a identidade com a qual ela gostaria de ser interpretada no universo em questão.

Assim, sigo com algumas reflexões sobre os aspectos virtual e ficcional que podem ser pensados numa construção identitária. Tanto um termo quanto o outro são, facilmente (não tenho dúvidas), associados ao que não é verdadeiro, não factual, não existente no mundo. Eu, por outro lado, tento compreender qualquer termo por aquilo que não está na superfície, no super uso de um termo que se torna somente um significado, esquecendo-se dos outros todos. Abordagens sobre a ciência da computação e mesmo os estudos de jogos vão contemplar o que seria essa identidade virtual, pensando nela nas suas realizações dentro do ambiente da

simulação que o computador (ou o console) produz. Relembro, então, que a palavra virtual, no campo da computação, tem o sentido de um ambiente que não existe fisicamente, mas feito para aparecer através do software, conforme define *Concise Oxford English Dictionary* (STEVENSON; WAITE, 2001, p. 1615). Implica, nessa curta definição, os significados subjacentes de potencialidade, de equivalência, de suscetibilidade, de atrasamento (que não é atual, mas vir a ser) e de possibilidade. A partir disso, posso pensar essa identidade virtual ficcional não somente como algo que se produz pela ação de um programa de computador (ou de alguma plataforma possibilitada por ele), mas, mais além, como os variados exercícios da construção identitária que podem se efetivar num mundo de potencialidades, como o termo me permite afirmar.

Essa palavra *virtual*, como adjetivo, vem se juntar à identidade para lhe atribuir uma qualidade que não faz parte dela originalmente (ou faz?) e, com essa junção, vem também o sentido de um ambiente virtual, que pode existir de forma independente do controle humano e agir de forma autônoma. Porém, quando falo em *identidade virtual* não estou falando do ambiente virtual em si, mas da ocorrência de existências virtuais e, considerando os ambientes virtuais que se conhece e os que não se conhece (pois são milhares), da multiplicação de uma identidade factual em variadas formas de habitar mundos virtuais. Os jogos para múltiplas jogadoras são exemplos de ambientes virtuais em que a construção de uma identidade virtual se faz de forma completa se se levar em conta atividades características da raça humana, como viver, amar, discutir, negociar, roubar e mesmo matar. Jogos desse tipo, como *World of Warcraft*, que conta com 10 milhões de usuárias, garantem a permanência das jogadoras porque investem numa simulação completa dessas atividades humanas, além, naturalmente, de investir em pacotes de expansão e novos desafios dentro do jogo. Outro mundo virtual online, muito mais realista (*WoW* se passa num mundo de fantasia habitado por humanos, ogros, elfos, pandas, entre outros), é o de *SecondLife*, que é utilizado não somente por usuárias individuais, mas também por empresas, instituições e até organizações religiosas. As aplicações desse mundo são extensas. É comum, inclusive, que pessoas com alguma deficiência física e/ou mental utilizem o sistema para interagir anonimamente com outras pessoas através de seus avatares, pois o espaço do virtual seria um espaço mais livre e menos julgador (mas não necessariamente).

O que esses universos virtuais oferecem está além da possibilidade de ocupar um ambiente potencial, mas não factual, está na própria capacidade de ser outra pessoa, de criar outra identidade (ou outras) para si mesma. De forma estereotipada, mas não totalmente errada, essas construções de outras identidades são comumente relatadas em reportagens na televisão, em filmes e séries. Como a história do menino ou da menina com obesidade que na sua versão virtual tem o corpo considerado perfeito dentro de padrões de beleza ocidentais, como o corpo do atleta ou da modelo. Ou a história do jogador homem que cria um avatar feminino e se relaciona com outros homens como se fosse uma mulher e vice-versa. São histórias assim, verdadeiras em muitos casos, que me permitem localizar nessas vidas virtuais a potencialidade de multiplicar a identidade para além do mundo concreto. E essas virtualidades de identidade que eu relatei me fazem afirmar senão isso: a identidade virtual pode e é também ficcional.

Stuart Hall, teórico dos Estudos Culturais, reconhece tal perspectiva e afirma que o processo de identificação é “uma construção, como um processo nunca completado – como algo sempre ‘em processo’” (HALL, 2000, p.106). E esse processo de identificação se dá antes pela diferença e diferimento do que pelo reconhecimento, por isso uma identidade pensada como equívoca (o mesmo e o outro), sendo este pensamento colocado por Hall da seguinte forma: (a identificação) “(...) opera por meio da *différance*, ela envolve um trabalho discursivo, o fechamento e a marcação de fronteiras simbólicas, a produção de ‘efeitos de fronteira’. Para consolidar o processo ela requer aquilo que é deixado de fora – o exterior a constitui” (HALL, 2000, p. 106). É importante ressaltar o que muitas vezes sofre um apagamento: o fato de que *différance* implica em processos diversos e não somente no processo de diferenciação, mas também de adiamento, de prorrogação – a identidade está sempre no devir.

Hall observa que o ser passa de objeto a sujeito, pois a sua identidade não é algo estabelecido de antemão ou por uma essência cósmica, mas, sim, nas relações sociais e nos processos de identificação em diversos níveis; resumindo, é nas relações de alteridade que são construídas as identidades.

Nesse sentido, penso na ideia de identidade, no videogame, como algo fluído, evidentemente, e em contínuos processos de identificação. E não somente é possível estabelecer isso em cada jogo, bem como na persistência de certos processos em jogos distintos. Minhas identidades, no espaço do jogo, começam a

se delinear nos meus perfis (personagens da jogadora e avatares), complexificam-se nas relações com outras personagens e jogadoras e se processam a partir das escolhas que faço. Tal proposta parte da minha experiência particular como jogadora.

Assim, o conjunto de processos e atividades que elaboram identidades estão lado a lado com a ideia de performance, no sentido de que são as diversas práticas em que são inseridos os sujeitos que vão compor suas identidades. Mais adiante, não somente é possível observar esses processos nas interações sociais como também nas interações virtuais, pelos exemplos mencionados até aqui; o que se tem é uma forma de identidade dimensional, com um sujeito jamais único – ao contrário, miriádico –, representada nas identidades de um ser. A busca pela unidade é uma contradição por todas essas práticas. Não obstante as tentativas contemporâneas de se definir identidade sejam mais condizentes com qualquer possibilidade de identidade(s) desde a existência humana primeira, a necessidade de abordagens teóricas em reforçar seu constructo como fluído (líquido) e fragmentado, tal como o ser, não basta para estabelecer modos de compreensão das identidades.

É em Paul Ricoeur que percebo vislumbres de uma reflexão não tão plana e oportunista. Embora seu conceito de identidade tente um diálogo entre a identidade cartesiana, do indivíduo como coisa que pensa, e um sujeito social inserido num sistema de cultura simbólico, meu ponto de entrada na sua teorização se dá pela ideia de *identidade narrativa*, mas, antes, convém esboçar alguns elementos da identidade pessoal em Ricoeur.

O sujeito, em Ricoeur, conecta-se ao tempo e à história, não necessariamente uma história sistematizada e logocêntrica, mas a ideia primeira de história, o relato do anterior no tempo. Esse sujeito, então, se constrói nas relações do *eu* (mesmo) com o Outro/Outros. A partir desta perspectiva, compreender este sujeito é compreender que a sua construção está na relação de alteridade em que o *eu* que enuncia – *Eu jogo videogame*. – é autorreferencial e insubstituível, pois este *eu* que uso em meu enunciado se refere a mim e a mais ninguém, deixando de ser um signo vazio. Ou seja, sempre vai haver um referente para o *eu*. Como definido pelo autor:

Na expressão ‘eu digo que’, o ‘eu’ não representa um termo lexical do sistema da língua, mas como uma expressão autorreferencial pela qual se designa a si mesmo esse que, falando, emprega o pronome pessoal na

primeira pessoa do singular. Como tal, ele é insubstituível.⁶⁰ (RICOEUR, 2004, p.145)

Assim, a compreensão que se tem desse *eu* é algo próximo a um processo de fato de alteridade e de diferimento, uma vez que esse *eu*, ao se manter referencial, marca, também, a relação com o Outro que está fora de si e que o inscreve continuamente. Disso, posso concluir que este *eu* de Ricoeur está sempre num tempo futuro, e um futuro do não previsível. Convém mencionar que este Outro pode ser não somente um outro indivíduo como também um texto, ou seja, o *eu* também se elabora em processos de significação fora das relações pessoais diretas. Uma vez no texto (mas não somente nele), o *eu* entra em conflito com toda episteme e hermenêutica (sem pensar nestes termos) que estão na mistura das identidades.

O *eu* dentro da concepção ricoeuriana está sempre em relação a uma construção narrativa. Portanto, o texto, a narrativa e a ficção estão entre os ingredientes da massa identitária. Certa vez, Ricoeur afirmou que é no texto que se encontram as (im)possibilidades “(d)o projeto de um mundo que eu posso habitar e no qual se possam revelar as possibilidades que me são mais próprias” (RICOEUR, 1995, p. 105).

A partir disso, compreendendo o *eu* como uma parte de um grande processo semântico, pragmático e social, é possível perceber uma proposta de “subjetividade”, ou melhor, de “modos de subjetivação”, que se constrói pela interpretação do mundo com o qual se está interagindo, elaborando os sentidos através daquilo que é, não é e pode ser visual, sonoro, simbólico, textual e o Outro.

Relacionando isso com a ideia de processos de identificação como colocada por Stuart Hall, acrescento a compreensão de que as identificações produzidas nessas significações podem estar paralelas com a identidade do sujeito, mas não de forma necessária, o que implica ver na elaboração das identidades toda diferenciação possível. Ponto que, se se considerar a construção narrativa, é vital.

Vitalidade. Palavra que pode parecer quase impossível de se relacionar com uma forma de vida virtual, pixelizada numa tela, agindo como se fosse a marionete de uma divindade onisciente. Isso se se pensa numa lógica do *logos*, da Filosofia como se conhece. Mas e se se pensar numa lógica da máquina, ou melhor, numa

⁶⁰ Tradução da autora. Original: “Dans l’expression ‘je dis que’, le ‘je’ ne figure pas comme un terme lexical du système de la langue, mais comme une expression autoréférentielle par laquelle se designe lui-même celui qui, en parlant, emploie le pronom personnel à la première personne du singulier. À ce titre, il est insubstituable.”

lógica a partir da máquina conectada com um ser humano? Se eu conseguir pensar nisso, consigo ver, neste ser, eu mesma? Se nada parece ser definitivo em identidade, existe alguma identidade para se perscrutar na tela?

Considerando isso, talvez nas (im)possibilidades narrativas em alguns gêneros de videogames é que se torna relevante observar como esta forma pode criar imersão e agenciamento identitários. E uma das formas para compreender isso pode ser a ideia de “identidade narrativa” de Ricoeur. Assim, tanto posso ter em conta o sujeito e suas identidades antes do jogo (história) como o sujeito e suas identidades no jogo (*in-game*) (ficção) entrando em confluência para elaborar uma identidade no jogo e no seu devir, tendo em vista a criação e/ou recriação de um *eu* dentro da narrativa do jogo, uma “personagem” minha. E Paul Ricoeur define bem isso:

A identidade narrativamente compreendida pode ser chamada, por convenção da linguagem, identidade da personagem. (RICOEUR, 1994, p. 168)

A narrativa constrói a identidade da personagem, que podemos chamar de identidade narrativa, construindo a da história relatada. É a identidade da história que faz a identidade da personagem. (RICOEUR, 1994, p. 176)

Assim, quem sabe, por meio do modo como o *eu* se realiza no universo do jogo, em relação tanto ao plano de conteúdo quanto ao plano da forma e ao longo de todo o tempo dentro da narrativa do jogo, é que posso refletir sobre uma identidade se efetivando, seja pela identificação ou não com a identificação e interpretação que o sujeito quer de si no mundo do jogo, já que, como afirma Ricoeur, “é pela escala de uma vida inteira que o si procura a sua identidade” (1991, p. 139).

Resumidamente, a busca empreendida por mim tem por objetivo compreender as formas e os modos de construção de identidades numa outra instância paralela ao mundo factual, no caso, o mundo virtual dos videogames. O que importa é *o que* perscrutar no imenso universo sobre identidade, e há muito o que aprender ainda. Pensando nessa instância paralela, posso ainda levantar diversas possibilidades, pois o mundo virtual não compreende somente os jogos de videogame, mas, como mencionado antes, outras formas de ambientes possibilitados pela virtualização das relações, como as redes sociais, os fóruns de discussão, as comunidades temáticas, os cursos *on-line* abertos e massivos (MOOC

– *Massive Online Open Courses*) – em que, ao se inscrever no curso, a aluna passa a ser identificada pelo perfil fornecido ao sistema e a se relacionar com outras estudantes do curso em diversas atividades além das educativas e à distância –, bem como a transposição de identidades virtuais para o mundo factual, observável em eventos direcionados ao público *nerd* ou *geek*.

Não é incomum a prática de ficcionalização da identidade de usuárias em um sistema virtual no mundo cotidiano, processo semelhante ao *cosplay* (*costume play*), que se caracteriza pela representação de personagem ou personalidade real à caráter ou com fantasia, mas, em vez da representação utilizando uma personagem (como fazer um *cosplay* de Darth Vader – *Star Wars* – por exemplo), a pessoa representa a sua personagem virtual, o seu avatar em algum sistema. Isso ilustra não somente a transposição de uma construção virtual e ficcional, mas a associação da identidade virtual com a factual, amalgamando em possibilidades que vão além do pensamento tradicional de caracterizar um ser pela sua forma identitária apenas factual e cotidiana. Nesse contexto, as identidades dessas pessoas vão ser o conjunto dessas performances.

Tendo isso em vista, retorno ao ponto de como identidade se relaciona com a mídia em si, uma vez que não se pode esquecer o fato de que, mais do que nas inter-relações sociais factuais, a construção dessa identidade se dá através também da mediação entre factual e virtual.

Jay Bolter e Richard Grusin, apesar de alguns deslizes sobre a questão da remediação, apresentam bons pontos sobre a questão do ser remediado (“*the remediated self*”) no mundo virtual e da identidade na era da internet. Os autores tomam como já estabelecido o fato de que as identidades humanas não são totalmente definidas pela mídia, mas que “empregamos as mídias como veículos para definir tanto identidade pessoal como cultural”⁶¹ (1999, p. 231).

E não somente isso, mas a possibilidade de se experienciar outros pontos de vista, de se colocar no papel do Outro, de ser o Outro sendo si mesmo (ou quase isso). Ainda, é necessário que se tenha em conta as mídias nas suas funções de identificação, a maneira como possíveis identificações sustentam determinadas caracterizações ou tentam desfazê-las, pretendendo adentrar num paradigma de

⁶¹ Tradução da autora.

desconstrução fora do sistema. É pensando nisso que apresento a reflexão seguinte.

Das dificuldades de refletir sobre uma mídia vista como alienadora e vazia: tento, antes de qualquer coisa, definir o que funciona – a partir da minha lógica – e o que não funciona, o que tem por mudar e melhorar, mas este movimento – a partir da minha lógica – se dá também no texto literário, seja no romance, no conto ou na história em quadrinhos; e disso subtraio o não dito: estou pensando na forma, no plano estrutural dos elementos que compõem cada mídia; o outro não dito: toda forma de arte se coloca como mídia de expressão artística e, nesse campo, a forma pode se tornar secundária; disso concluo que a dificuldade pode estar em considerar apenas o “significante” das mídias – algo como uma “imagem” prototípica de um referente –, o visível; busco justamente o invisível: aquilo que está na neblina.

Das dificuldades, surgem perguntas como: “É possível pensar em identidade em videogame? Como tu (eu, Aline) vais fazer isso? Afinal, num jogo, as jogadoras vão mudando seus objetivos e agindo de forma diferente o tempo todo até o fim do jogo.”

E, quando ouço isso, logo penso:

(a)s identidades não são nunca unificadas; que elas são, na modernidade tardia, cada vez mais fragmentadas e fraturadas; que elas não são nunca singulares, mas multiplamente construídas ao longo do discurso, práticas e posições que podem se cruzar ou ser antagônicas. As identidades são sujeitadas a uma historicização radical, estando constantemente em processo de mudança e transformação (HALL, 2000, p.108)

Talvez seja mesmo a partir de uma lógica ainda não prevista, pois até então tem se baseado no conhecimento que o mundo tem de si mesmo, é que formas como a identidade poderão ser compreendidas. E talvez, de novo, seja numa lógica não humana, uma lógica da máquina que pensa, é que isso seja possível.

Num jogo como os de RPGC (ou para console), é de fato uma movimentação nunca unificada, fragmentada e múltipla que se observa nas jogadoras por meio de seus avatares (sem entrar nas questões de níveis de imersão e relação com a representação das jogadoras no jogo – personagem, avatar e persona); e isso se dá nas alterações narrativas a partir das escolhas que as jogadoras tomam ao longo do jogo. Assim, as identidades que assumem estão sempre no futuro, no devir como promessa de autorreferenciação e autodefinição.

É uma identidade narrativa e ficcional, mas não deixa de ser uma identidade por isso. Estaria, como defendo, entre as identidades formadas/construídas a partir das e com as mídias. O *eu* inserido nos processos culturais tecnológicos (pois não se pode esquecer da ubiquidade da internet e da tecnologia, acreditando que elas são para todos – não, elas são *commodities* e implicam dinheiro) é um *eu* representado, identificado, por todas essas identidades. E ainda acrescento:

Assim, a identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre algo “imaginário” ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre “em processo”, sempre “sendo formada”. (HALL, 2000, p. 38)

A abordagem ricoeuriana de identidade tem muito em conta a questão de responsabilidade do sujeito, entrando no campo de referenciar o *quem* de uma ação. Disso, posso afirmar que é uma perspectiva um tanto ética, uma vez que tenta pensar este sujeito em relação aquilo que ela sofreu ou causou. Não posso deixar de mencionar que busco justamente uma não ética que funcione como lógica nas (im)possibilidades de escolha do indivíduo, já que por ética tende-se a pensar em regras e normas de certo e errado universais (um impossível), e talvez caráter. Não.

Os videogames podem estar circunscritos dentro de uma cultura (ou culturas), mas isso não os determina de forma completa. Ou seja, a ideia de uma ética como mencionada não somente não se aplica necessariamente dentro da “ética” do jogo como nem segue princípios universais. Jacques Derrida, nos seus escritos finais, discutiu a questão da responsabilidade, do mesmo tipo pensada por Paul Ricoeur, mas por outro caminho, pensando naquilo que definiu como *tout autre* (totalmente outro, ou, ainda, *the wholly other*, em inglês). Para Derrida, em *The Gift of Death* (1995), deve-se partir do pressuposto de que não é possível estabelecer uma medida comum entre o que é particular e o que é universal e, por conseguinte, a dupla exigência que ser responsável implicaria.

Isso porque, segundo Derrida, sempre se age de maneira responsável tendo em vista um Outro particular (mãe, pai, professor, amado/a, “Deus”, etc.) e os outros de forma geral, considerando as questões de direitos, deveres e justiça pela lei. A ideia por trás disso é que pensar que se é responsável a despeito de uma tal aporia é acreditar que responsabilidade em qualquer instância da vida é definida e estabelecida. De forma muito simples, é possível verificar essa falácia: há

separações entre dogmas, práticas e doutrinas religiosas e as leis jurídicas de toda ordem, seriam níveis diferentes e não comparáveis, mas, se se considerar que muitos países realizam o imbricamento da religião como forma de lei, ter-se-ão diversas provas de como, por exemplo, direitos humanos não são universais. E assim por diante. Se nem leis podem ser universais – e a palavra universal já é por si só problemática –, muito menos uma ética de certo e errado ou uma ética normativa. Ou ainda, uma pessoa agiria de forma a favorecer (ou salvar) um familiar seu em detrimento do Estado ou da sociedade se de fato pudesse fazê-lo? Pense sobre isso.

E isso não somente vai implicar em de fato compreender que existe uma outra lógica fora da lógica da Filosofia Ocidental, como também vai implicar uma forma de ponderar como as escolhas e suas (im)possibilidades vão se colocar para o sujeito e de que formas isso vai implicar nas suas identidades. Assim, há várias formas de se considerar a ocorrência de responsabilidade como elemento da identidade.

Talvez seja este o ponto de liberdade do ser, uma lógica funcionando pela impossibilidade.

E essa lógica pode se dar pela possibilidade de se alterar o olhar, de poder ver a partir do ponto de vista do Outro. Parte daquilo que forma nossas identidades está, acredito, nas formas que absorvemos de como o Outro vê o mundo. Quer dizer, confrontamos nossos horizontes de expectativa com os de outras pessoas e isso nos modifica, modifica nossas percepções. Isso não ocorre apenas no mundo factual. Considerando as mídias gráficas interativas, a usuária terá a sua disposição seis níveis de liberdade (formas de ver com o olhar do Outro), pois é possível alterar a sua relação com o ambiente visual que a cerca de seis formas:

a usuária pode permanecer em um mesmo lugar e mover seu ângulo de visão para cima ou para baixo, esquerda ou direita, ou lado para lado, em cada caso alterando a perspectiva sem alterar sua posição relativa aos objetos que vê; a usuária pode também manter fixo seu ângulo de visão e mover seu ponto de vista em três dimensões espaciais: para cima ou para baixo, esquerda ou direita, para frente ou para trás. (...) Sentado num terminal de computador, a usuária pode usar um mouse, um teclado, ou um *joystick* para rolar, virar e viajar através do espaço gráfico.⁶² (BOLTER, GRUSIN, 1999, p. 243)

⁶² Tradução da autora. Original: "(...) she can remain in one place and move her viewing angle up or down, left or right, or side to side, in each case changing her perspective without changing her location relative to the objects that she sees. She can also keep her viewing angle fixed and move her point of

Dessa forma, a simples – no sentido de direta – relação da usuária com o *hardware* e o sistema já inicia o processo de alteridade, sendo isso exponencializado na sequência, assim que ela passa a interagir mais com o mundo, realizando escolhas que podem influenciar o resultado da sua existência no jogo, bem como do jogo. Este ponto apresentado pelos autores é bastante relevante na minha perspectiva, já que considera uma forma contemporânea de consideração de que existem outros olhares e perspectivas a se considerar em qualquer situação. E os autores acrescentam:

Quando uma mídia digital nos oferece tais mudanças na orientação, ela está representando para nós um tipo de visualização localizada/situada, comparando o nosso lugar com outros lugares que poderíamos possivelmente ocupar. Visualização localizada/situada pode ser vista como relativismo cultural, uma posição epistemológica que informa muito do multiculturalismo contemporâneo.⁶³ (BOLTER, GRUSIN, 1999, p. 244)

A possibilidade de ocupar um outro olhar não somente possibilita que seja possível sentir e experienciar aquilo que o outro sente e experiencia, mas, também, sentir empatia pelo ponto de vista do outro. Nesse jogo, quanto mais representações se tem acesso, mais informações se tem para a elaboração das identidades. Ao me colocar num espaço virtual em que posso ser eu mesma para mim mesma e ser também o Outro, alcanço as (im)possibilidades ao mesmo tempo de enfrentar aquilo que talvez jamais se colocasse diante de mim.

Há quem pense que identidade, num sistema “programado” como o dos videogames, não poderá ir além de ajustes na interface. Eu, pelo contrário, penso nisso como os primeiros ajustes para me relacionar com o mundo em questão, semelhante ao que é feito no mundo factual; isto é, tendo a possibilidade e os recursos, antes de sair de casa num dia frio e chuvoso, irei escolher e definir agasalhos equivalentes para esta condição climática, assim como calçados para chuva e um guarda-chuva que seja compatível com a chuva que está caindo (mais fraca ou mais forte). Assim, considero que pré-definir esses elementos não seria tão

view in the three spatial dimensions: up or down, left or right, forward or back. (...) Seated at a computer terminal, the viewer can work a mouse, keyboard, or joystick to roll, turn, and travel through graphic space.”

⁶³ Tradução da autora. Original: “When a digital medium offers us such changes in orientation, it is representing for us a kind of situated viewing, comparing our place to other places that we might possibly occupy. Situated viewing can be seen as corresponding to cultural relativism, an epistemological position that informs much contemporary multiculturalism.”

diferente de definir algo equivalente ou variado no jogo, ou seja, é uma tentativa de facilitar a interação com um ambiente externo a mim.

O videogame permite atuar dentro de um simulacro em que uma lógica do próprio mundo vai se formando conforme é inserido mais e mais conteúdo subjetivo no jogo. Um simulacro que não apenas me transporta mental, mas também fisicamente (corporificação) para dentro de um espaço simulado/simulacro em que, ao ocupar outras perspectivas, ao ser outro, posso ser um *eu* na narrativa que se constrói no jogo. É a partir da relação do *eu* factual com o simulacro do jogo por meio da corporificação de uma entidade que me representa, que é *eu mesma*, que as identidades (narrativas) vão se elaborando ao longo do jogo, dando conta daquilo que sou, ao longo do tempo, e serei no devir até que o jogo acabe ou que eu me canse de jogar.

Level 2.1 – Atalho para identidades: as personagens da jogadora

Há, no mundo da ficção, muitas personagens inesquecíveis, seja por uma construção estética marcante, seja por uma questão de gosto particular. Essas personagens, pessoas feitas de palavras em papel (ou em uma tela), carregam em si mesmas identidades ficcionais e narrativas; elas existem, tanto porque são registro em palavra quanto porque apresentam verossimilhança como seres com vida por si. Talvez seja uma forma ingênua de pensar sobre personagens, mas, uma vez criadas, só mesmo a morte pela palavra pode colocar fim à existência destes seres. É como afirma o narrador de *Grande Sertão: Veredas* (ROSA, 1994, p. 861): “Não escrevo, não falo! – para assim não ser: não foi, não é, não fica sendo! Diadorim...”; se não estiver registrado pela palavra, nunca aconteceu nem acontecerá.

Nesse sentido, ter trazido para este capítulo a questão da identidade é fulcral para a ideia que construí de avatar como personagem e como persona da jogadora dentro do mundo do jogo. Assim, a construção de personagem que se dá decorre também da maneira como as identidades que se deseja possam ser realizadas dentro do jogo.

Quando penso no conceito de personagem, surgem, nesse processo de reflexão, os conhecimentos que adquiri ao longo de minha vida acadêmica e que ora

refletem o que aprendi por meio de professores e de professoras, de teóricos e de teóricas e de abordagens diversas sobre o tema, ora refletem o que concluí a partir disso tudo, a saber, que mídias diversas vão apresentar aspectos diversos sobre o tema, mas que, ainda assim, orbitam concepções primeiras, aquelas retiradas de estudos de poética, seja de prosa, de teatro, de poesia, de filme, etc. e isso não é um problema.

Mas o conceito, ao mesmo tempo, carrega uma definição e uma forma; essa definição pode ser a mesma em línguas diferentes, mas a forma não. Logo, a palavra escrita, etimologicamente, pode ter origens em protopalavras que contêm significados diversos, possibilitando, talvez, que hoje se pense num grande conjunto de significados. Conforme Eder, Jannidis e Schneider,

Little explanation can be found in the etymology of the term, and the languages differ to boot. The English term 'character' goes back to Greek *character*, 'a stamping tool', meaning, in a figural sense, the stamp of personality, that which is unique to a human being. The French and Italian terms – *personage* and *personaggio*, respectively – point to Latin *persona*, i.e. the mask through which the sound of the voice of an actor is heard. The German *Figur* in turn has its roots in the Latin *figura*, and suggests a form that contrasts with a background.⁶⁴ (EDER; JANNIDIS, SCHNEIDER, 2010, p. 7)

Fica evidente, portanto, as possibilidades semânticas imbricadas na palavra, uma vez que o conceito tem origens diversas em línguas diversas, mas, nos estudos literários, vai ser traduzido tendo o mesmo significado, ainda que carregue junto esses sentidos passados.

Assim, um dos pontos que tenho defendido é que a não presença de personagens não invalida ou desqualifica um processo semântico nessas linguagens, mas talvez as afaste de mecanismos de empatia e de agência com as audiências em perspectiva. Portanto, convém retomar, então, alguns pontos sobre o conceito de personagem e como o movimento, especialmente temporal, de produção cultural mantém e perpetua uma das categorias mais permanentes em universos ficcionais.

Considerando a existência de personagens em videogames, vamos ter ocorrências diversas, tanto em termos de construção, de apresentação como de complexidade e de desenvolvimento. Por outro lado, há jogos que, mesmo não

⁶⁴ A autora optou por não traduzir esta citação, pois são importantes as palavras como estão.

contendo tal categoria, têm seu sucesso garantido, pois jogos de videogame funcionam não somente dentro de estruturas representacionais, mas, também, em estruturas não representacionais, como agência, interação, regras e *gameplay*.

Há discursos defensores da posição de que o romance, como uma das formas narrativas, é insuperável quando o assunto é a riqueza, variedade e complexidade psicológica das personagens. Não obstante, existe algo chamado tempo e esse algo impacta em todas as esferas da vida humana, inclusive na forma como retratamos a nós mesmas e às outras, a vida de modo geral; seja numa ficção realista ou fantasiosa, histórias ainda são sobre as relações humanas e como as pessoas envolvidas são modificadas e modificam o mundo ao seu redor.

Em um texto de David Lodge (1992), ele relata que o conceito de personagem seja o aspecto mais complicado de se discutir dentro da arte da ficção; isso porque “existem muitos tipos diferentes de personagens e igualmente muitos modos de representá-las: personagens principais e personagens secundárias, personagens planas e personagens redondas, personagens expressas de dentro de suas próprias mentes (...)” (LODGE, 1992, p.67).

Lodge fica no terreno da personagem dentro de parâmetros textuais, do romance, ainda que mencione outras formas narrativas. No entanto, também outras formas de interpretação do mundo que não somente textos fazem uso de personagens. É o que relata Carlos Reis em seu *O Conhecimento da Literatura: introdução aos estudos literários* (2003) quando afirma que, como

categoria fundamental da narrativa, a personagem evidencia a sua relevância em relatos de diversa inserção sociocultural e de variados suportes narrativos. Na narrativa literária (da epopéia ao romance, do conto ao romance cor-de-rosa, etc) como na narrativa cinematográfica, na telenovela ou na banda desenhada, ela é normalmente o eixo em torno do qual gira a acção e em função da qual se organiza a economia do relato. (REIS, 2003, p. 360)

Nos gêneros de jogos que analiso, a presença de personagens é de fundamental importância, isso porque elas é que de fato dão sentido ao mundo renderizado diante da jogadora. A personagem atribuída à jogadora é a extensão dela no jogo, seja no nível que for. Em outros gêneros, no entanto, personagens podem ser prescindidas (*puzzles*, jogos de corrida) ou não caracterizam uma representação da jogadora, mas são seus instrumentos dentro do jogo (*Age of Empires*, em que se tem personagens que oferecem alguma possibilidade de

comando, mas funcionam autonomamente e não definem o resultado da interação da jogadora com o universo do jogo).

A personagem, então, seja qual for o suporte, funciona como uma reunião de processos semânticos variados, aos quais se pode atribuir um nome, uma história, uma caracterização, um discurso, uma ideologia, um ponto de vista, etc. Nesse sentido, é que, assim como coloca Reis, personagens podem ser entendidas “como **signo**, o que corresponde a acentuar a sua condição susceptível de delimitação no plano sintagmático e de integração numa rede de relações paradigmáticas” (REIS, 2003, P.361).

Nesse trecho, surge a visão de que personagens não são um amontoado de descrições que fazem sentido por si só, mas de que personagens estão em relação com o sistema em que se inserem e mesmo fora dele. Então, personagens funcionam, também, dentro de uma perspectiva de presença-ausência, pois são identificadas e interpretadas em relação a elas mesmas (no devir), às outras personagens, a outras histórias, convergindo em ligações diversas que servem de suporte a uma legítima construção.

Outro ponto importante a se destacar e que vem ao encontro de como personagens são, em última instância, mais reconhecidas como um todo coeso e coerente nos videogames é que as ações são tão importantes quanto as características que as identificam: personagens são ações. Carlos Reis dialoga em seu texto com Tzvetan Todorov e Oswald Ducrot, a partir do *Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje* (1995, p. 258-261), elaborado pela dupla muito antes de Reis e de Lodge escreverem sobre o tópico. Neles, a ideia que permanece sobre o conceito: ele não se reduz a nenhuma das categorias e participa de todas ao mesmo tempo. Novamente a ideia de presença-ausência.

Todorov e Ducrot optaram por enumerar os modos principais pelos quais se pode analisar e interpretar personagens. Resumidamente, eles definem o conceito em duas partes conforme se estudava personagem: categorias e tipologias. Nas categorias, tem-se: 1 – personagem e persona (não se deve confundir personagens com pessoas vivas, insistindo no ponto de que personagens são seres de papel e que não existem fora das palavras); 2 – personagem e visão (a crítica do século XX reduziu a personagem ao ponto de vista, sendo ela um ser “objetivo”, com visões incertas muito mais relacionadas a forma de perceber e compreender do que de definir uma realidade); 3 – personagem e atributos (perspectiva estruturalista de

identificar a personagem com os atributos de seus predicados – ações – , mas não reduzida a eles); 4 – personagem e psicologia (a redução da personagem a sua psicologia; a psicologia não reside nas personagens, nem em seus predicados – atributos ou ações), mas é o efeito produzido pelas relações entre proposições. Já as tipologias são: 1 – personagens formais; e 2 – personagens e sua importância.

Pelo que é possível observar, as considerações sobre personagem não mudaram efetivamente ao longo do tempo em termos teóricos; o que se observa, talvez, seja uma ampliação do conceito para ocorrências em outras mídias.

Assim, uma das formas de se pensar personagens em videogames, especialmente as que são uma extensão da jogadora, está na tentativa de relacionar essas categorias e tipologias, considerando que, em se tratando de um modo simulatório e virtual e em que o discurso está num plano secundário ao da ação, aquilo que é visível, tanto à jogadora como a quem observa seu *gameplay*, é a somatória da identidade dessa personagem através de suas escolhas e ações. O que me levou a recorrer a uma reflexão que tenha levado em conta o papel das ações das personagens.

O teórico canadense, Northrop Frye, por sua vez, elaborou uma tipologia que se definia de acordo com os graus de capacidade de ação do herói (personagem). Partindo das reflexões da *Poética*, o autor relembra alguns pontos em Aristóteles que nem sempre recebem consideração quando se discute personagens. Segundo ele, nas ficções literárias, o enredo consiste em alguém fazendo algo; que este alguém, se é um indivíduo, é o herói, e o algo que ele faz ou falha em fazer representa aquilo que ele pode fazer, ou poderia ter feito, de acordo com o que foi determinado pela autoria e na consequente expectativa da audiência. Dessa forma, a classificação das ficções deve ser feita pelo poder de ação do herói, que pode ser maior, menor ou o mesmo que o humano (FRYE, 1957, p.33).

A partir disso, definiu cinco estágios para realizar a classificação: 1 – o herói é um ser divino e sua história vai ser um mito (a personagem é superior em forma a outros homens e ao ambiente desses homens); 2 – o herói é um herói típico do romance (a personagem é superior em categoria a outros homens e seu ambiente; as ações são incríveis, mas ainda humanas; são comuns atos de coragem, animais e objetos mágicos, criaturas fantásticas, etc); 3 – o herói é um líder (a personagem é superior em categoria a outros homens, mas não ao seu ambiente; o herói tem autoridade e paixões, mas suas ações estão sujeitas à crítica social e aos poderes

da natureza); 4 – o herói é um de nós (a personagem não é superior a outros homens nem ao ambiente; modo mimético, especialmente comédia e ficção realista); e 5 – o herói pode ou não ser um de nós (a personagem é inferior em poder ou inteligência em relação a nós; é o modo irônico e a leitora sente que está ou poderia estar na mesma situação) (FRYE, 1957, p.33-34).

Algum tempo atrás, dediquei-me a discutir a função do videogame como um processo contemporâneo que reforça a necessidade humana de faz-de-conta, da tradição dos mitos e de seus heróis. Nos dias de hoje, sei que não é necessariamente assim. Há quem jogue sem pensar na narrativa do jogo, há quem jogue sem dar muita atenção às personagens e suas relações, há quem jogue ignorando o conteúdo exposto nos trechos e diálogos que estabelecem a história daquele mundo. Portanto, a ideia de videogame como um forma contemporânea de experienciar o faz-de-conta (quase infantil) não é compartilhada igualmente pelas jogadoras. Por outro lado, há um elemento que considero relevante: as pessoas ainda gostam de histórias heróicas, de feitos grandiosos e impossíveis. Filmes e livros servem de exemplo para este interesse contínuo e não somente isso. Parece-me que a possibilidade de experienciar a vida do Outro, sendo essa vida cheia de aventuras, é algo que se mostra de fato atraente para um grande público, pois tanto a audiência de filmes sobre heróis e suas aventuras como a participação de usuárias em mundos virtuais com temática heróica são representativas.

Então, talvez, antes de o faz-de-conta ser um encanto ao humano por si só, é um tipo de faz-de-conta que tem seu valor mantido ao longo da vida de algumas pessoas. Enquanto que na literatura e no cinema sentimo-nos acompanhando as personagens em seus conflitos, torcendo a favor ou contra alguma delas, compartilhando situações em que podemos nos reconhecer e, finalmente, reconhermo-nos imersas naquele universo apresentado, no videogame, por sua vez, somos as personagens que antes acompanhávamos, pelas quais torcíamos ou compartilhávamos experiências; a mudança é de foco, num certo sentido. Quer dizer, ainda que se possa ter ponto de vista (primeira, segunda ou terceira pessoa) nos jogos virtuais, é só uma questão de posicionamento da visão que a jogadora terá do jogo, pois a personagem que “empunha a espada” é a sua extensão.

Importa menos, então, se as personagens são desse tipo ou dessa categoria, importa, sim, se correspondem ou não às expectativas de seu público, no sentido de que são capazes de causar a empatia que faz com que histórias sejam tão fulcrais

na existência humana. Mais além, essas personagens vão atuar no mundo da história através de suas ações e videogame é ação, seja ela de que tipo for e seja ela executada pela personagem ou pela jogadora.

As tipologias e categorias vão servir com mais adequação às formas narrativas tanto da literatura quanto do cinema, pois as duas mídias se sustentam na forma escrita como protótipo para a imaginação e as definições de personagens tendem a pensar o conceito no âmbito do texto escrito. Poderia trazer para a discussão o fato de que as desenvolvedoras de jogos têm, em seus times, pessoas que criam personagens e narrativas, pessoas que criam o mundo a ser habitado, pessoas que criam os diálogos entre as personagens e que esses exemplos e muitos outros aspectos de um jogo são antecidos, mesmo antes da programação, por uma formalização escrita, mas não é a análise do escrito que busco, mas a análise do visível na tela.

Apesar das tipologias e ainda que cada personagem carregue em si a noção de individualidade, essa entidade é um conjunto de “traços típicos abstratos” (FISHELOV, 1990, p. 442). Isso pode ser observado em personagens de diferentes mídias e, nos videogames, isso se dá ao mesmo tempo em personagens criadas pelas desenvolvedoras e em personagens customizadas pelas jogadoras, uma vez que os traços são típicos e comuns, mas as escolhas de associação de traços vai ser única e individual. Por mais categorias que se possa pensar, ainda vão existir parâmetros de definição e de categorização.

Numa última abordagem sobre personagens, apresento, neste trecho, as colocações de Uri Margolin, reunidas no capítulo *Character*, no *The Cambridge Companion to Narrative*. Assim como outros textos sobre o tópico, o de Margolin não foge ao padrão e define de saída que personagens “designam qualquer entidade, individual ou coletiva – normalmente humana ou tipo humana – introduzidas numa obra de ficção narrativa”. Embora o conceito seja de difícil definição, bem como os termos que o explicam, e isso já seja patente entre quem estuda o conceito, é comum que se faça a defesa de que personagens estão em ficções (por mais que não seja incomum o uso do termo fora da ficção). O professor israelita, então, também estabelece as formas pelas quais personagens são introduzidas num texto: pelo uso de nomes próprios; descrições definidas; e pronomes pessoais.

Seguindo suas considerações, ele define que abordagens (dentre diversas) vão discutir, a saber: personagens como figura literária; personagens como

indivíduos não reais mas bem especificados que presume-se existam em algum domínio ficcional e hipotético; e personagens como construção de base textual ou imagem mental no cérebro da leitora (MARGOLIN, 2007, p. 66).

Diferentemente de uma visão pós-narrativista, observada em algumas autoras, que percebe o espraiamento da narrativa para outras mídias ou suportes, bem como das categorias narrativas (tal visão pode ser contemplada em *the living handbook of narratology*⁶⁵ ou em *Pessoas de livros: estudos sobre a personagem*⁶⁶), alguns estudos não o fazem e colocam, afirma Margolin, personagens dentro de um conjunto apenas abstrato de entidades, elas não existem no espaço ou no tempo reais e nem podem ser percebidas por nós, mas, com um argumento dessa ordem, retorno à ideia de que personagens criadas por pessoas comuns e que não fazem efetivamente parte de alguma construção ficcional, ou seja, não são personagens de alguma história elaborada por autor ou autora, estejam saindo desses mundos ficcionais e sendo performados por suas criadoras.

Os aspectos ou propriedades observáveis (traços físicos diversos, desde partes do corpo, trejeitos, vestimenta, etc.), por meio das palavras no texto, representam um dos elementos que se deve considerar ao analisar personagens, mas não o único, pois, como afirmei antes, personagens são também suas ações. Margolin levanta um ponto importante: personagens podem ser consideradas “produtos culturais históricos”.

Apesar dessa ideia de produto cultural, ainda permanece a tendência que se mantém fixa no pensamento de que é na palavra que o poder de existência das personagens reside. Margolin contrasta essa visão da personagem e lembra que, “quando nós nos perdemos dentro de um livro ou estamos imersos no mundo de uma obra de ficção”, não pensamos que personagens são criaturas abstratas que não existem. Depois dessa perspectiva (a terceira abordagem, da personagem como uma construção mental feita pela leitora, não me interessa neste caso), o professor converge para uma abordagem que compartilha argumentos comigo. Observe:

Á mudança de perspectiva agora corresponde a uma mudança no tipo de questões consideradas centrais ou cruciais. Estas questões agora centram-se nas condições básicas de existência, identidade e sobrevivência

⁶⁵ <http://www.lhn.uni-hamburg.de/>

⁶⁶ O livro de Carlos Reis (2015) está disponível para venda na versão digital no *Google Play*: https://play.google.com/store/books/details/Carlos_Reis_Pessoas_de_livro_estudos_sobre_a_perso?id=_KuECwAAQBAJ

(continuidade, igualdade) de um indivíduo em um domínio hipotético (= mundo fictício). Por sua vez, a lógica modal contemporânea e, especialmente, a semântica dos mundos possíveis fornecem a base teórica para este tipo de investigação. Lógica modal é basicamente o estudo do que é para ser considerado possível ou necessário em algum mundo; enquanto que a semântica do mundo possível é o estudo de mundos alternativos, suas leis governantes, e os tipos de indivíduos que os habitam.⁶⁷ (MARGOLIN, 2007, p. 71).

Isso elucida o modo como compreendo a ocorrência de alguns tipos de personagens em jogos, os avatares, e permite-me validar a ideia mesma de que essas entidades ficcionais carregam em si sentidos de existência, de identidade e de continuidade, como explicitado na citação. Dessa forma, o argumento que defendo, de que personagens-avatares são extensões das jogadoras e das identidades que criam, evidencia processos de subjetividade sendo realizados, pois as jogadoras estabelecem o conjunto de propriedades que definem essas personagens.

Demonstrando os elementos dessa visão, Margolin (2007, p. 72-74) aponta que:

1. a existência de uma personagem é definida a partir do domínio que ela ocupa dentro do mundo da história: domínio dos fatos que o constituem ou subdomínio (crenças, desejos, intenções e imaginações de um ou mais personagens ou ainda num mundo secundário incorporado projetado por histórias que as personagens leem, peças que assistem, etc);

2. a identidade de uma personagem contempla três aspectos: individualização (numa análise literária, são os tipos de propriedades que uma personagem pode possuir em diferentes dimensões: físicas, comportamentais – relacionadas às ações – e comunicativas, e mentais – percepção, emoção, vontade e cognição); singularidade (parte de uma relação de presença em que pelo menos uma propriedade tem que ser ausente entre duas personagens); e categorização (definidas as propriedades individuais e singulares de personagens, estabelece-se um padrão ou macroestrutura que vai ordenar essas propriedades num todo coerente – é a definição de uma classe geral em que um indivíduo é incluído,

⁶⁷ Tradução da autora. Original: “To the shift in perspective there now corresponds a shift in the kind of issues considered central or crucial. These issues now center on the basic conditions of existence, identity and survival (continuity, sameness) of an individual in a hypothetical domain (= fictional world). In turn, contemporary modal logic, and especially possible-worlds semantics, provide the theoretical foundation for this kind of inquiry. Modal logic is basically the study of what is to be considered possible or necessary in some world; while possible-world semantics is the study of alternative worlds, their governing laws, and the kinds of individuals inhabiting them.”

resultando em uma categorização capaz de mapear o conjunto de tipos de entidades contidas no mundo da história);

3. e a continuidade ou mesmidade se refere ao tipo e à extensão de mudança que uma personagem pode sofrer em qualquer dimensão no mundo da história (irrestrita em princípio) de forma que ainda possa ser reconhecida em algum nível (por si mesma, pelas outras personagens e pelas leitoras – no caso da literatura), seja pelo uso do mesmo nome próprio ou expressão referencial individual, seja pela capacidade de autoidentificação através da memória (mesmo com o corpo transformado), seja pelo reconhecimento das outras personagens a partir da continuidade física.

É importante, entretanto, realçar que há diferenças formais entre personagens em mundos ficcionais puramente narrados e em mundos ficcionais simulados. Por mais peculiar que seja atribuir questões num certo sentido metafísicas (por mais que eu me afaste disso) a personagens em videogames, há, por outro lado, uma dimensão que se estabelece antes da interação entre mundo da história do jogo e jogadora e que, por se tratar do que subjaz ao visível no jogo, faz com que o encantamento e a ingenuidade dessa atribuição seja tomada com cuidado.

Estou me referindo à programação de personagens que, por mais complexa que possa ser, estabelece de antemão toda e qualquer atividade prevista para tal personagem. Quando se aprende princípios básicos de programação para jogos, tendo em vista personagens, o reconhecimento dessa estrutura profunda se evidencia e, em algum nível, pode desanimar a pessoa apaixonada e encantada pela fantasia da simulação e pela crença de que tem, em suas mãos, um ser dotado de capacidades inimagináveis.

Há várias linguagens de programação utilizadas no desenvolvimento de jogos digitais. As que mais oferecem recursos são, em geral, as que têm custo de aquisição mais elevado, pois o acesso à tecnologia não contempla ideia de compartilhamento; ele é uma questão também econômica. Apesar disso, há uma série de motores de jogo e de *softwares* disponibilizados por empresas, como a Sony, que distribui o PhyreEngine gratuitamente.

Ademais, para que se possa utilizar alguns programas com essas linguagens, também há a necessidade de um equipamento capaz de suportar a carga de processamento exigida por eles. Portanto, a soma em dinheiro para o uso de algumas linguagens, muitas vezes, não é acessível. Outro ponto é a participação,

cada vez maior, de profissionais de áreas diversas nas equipes de desenvolvimentos de jogos; isso gera a necessidade de criar sistemas amigáveis para que essas pessoas possam desenvolver seus projetos sem a obrigatoriedade do conhecimento puro em programação.

Assim, por exemplo, uma programadora pode utilizar a linguagem C++ (que data da década de 1990), que trabalha com o conceito de orientação a objeto (entre outros) e implica na construção e interação entre unidades de *software*. Basicamente, significa a criação de unidades dentro de um sistema abstrato (como são os *softwares*) e a forma como essas unidades respondem ao sistema e à interação da usuária. Nesse tipo de linguagem, são implementados diversos mecanismos que determinam essas respostas. De forma geral, estabelece o que pode ou não acontecer; determina a ocorrência de eventos, pois eles são esperados. Os objetos criados seguem uma lógica de classes, definidas pela linguagem que estabelece as relações entre os elementos.

Nesses conceitos, encontram-se as ideias de: classe (conjunto de objetos com propriedades comuns e seu comportamento) e de subclasse (classe herdeira de classe, ou classes, ancestral); objeto (capaz de armazenamento de estados definidos pelas propriedades e de reação a mensagens recebidas – *input* – e vice-versa); atributos (características de um objeto; esses atributos possuem valores e ao seu conjunto chama-se estado); método (habilidades de objetos; as habilidades devem se referir a somente um objeto); etc. Listei, nesse trecho, alguns dos conceitos contemplados pela linguagem orientada a objetos presente em C++ (assim como Java, Python, etc), mas são conceitos que se aplicam igualmente às personagens, ou melhor, às teorizações e aos estudos sobre personagens em narrativas e em outras mídias. Em termos formais, a construção de objetos se assemelha, bastante, à construção de uma personagem.

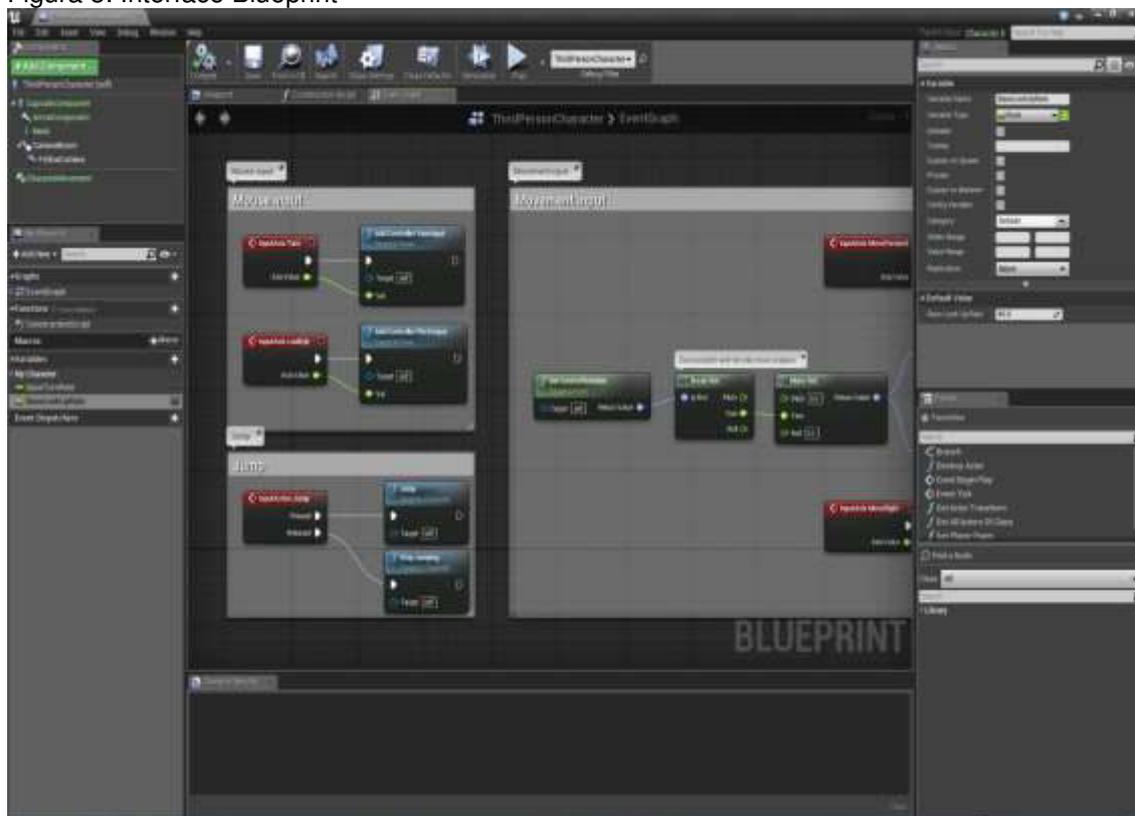
Por outro lado, há diferenças na forma como os estudo literários lidam com personagens e na forma como a programação o faz. Seguindo o raciocínio, escolho trazer para ilustração esse modelo de programação porque ele faz parte de um dos mais famosos motores de jogo, tanto entre desenvolvedoras como entre jogadoras, o *Unreal*⁶⁸ (*Unreal Engine 4*). Distribuído também gratuitamente, ele oferece suporte para diversos recursos e implementações. A empresa proprietária do *Unreal*, em

⁶⁸ <https://www.unrealengine.com/blog>

caso de sucesso do projeto, pode oferecer às desenvolvedoras parceria, incentivos ou até mesmo a compra.

A interface do programa oferece uma plataforma para programadoras, utilizando C++ (orientando objetos através de vetores ou pela marcação de eixos – x, y, z), e uma plataforma para outras usuárias – como designers e artistas –, utilizando o sistema *Blueprints Visual Scripts*, que faz uso de uma interface baseada em nós para a criação de elementos de *gameplay* (Figura 3: Interface Blueprint).

Figura 3: Interface Blueprint



Fonte: <https://goo.gl/uzfmg6>

O interessante de trazer para o meu texto algumas explicações sobre a programação de jogos digitais, antes de tentar ser uma demonstração sobre linguagens de programação, é uma forma de mostrar, sim, o modo nada metafísico da criação de personagens em jogos por parte de programadoras.

Começo pelo básico, a hierarquia de tipos de objetos segundo o sistema *Blueprint* como modelo. Uma interface de fato amigável, em termos de objetividade e de acessibilidade, a *Blueprint* oferece em seus menus as opções de objetos que podem ser implementados. Além de objetos, o sistema permite a inclusão de outros

componentes, como níveis de jogo, I.A., câmera, movimento, áudio, luz, navegação, etc. Porém, retorno aos objetos que se tornam personagem.

Nomeada como *actor* (ou ator), a palavra se refere a qualquer objeto que possa ser implementado num nível, seja ele uma mesa, um livro, uma arma, uma parede ou uma personagem. Já parte-se de um nome (*actor*) que, em seu uso na programação, se distancia do que a palavra significaria (desempenho de um papel) em sua associação quase direta com um representante humano.

Há diferentes classes de *actors* e uma delas se refere à classe que contém o que vem a ser personagem. Essa classe se chama “peão” (*pawn*) e representa o conjunto de todos os atores que a jogadora, ou a I.A., pode controlar; logo, um peão é a representação física da jogadora dentro do jogo (e de qualquer entidade de I.A.), pois carrega o visual da jogadora, bem como a forma como interage com o mundo. Embora alguns gêneros de jogos não apresentem visualmente um peão ou avatar da jogadora, o peão ainda representa a instância de posicionar a jogadora dentro do jogo (o peão invisível estabelece o ponto de vista/a perspectiva).

E, entre os peões, tem-se a personagem (*character*), que é um tipo específico de peão com a habilidade de caminhar pelo mundo por meio do *input* fornecido pela jogadora. Existe uma relação direta (de um para um) entre controladores e peões, ou seja, um controlador controla somente um peão por momento, quer dizer, apenas uma personagem. Os controladores são atores não físicos que podem possuir um peão e suas classes para controlar as suas ações no mundo do jogo; existe, ainda, um controlador utilizado por jogadoras humanas (*PlayerController*) e serve para determinar as ações dos peões. O controlador da I.A., por sua vez, implementa inteligência artificial nos peões que controla. Em jogos de estratégia em tempo real, é possível controlar vários peões ao mesmo tempo.

As personagens, então, são o resultado da conjunção entre alguns implementos dentro do sistema e, a partir desse conjunto, tem-se uma classe bastante sofisticada, projetada para uma representação da jogadora verticalmente orientada que pode andar, correr, pular, nadar e voar pelo mundo do jogo. Somente as personagens, entre os peões, possuem um esqueleto que permite animações avançadas. Surpreendente (para mim, pelo menos) é o nome que recebe a parte do *Unreal Engine 4* que possibilita essas animações avançadas: PERSONA Animation Editor. Com esse editor, a programadora consegue ter um alto nível de controle para animações complexas de suas personagens, possibilitando que movimentos básicos

pareçam muito mais realistas e que movimentos especiais sejam criados, além de permitir a implementação de efeitos de danos ou expressões faciais (controle de transformação de ossos).

Fica evidente, assim, que subjaz às teorias e práticas de programação (tendo como exemplo o sistema *Unreal Engine 4*) uma linguagem conceitual aproximada, mas não direta, de tipos de entidades que ocupam um mundo ficcional. Nesse campo, a construção de personagens, talvez, se afaste de uma metafísica presente ao se comparar com outras mídias. Não obstante, compreende-se que a forma como o *Unreal* pensa a relação entre essas entidades, baseada em nós, reforça a ideia de que dentro de sistemas dinâmicos, como os de videogame, a interrelação de toda e qualquer existência dentro do mundo do jogo funciona a partir da conexão simultânea entre o que é representacional (diegético) e o que é não representacional (não diegético).

Um último aspecto a comentar do *Unreal Engine 4* é o conceito de evento (*event*). Convém comentar, pois é um conceito que faz parte desta tese e retorna por vários momentos. No *Unreal*, eventos são representados por nós no sistema Blueprint e são ativados por códigos durante o *gameplay*, dando início a execução de uma ligação em rede (realizam ações como “começar jogo”, “reiniciar nível”, “danos sofridos”, “danos causados”, “golpes/colisões”, “terminar jogo”, etc). Portanto, nesse sistema, eventos possíveis são determinados, mas a ocorrência deles não pode ser prevista, tanto em termos de ocorrência quanto em termos de tempo/espço. Quer dizer, o jogo vai reiniciar o nível caso a personagem tenha morrido em decorrência de danos sofridos, mas não se pode prever quando isso vai ocorrer.

Tudo isso coaduna com as questões que propus sobre identidade, ainda que eu não esteja afirmando ou arguindo que personagens sejam pessoas reais, de fato, bem longe disso. O que se observa, por outro lado, é que a relação entre pessoas e personagens – a forma como as primeiras lidam com as segundas – é que vai garantir todo um processo semântico e pragmático, resultando em vidas ficcionais que funcionam. Portanto, não vejo como possa haver incoerência em associar as ideias de identidade e de processos de subjetividade na criação de personagens por jogadoras no mundo da história dos jogos de forma que essa criação seja uma extensão sua e, por conseguinte, uma identidade narrativa e

ficcional da própria jogadora. É essa travessia entre personagem, avatar e persona que focalizo a seguir.

Level 2.2 Das páginas para as telas: as personagens pixelizadas

Conheci o OASIS bem novo, porque minha mãe o utilizava como babá virtual. Quando cresci o suficiente para colocar o visor e vestir as luvas de realidade virtual, minha mãe me ajudou a criar meu primeiro avatar no OASIS. E então ela me deixou sozinho num canto e voltou para o trabalho, deixando-me livre para explorar um mundo totalmente novo, muito diferente daquele que eu conhecia até então. A partir daquele momento, passei a ser meio criado pelos programas educacionais interativos do OASIS, que qualquer criança conseguia acessar gratuitamente. Passei boa parte de minha infância caminhando por uma simulação em realidade virtual da Vila Sésamo, cantando músicas com os simpáticos Muppets e jogando jogos interativos que me ensinaram a andar, falar, fazer contas, ler, escrever e compartilhar. Quando dominei essas habilidades, não demorei a descobrir que o OASIS era também a maior biblioteca pública do mundo, na qual até mesmo um menino sem nenhum centavo, como eu, tinha acesso a todos os livros que já tinham sido escritos, a todas as canções que já tinham sido gravadas, a todos os filmes, programas de televisão, videogames e obras de arte que já tinham sido criados. O conhecimento, a arte e as diversões reunidos de toda a civilização humana estavam ali, à minha espera. Mas conseguir acesso a tudo aquilo acabou sendo bom e ruim. Porque foi quando eu descobri a verdade. (CLINE, 2012, p.14-15)

OASIS – *Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation* ou, em português, Simulação Imersiva Sensorial Ontologicamente Antropocêntrica é um sistema de realidade virtual complexo e extenso descrito no romance *Ready Player One*, de Ernest Cline (2012). Ele não somente proporciona imersão em jogos virtuais, como possibilita que toda e qualquer atividade humana do cotidiano possa ser realizada dentro da simulação, como: ir à escola, ao trabalho, ao médico e ao supermercado; fazer compras de produtos diversos; participar, executando papéis, de simulações de narrativas literárias e fílmicas; ter acesso a todo e qualquer livro já publicado pela humanidade; exercitar-se com o corpo; explorar planetas; comprar planetas; jogar; etc.

O trecho acima se refere à personagem protagonista (não há vida sem tipologia), um adolescente chamado Wade Owen Watts, que só conheceu uma forma de existir: uma vida simulada.

Acredito que ainda se esteja longe de uma realidade assim, mas não pelo motivo de que isso não daria certo e sim porque ainda não se tem a tecnologia necessária para transformar a realidade virtual ubíqua, nem a capacidade

econômica para gerar uma simulação gigantesca. Por outro lado, a ficção sempre serviu como uma previsão de futuros possíveis e, em *Ready Player One*, não se está nem falando em formas humanóides de vida, mas, sim, num melhoramento significativo da realidade virtual e do *hardware* necessário para tanto.

O trecho relata, de forma evidente, que, numa versão do mundo em que se tenha uma sistema simulatório de vida, como o OASIS, as pessoas vão optar por viver para sempre nessa simulação. Não somente pelo fato de que simulações são atraentes, mas, também, porque permitem que suas usuárias construam suas próprias personagens – avatares – que vão ser extensões virtuais de suas existências factuais. No caso do livro, eu afirmaria que é a A existência das personagens.

Apesar das maravilhas narradas pela personagem, quando se pode observá-la fora da simulação (ao tomar banho, por exemplo), lê-se a descrição de como o seu corpo é adaptado para que possa utilizar os equipamentos para entrar no OASIS:

O chuveiro parecia um lava-rápido antigo. Eu ficava ali, em pé, enquanto ele fazia a maior parte do trabalho, direcionando jatos de água e sabão a todas as partes do corpo, enxaguando-me em seguida. Eu também não tinha cabelos, porque o chuveiro liberava uma solução não tóxica de remoção de fios que eu esfregava no rosto e no corpo. Assim, eu não precisava fazer a barba nem cortar o cabelo – dois transtornos evitados. Além disso, a pele livre de pelos me ajudava a fazer com que meu macacão háptico servisse perfeitamente. Fiquei meio esquisito sem as sobancelhas, mas me acostumei. Quando os jatos paravam, entravam em cena os secadores, tirando a umidade da pele em questão de segundos. Eu ia para a cozinha e tirava da geladeira uma lata de Sludge, uma bebida de café da manhã com alto teor proteico e vitamina D (para ajudar a compensar a falta de luz de sol). Enquanto eu bebia, os sensores do computador silenciosamente faziam o registro, escaneando o código de barras e somando as calorias a meu total do dia. Já alimentado, eu vestia meu macacão háptico limpo. Vesti-lo era mais fácil que tirá-lo, mas ainda assim demorava um pouco fazer tudo direito. (CLINE, 2012, p. 156)

Imagino que, em algum momento do futuro, esta possa ser uma realidade para as pessoas, tanto os benefícios como os malefícios, pois eles existirão. O curioso dessa descrição é que ela representa um esforço ou um desprendimento com o corpo físico, no sentido de que, enquanto se está satisfeito no OASIS, não há necessidade de preocupação com as consequências físicas da imersão profunda.

O objetivo de citar este romance é ilustrar um sonho muito desejado por jogadoras pelo mundo todo. Há o desejo profundo (eu mesma o tenho) de

experienciar uma imersão assim, que permita utilizar todos os sentidos do corpo dentro de um mundo simulado, seja ele de um jogo ou de uma narrativa interativa. No livro, então, há a presença de uma personagem narrada por palavras escritas e a mesma personagem virtualizada ou pixelizada dentro da simulação OASIS também narrada por palavras (o mesmo ocorre com as outras personagens). Não deixa de ser uma remediação, é como se o avatar pixelizado tenha sido levado para dentro da narrativa em prosa.

Parece redundante discutir a ocorrência de um elemento num outro suporte que não o seu de origem. Novamente, não penso em termos de origem, como algo hierárquico que coloca uma ocorrência anterior como a mais bem executada (e vice-versa), mas, antes, em termos de passagens entre ocorrências variadas em suportes diferentes, tanto em termos de narrativa (e narratividade) quanto de personagem; e há, ainda, as ocorrências de conceitos como identidade e subjetividade fora do âmbito necessariamente da filosofia, da sociologia, da biologia, etc.

O que convém refletir é como acontecem essas ocorrências diante de uma existência que, hoje, se dá, muitas vezes, dentro de sistemas digitais, virtuais, simulados, em que elementos como o ser e o dinheiro, por exemplo, tornaram-se uma representação numérica, dígitos numa tela.

No entanto, não é incomum, apesar das diversas modificações que qualquer pessoa pode observar ao seu redor, aquelas que se negam a aceitá-las, seja qual for o motivo, e a não reconhecer o estatuto de arte a formas contemporâneas como o videogame.

Não posso deixar de lembrar que o videogame é uma mídia *per se*, é uma linguagem *per se*, que fez empréstimos de diversas outras formas anteriores a ele, mas que apresenta características particulares que não podem e não devem ser deixadas de lado. Então, num estudo que coloque o videogame como objeto, mesmo que tenha outras questões sendo discutidas que não centralmente o seu formato, a partir do qual se pondera aspectos diversos, as suas categorias formais e estruturais também devem ser consideradas, não omitidas ou secundarizadas.

Assim é que se observa o movimento de estudo de categorias narrativas em outros espaços que não o da narrativa ao lado de aspectos particulares do suporte em questão. Carlos Reis, com quem tive a oportunidade de cursar um semestre durante meu doutorado na PUCRS, tem, nos últimos anos, ampliado o seu discurso,

reconhecendo que as categorias narrativas, especialmente a personagem, estão sendo espalhadas. Em livro de 2015, *Pessoas de livro: estudos sobre a personagem*, o autor afirma que

a redescoberta da personagem conduziu a ponderação teórica e os seus efeitos operatórios a outros terrenos, para além da ficção literária. Não impede isto que se reconheça que é na ficção literária que a personagem continua a exibir tudo o que dela faz uma decisiva categoria da narrativa. Mas podemos continuar a falar da narrativa, da personagem e das suas figurações, quando estudamos o cinema, o discurso de imprensa, as narrativas televisivas, os videogames, a publicidade, a historiografia, a hiperficção, a banda desenhada, o romance gráfico e até mesmo a comunicação quotidiana em que a narrativa se “naturaliza” a cada momento. Acudindo a todas estas (e a outras ainda) hipóteses de trabalho, os modernos estudos narrativos convocam, em fecundo movimento interdisciplinar, os estudos mediáticos, as ciências cognitivas, a cibercultura, os estudos femininos, os estudos comparados, os estudos culturais, etc. (REIS, 2015, p. 10)

De forma geral, define-se personagens como seres literários abstratos, pois sempre feitos de palavras em papel. Mas uma afirmação como essa, desde a criação do cinema pelo menos, já não se sustenta mais, ainda que uma determinada pesquisa esteja inserida em estudos literários. Se se quer entender a mudança, é importante que se analise o caso específico.

Foi somente no século 19 que uma análise mais teórica, descritiva e sistemática das personagens foi desenvolvida em várias disciplinas de pesquisa, tais como estudos literários, estudos de teatro e, mais tarde, em filmes e estudos de mídia, estudos de comunicação, a história da arte, filosofia e psicologia.⁶⁹ (EDER; JANNIDIS; SCHNEIDER, 2010, p. 5)

Nesse sentido, é adequado ponderar sobre personagem nos *Game Studies*. Elas são, ao mesmo tempo, o resultado formal e visual da programação e o resultado semântico de quem elas são dentro do jogo. Elas são linhas de código dentro dos sistemas utilizados pelas desenvolvedoras, mas também são criaturas que exercem papéis, funções, interações e ações dentro do mundo do jogo, sendo a reunião disso tudo uma consequência das escolhas efetuadas pelas jogadoras ao utilizar o avatar como suas extensões. Então, o caminho é reconhecer os pontos além dos tradicionais e perceber as interpretações múltiplas que novas linguagens podem proporcionar. A personagem, sendo talvez o mais importante elemento de

⁶⁹ Tradução da autora: It was only in the 19th century that a more theoretical, descriptive and systematic analysis of characters was developed in various disciplines of scholarship, such as literary studies, theatre studies, and later in film and media studies, communication studies, the history of art, philosophy and psychology.

uma narrativa, ocorre independentemente do formato, como afirma Uri Margolin (1983, p.7): “personagem é um elemento semiótico geral, independente de quaisquer expressões verbais particulares e ontologicamente diferente disso” (“*character is a general semiotic element, independent of any particular verbal expressions and ontologically different from it*”).

Mas tenho em mente, principalmente, a personagem-protagonista do jogo, o avatar da jogadora, quando discuto os aspectos cognoscíveis, pois é o elemento que me permite localizar uma certa complexidade. Porém, não só de personagens-protagonistas (avatars) são feitos os jogos; bem pelo contrário, a maior parte da população em jogos é de NPCs (*non-playable characters*, as personagens não jogáveis), algumas mais complexas, em geral as que estabelecem relações mais particulares e têm alguma função em eventos do jogo, mas um grande número de NPCs são personagens muito secundárias que habitam o mundo para lhe outorgar certa verossimilhança, como qualquer mundo, factual, virtual ou imaginário. Essas personagens são caricatas e até estereotipadas; são as tais personagens planas ou lineares, mas, mais do que isso, não são capazes de realizar tipos diversos de interações (por exemplo, algumas personagens têm um número limitado de falas e essas falas se repetem toda vez que a jogadora tentar comunicação com elas). Esse é um “problema” comumente identificado entre estudos e pesquisas que analisam personagens em jogos, especialmente críticos da teoria da literatura enfatizam seus comentários sobre essas personagens. Resumindo isso, um pensamento que não é inédito:

a dificuldade que temos em nos identificar com personagens de videogame coloca um outro problema importante para os críticos e desenvolvedores de jogos que veriam videogames como uma nova forma literária. Embora videogames atuais empreguem gráficos ricamente detalhados, dublagem profissional e inteligência artificial relativamente matizada, os críticos muitas vezes comentam que as personagens de jogo permanecem planas e automatizadas. Elas têm a mesma aparência, repetem as mesmas saudações, carinhos e insultos, e caminham os mesmos caminhos programáticos pelas ruas virtuais. Mesmo os mundos de história mais sofisticados são preenchidos com personagens que parecem mais como robôs falantes do que atores vivos.⁷⁰ (BROWN, 2010, p. 15)

⁷⁰ Tradução da autora: the difficulty we have in identifying with videogame characters poses another major problem for critics and game designers who would see videogames as a new literary form. Although current videogames employ richly detailed graphics, professional voice acting, and relatively nuanced artificial intelligence, critics often remark that game characters remain flat and automated. They look the same, repeat de same greetings, endearments, and insults, and walk the same programmatic paths through the virtual streets. Even the most sophisticated storyworlds are populated with characters that seem more like chatterbots rather than living actors.

Um outro pensamento que identifiquei em algumas leituras realizadas é a associação de que jogos e personagens em jogos devem (ou deveriam) apresentar um senso de moral e ética, de certo e errado. Veja: o sistema dinâmico do jogo permite à jogadora realizar atividades que, na maioria dos casos, não podem ser executadas na vida cotidiana, permite também que, para se realizar um objetivo específico, a jogadora tome decisões diante das condições de possibilidades que se apresentam e que sejam mais adequadas de acordo tanto com a lógica do jogo quanto com a lógica da jogadora; e não seguindo uma ética normativa de certo e errado, o que não torna a jogadora uma pessoa desprezível. Há, por outro lado, uma maneira talvez mais interessante de se pensar sobre algo equivalente, a saber, responsabilidade, que voltará adiante.

Mas a isso retorno depois. Quero me deter no que concerne às personagens em jogos virtuais, quando elas existem, pois, conforme já explicitiei, há jogos que não apresentam personagens. De fato, muito mais do que em outras formas narrativas, em *games*, as funções desempenhadas por personagens são bem delimitadas e correspondem a necessidades dentro do jogo. Antes de ser relações que apresentam um desenvolvimento pelo tempo, as interações entre personagens são resultado de ações da jogadora, em geral, e acarretam tarefas a cumprir ou servem, ainda, como obstáculos durante o jogo. Realizadas essas tarefas, é possível que a relação inicial se desdobre em algo mais cúmplice, mas não complexo. Em *TESSkyrim*, o avatar da jogadora pode ter acompanhantes pelo mundo do jogo que podem ser uma exigência de alguma tarefa a ser desempenhada ou podem ser relações de “vassalagem”, de amizade, de “favores devidos”, etc. Em *Writing for Video Games*, Steve Ince comenta sobre alguns desses aspectos:

Personagens têm uma variedade de papéis diferentes nos jogos. Eles podem ser uma parte crucial de toda a experiência de jogo ou, às vezes (em muitos jogos de quebra-cabeça, por exemplo), elas não existem. Sua natureza e como elas representam vão ser determinadas pelo tipo de jogo, o estilo do mundo interativo e podem variar de seres humanos foto-realistas para ouriços de desenho para robôs de batalha desajeitados e estilizados. Embora possa-se dizer que os veículos em jogos de corrida são uma espécie de pseudo personagem, estes tipos de avatares não são parte da discussão neste capítulo; aqui vamos supor que uma personagem em um jogo é definida como uma entidade que, se o mundo do jogo fosse real, teria algum tipo de mente própria.⁷¹ (INCE, 2006, p.60)

⁷¹ Tradução da autora. Original: “Characters have an assortment of different roles in games. They can be a crucial part of the whole gameplay experience or, sometimes (in many puzzle games, for instance), they do not exist at all. Their nature and how they represent will be determined by the type

Assim, quando me debruço sobre o conceito de personagem, é inevitável trazer para a reflexão as noções de personagem da teoria da literatura, mas não é por meio da determinação delas em jogos, com uma tipologia pensada originalmente para outro campo, que vou localizar as formas mais adequadas de compreender as entidades que correspondem a essa categoria na narrativa dentro da simulação dos jogos.

Um dos aspectos que já afasta a leitora dessas noções da literatura é que, em jogos que apresentam avatares, a personagem da jogadora a representa no jogo. Quer dizer, é possível ter personagens falando com leitoras em textos, fazendo injunções para as leitoras, gerando identificação e empatia, mas nada disso torna a personagem do romance, do conto, da novela, em uma representação da leitora. Nos *games*, a personagem/avatar é a jogadora.

Partindo disso, consigo reconhecer estruturas observáveis de como se dá a relação entre a jogadora e seu avatar/personagem da jogadora e a relação das duas formas com a narrativa que se desenvolve no jogo. Existe um entrelaçamento com o modelo de personagem utilizado no jogo e o tipo de narrativa utilizada.

Percebo o surgimento de algumas vertentes na produção de narrativa e de suas categorias em jogos. Não são incomuns oficinas e cursos de roteiro de videogame⁷² e livros têm sido publicados, tanto sobre como desenvolver narrativas e personagens (em termos de programação) como sobre a parte estética de trabalhar com categorias narrativas em jogos, dando mais profundidade na exploração de tais elementos. A presença deste tipo de reconhecimento tem grande influência de análises de revistas e de canais de vídeo especializados, bem como de jogadoras, que criticam, ora de forma positiva, ora negativa, as personagens dos jogos lançados, identificando uma construção superficial em alguns casos e, em outros, bastante preocupada em oferecer às jogadoras uma personagem bem desenvolvida.

Um dos livros que se propõe a fazer isso tem foco justamente na escrita para videogames (já citado anteriormente). Em *Writing for Video Games*, além da visão de uma abordagem estética e criativa, há, também, a formal, pois considera as

of game, the style of the interactive world and can range from photo-realistic humans to cartoon hedgehogs to lumbering stylized battle robots. Although it could be said that vehicles in racing games are a kind of pseudo character, these types of avatars are not part of the discussion in this chapter; here we will assume that a character in a game is defined as an entity that, if the game world were real, would have some kind of mind of its own.”

⁷²<https://cstudies.ubc.ca/programs/game-writing-academy>,
<http://www.tft.ucla.edu/programs/professional-programs/video-game-writing/>.

características inerentes de jogos virtuais. Na categoria personagem, surge uma tipologia, mas ela se ocupa em definir as funções de personagens em jogos e permite que jogadoras e não jogadoras observem esses papéis de forma detalhada.

Para Steve Ince, “personagens são muito mais do que uma série de traços comportamentais bem codificados” (“*characters are much more than a series of well-coded behaviour traits*”) e define quatro tipos de personagens: personagens de fundo (*background characters*) são aquelas que funcionam quase como cenário do jogo, mas nem por isso deveriam receber um trabalho de construção ruim – elas são personagens descritas como “bucha de canhão”, pois são dispensáveis (são as personagens mortas sem escrúpulos, sejam elas soldados inimigos, capangas ou monstros gigantes de meleca); personagens interativas (*interactive characters*) são um pouco mais especiais do que as anteriores (são chefes⁷³ – *bosses* –, líderes de esquadrão, sargentos e tenentes do antagonista, pessoas em bares e lojas, etc.) e costumam oferecer oportunidades para a jogadora (obter itens e informações), bem como revelar partes desconhecidas da história; personagens parceiras (*sidekicks*) são aquelas que podem ajudar a jogadora no jogo a solucionar uma missão ou realizar alguma ação específica que necessite de uma dupla, podem receber o chamado da jogadora em momentos específicos e costumam seguir a sua liderança, podem, ainda, ser em número variável e ser substituídas conforme a necessidade; a personagem da jogadora (*the player character*) é uma combinação de vários elementos, como a sua aparência, as capacidades de *gameplay*, o papel na história e as percepções da jogadora (a jogadora tem papel fundamental, uma vez que duas jogadoras não são iguais, as personagens das jogadoras também vão ser diferentes) (INCE, 2006, p. 64).

Resumidamente, essas seriam as definições de Ince, mas o autor está pensando em termos de escrita criativa para videogames e não somente em definir tipos de personagens; assim, sua “classificação” relaciona as funções das personagens com formas possíveis de se elaborar suas existências no mundo do jogo de modos mais significativos, como, por exemplo, fornecendo histórias anteriores das personagens interativas ou das parceiras, criando motivações para as ações tanto da personagem da jogadora como das personagens não jogáveis, etc.

⁷³ São oponentes muito fortes que costumam surgir no final de algum nível de jogo ou em momentos importantes.

Um aspecto importante a se considerar nisso é a questão dos recursos de *gameplay*.

Embora os conceitos de imersão e de agência ocorram em diversos gêneros, com características diversas e até opostas, quando se pensa em personagem de jogo como extensão da jogadora, tem-se que considerar que a relação entre a personagem e a jogadora apresenta níveis de acordo com a interação oferecida. Quando a jogadora pode mover de forma livre a personagem e interagir de maneira mais direta com o mundo (pegando coisas, abrindo portas, analisando objetos, vasculhando gavetas, etc.), cria-se uma sensação muito mais forte de identificação e de extensão de si mesma na jogadora. São nesses momentos que a imersão a invade e a representação da tela torna-se uma visão quase que direta percebida pelo cérebro, que retira a moldura do jogo e permite que a jogadora ESTEJA lá, dentro do videogame.

Já mencionei jogos em primeira pessoa e em terceira pessoa e isso relaciona-se igualmente com as relações de proximidade entre jogadora e personagem que comentava no parágrafo anterior. Ao mesmo tempo em que jogos com alto nível de customização permitem que a jogadora crie uma personagem que se assemelhe consigo, *games* em primeira pessoa oferecem como modo principal de visão do mundo do jogo a perspectiva em primeira pessoa, o que retira do campo de visão da jogadora a imagem da personagem da tela. É como se a jogadora estivesse dentro do jogo e visse aquele mundo com os próprios olhos (Figura 4: *Star Wars Battlefront*, 2015, perspectiva em primeira pessoa). Já a perspectiva em terceira pessoa, com a jogadora como uma pessoa que acompanha a personagem, como se caminhasse junto da personagem, vendo-a na sua frente ou ainda como se fosse uma câmera (Figura 5: *Star Wars Battlefront*, 2015, perspectiva em terceira pessoa).

Figura 4: *Star Wars Battlefront* (2015) perspectiva em primeira pessoa



Fonte: <https://youtu.be/28aqFmlCCYg>

Figura 5: *Star Wars Battlefront* (2015) perspectiva em terceira pessoa



Fonte: <https://youtu.be/28aqFmlCCYg>

Talvez, seja em linguagens visuais representativas que o conceito de perspectiva possa ser melhor observado, especialmente para pessoas não especializadas em estudos que contemplem isso. Qualquer criança, adolescente ou adulto que jogue sabe a diferença entre primeira e terceira pessoa, pois os jogos de ação, de aventura e de RPG (entre outros) oferecem essas possibilidades de visão

do mundo; em alguns casos, há somente uma forma de perspectiva, em outros, a jogadora pode escolher qual forma prefere e, ainda, modificar a posição da câmera.

O modo como considero a questão da perspectiva está, já, relacionada com a forma como as jogadoras tendem a se relacionar com suas personagens/avatars e com a narrativa dos jogos. Quer dizer, jogadoras que preferem a terceira pessoa, ainda que tenham customizado o avatar, costumam ter na sua personagem um instrumento dentro do jogo, enquanto que, as que preferem a primeira pessoa, sentem-se muito mais imbricadas com seu avatar, sentido-se como se fossem elas mesmas dentro do jogo.

Não obstante, a escolha por uma ou outra perspectiva, ainda que jogue com as questões de identificação e de imersão, não é determinante para garanti-las. É no conjunto entre as possibilidades de visão do mundo e as relações diversas que a jogadora estabelece com seu avatar, o mundo do jogo e a história que garantem tanto a identificação e a imersão como a empatia e a agência. Não obstante, o apagamento imaginário da mediação entre a tela e o mundo do jogo também não é um resultado direto e automático pela escolha de perspectiva, pois muitas jogadoras mantêm a consciência de que existe uma tela entre elas e o jogo e estão vendo apenas uma tentativa de minimizar a distância (que a realidade virtual pretende diminuir ou acabar). Acredito que essas formas de imersão sejam igualmente presentes entre jogadoras, assim como outras, mas elas talvez evidenciem processos de identificação como os que busco nesta tese.

Por outro lado, a perspectiva em primeira pessoa cria uma conexão mais forte, seja com a jogadora no jogo, seja com a leitora no livro; a proximidade da linha de narração com a interação da jogadora desenvolve uma relação de simbiose que funciona como se a jogadora fosse uma espécie de narradora (também em primeira pessoa) da vida daquele ser que a representa, como se narrasse alguns minutos antes de o evento acontecer. É a situação que ocorre quando a personagem da jogadora morre e o jogo recupera num *save*⁷⁴ anterior ao acontecido, trazendo a personagem de volta à vida. A jogadora, no entanto, sabe que o seu avatar morreu, sabe como ele morreu e pode prever os eventos seguintes, de forma a evitá-los inclusive: a personagem está na história e a jogadora está no jogo. A narrativa nos

⁷⁴ Um arquivo com um jogo salvo. O jogo é salvo em algum momento; esse processo pode ser automático (o jogo salva a cada 5 ou 10 minutos ou a jogadora precisa acessar equipamentos dentro do mundo do jogo para salvar o jogo naquele ponto – são exemplos de *saves*).

jogos em que a linearidade é menor sempre tem um “quê” de emergente, pois há o espaço, ainda que mínimo, de inserção de material/de conteúdo criativo por parte da jogadora, seja em termos estéticos (da narrativa), seja em termos de *gameplay* (de uso das mecânicas para melhores estratégias).

Acredito que a forma como isso é ponderado e analisado tenha forte dependência no tipo de abordagem, o que pode levar a pesquisadora a concluir essa relação da jogadora com sua personagem e o mundo do jogo como um produto subjetivo entre todos os elementos participantes ou apenas um resultado da aplicação de regras e de estratégias de jogo. Penso, antes, que o que mais se aproxima da semântica dessa relação é uma compreensão de que todos esses elementos agem juntos, embora prevaleça a infeliz tendência de análises binárias.

Uma outra publicação que se propõe a discutir a questão das personagens em *games* tem no início de seu texto uma breve história das personagens em jogos e de sua presença da mídia. Isto é interessante como conhecimento, mas não é meu objetivo apresentar essa história, então, sigo para sua abordagem, pensada a partir do *design* de personagens.

Robin J. S. Sloan, autor do livro, é professor de arte em jogos e *design*, com foco em produção 3D, linha de produção de arte em jogos e *game design* e sua pesquisa de doutorado centrou-se no desenvolvimento de animação emocional para personagens interativas, considerando princípios faciais de expressões faciais e princípios criativos de performance animada.

Em seu texto, *Virtual Character Design for Games and Interactive Media* (2015), Sloan parte do pressuposto de que é preciso definir essas personagens como virtuais, pois elas não fazem parte somente de videogames e porque elas possuem (pelo conteúdo de virtual) o “potencial” de existir (SLOAN, 2015, p. xii):

O termo personagens virtuais é usado proposadamente por duas razões: primeiro porque personagens dentro da mídia do computador não precisam ser limitadas a videogames apenas (e então personagens de videogame pode parecer um termo restritivo), e segundo para chamar a atenção para o fato de que estas são personagens que têm o potencial de existir. São personagens que existem dentro de simulações, que só ganham vida quando uma usuária executa o software, e cujas vidas (e mortes) finalmente são determinadas pelas interações que uma jogadora executa.⁷⁵ (SLOAN, 2015, p. xii)

⁷⁵ Tradução da autora. Original: “The term virtual characters is used purposefully for two reasons: first because characters within computer media need not be limited to just video games (and so video game characters might seem a restrictive term), and second to draw attention to the fact that these

Diferentemente de livros direcionados para programadores, que seguem uma estrutura de “como fazer”, apresentando modelos e sequência de passos para a construção de determinado elemento dentro do jogo, *Virtual Character Design for Games and Interactive Media* (2015) preocupa-se em mostrar modelos de análise das personagens virtuais e de *design*. Assim, o texto descreve cada aspecto que faz parte da criação de personagens, mas critica o que determinada escolha pode implicar como sentido.

Nos capítulos do livro, são abordadas questões de: anatomia e de mensagens corporais (como atração, saúde e idade); representação, customização e transformação; personalidade, emoção e expressão; contexto, história e jogabilidade; ação, movimento e animação; estética de personagens jogáveis; estética do conjunto de elementos virtuais; e estética de personagens hiper-reais.

Fica evidente, pelo menos para mim, que os capítulos finais dão conta dos aspectos mais interessantes da construção de personagens; no entanto, os primeiros se concentram em pensar a aparência, que é um elemento importante, pois possibilita a elaboração de uma imagem mental, mas não somente isso: ao definir a representação de uma personagem, a equipe de desenvolvimento define, também, significados subjacentes que refletirão na história dessa personagem, como cicatrizes, por exemplo. Manchas de pele, membros mutilados e formas corporais (proporção dos corpos – que funcionam como categorias de idade –, tipo de corpo, diferenças de sexo, mais ou menos gordura, mais ou menos músculos, cores para olhos, cabelos e pelos, etc.) também recebem atenção.

As diferenças de sexo, por exemplo, implicam nas formas dos corpos de modo a refletir a presença de hormônios, masculinos ou femininos, o que resulta em modelos ou protótipos tradicionais de acordo com o que se quer significar. Esses elementos da aparência de personagens é comum de se observar em jogos, pois são bastante visíveis e refletem as intenções de sentido no jogo. Observe as personagens femininas de *Resident Evil 5* (2009), Sheva Alomar, Jill Valentine e Excella Gionne (Figura 6: Sheva, Jill e Excella respectivamente):

Figura 6: Sheva, Jill e Excella respectivamente

are characters that have the potential to exist. They are characters that exist within simulations, that only come to life when a user runs the software, and whose lives (and deaths) are ultimately determined by the interactions that a player performs.”



Fonte: <http://goo.gl/gQ1vZ1>



Fonte: <http://goo.gl/fjmlMo>



Fonte: <http://goo.gl/2z3GAh>

Resident Evil 5 – RE5 (2009) não é exatamente sobre zumbis (temática principal explorada pelos jogos da série), mas aborda a utilização de um vírus chamado “La Plaga” em um país do oeste da África. Antecedem aos episódios do jogo, histórias que estão presentes em outros jogos ou animações. No enredo de RE5, Chris Redfield é convocado para investigar as supostas denúncias feitas sobre o vírus. Chris é parceiro de Jill, que supostamente estava morta, mas informações no local da investigação dizem o contrário. Na cidade ficcional de Kijuju, Chris conhece Sheva Alomar, uma agente da Aliança de Avaliação de Segurança em Bioterrorismo indicada para auxiliá-lo. Eles descobrem que o vírus está sendo testado na população. Em algum momento da investigação, eles encontram Excella Gionne, uma mulher que Sheva conhecia como a representante de um conglomerado industrial do ramo farmacêutico e que está envolvida nos testes com o vírus.

Trouxe a representação dessas três personagens para ponderar sobre alguns aspectos que estão em diálogo com o pensado por Sloan, a saber, a questão de como a aparência das personagens carrega sentido. Comparando as três, Sheva e Jill representam, ainda que com questões específicas do enredo, personagens boas, em oposição às personagens más, como Excella, mas não somente isso. Observando as três, Sheva e Jill correspondem a soldados mulheres: usam armas, sabem lutar e seus corpos e roupas expressam as necessidades de suas funções.

Jill aparece, na maior parte do jogo, como “dominada” por uma substância chamada P30, que funciona como um otimizador de desempenho na pessoa que já possui habilidades físicas, além de permitir que seja controlada por quem comanda a substância (foi utilizado um dispositivo no peito de Jill).

Em outros jogos da franquia, Jill utiliza fardamentos, roupas muito mais similares a de Sheva, enquanto que, em RE5, está vestindo uma roupa que realça suas características físicas de mulher com curvas, além de representar uma indumentária que protege o seu corpo e potencializa força e habilidade, mas que, também, destaca o fato de que ela é uma outra Jill, pois não a identifica como a heroína com que se está acostumada, mas uma inimiga feroz. Já Excella Gionne se opõe às outras duas usando um vestido sensual que expõe todas as suas características físicas realçadas ao limite. Mas não somente a sua roupa reflete isso, também a sua voz mais arrastada e com sotaque. A personagem de Excella é uma vilã e tem sua construção em torno deste princípio e, ainda, demonstra que pode usar a sua aparência para conseguir o que quer, sugerindo ao outro vilão do jogo, Albert Wesker, que ela pode oferecer muito mais do que os contatos e as informações que possui (a personagem sugere que eles podem ter uma relação além da profissional).

Análises mais extendidas sobre a representação das três podem ser feitas (se já não foram), mas apenas os pontos comentados servem para ilustrar como as imagens das personagens estão carregadas de significado e fazem com que jogadoras tenham determinadas interpretações delas. Não que as formas utilizadas para expressar sentidos não sejam clichês, pois elas são, mas, antes disso, são representações tradicionais reconhecidas.

Isso faz com que se compreenda que a construção de personagens em jogos caminha lado a lado com intenções de sentido, carregadas de conteúdo que permitem que se crie identificação através da representação. Assim, não se pode ou não se deveria subtrair os elementos representativos dos jogos em nome de uma focalização nos elementos não representativos do *gameplay*, como regras do jogo, interação, imersão, etc. O jogo que se deve jogar é aquele da conexão desses elementos todos.

Level 2.3 Avatar – entre os processos de identificação e de representação

Há, nos *Game Studies*, uma tendência a pensar o avatar como o representante ou a personagem da jogadora em jogos para múltiplas jogadoras, pois é quando se necessita de uma forma de identificação da jogadora entre outras jogadoras e essa identificação tem início na customização da personagem que vem a ser a sua representação. Mas penso o avatar como qualquer representante da jogadora, seja em jogos para múltiplas jogadoras, jogos para jogadora sozinha ou jogos com modo de cooperação entre jogadoras (número relativo que depende de cada jogo). Ou ainda, qualquer personagem customizável pela jogadora, pois aquilo que se pensa sobre imersão, identificação e agência não está diretamente ligado à construção do avatar, mas às formas como as relações entre jogadora, personagem da jogadora, mundo do jogo e narrativa do jogo vão se dar.

Nesse sentido, avatar, para mim, é a versão estendida (não em relação a maior, mas à relação de continuidade) da jogadora, seja no gênero de jogo que for. É evidente, no entanto, que jogos em que não se tem uma personagem da jogadora, os elementos de *gameplay* mencionados vão surgir a partir de outras conexões.

Por isso, é importante que se compreenda como esses aspectos de *gameplay* estão ligados aos processos de identificação e de subjetividade da jogadora, favorecendo a construção de uma simbiose que pode gerar diferentes níveis de profundidade, como é o caso do conceito de *persona* em jogos.

Em alguns pontos desta tese mencionei o aspecto subjetividade ou ainda modos de subjetivação. Há que se ressaltar que subjetividade, para mim, não se refere a algo como uma interioridade psicológica revelada por aspectos singulares de cada ser, mas, antes, uma forma pela qual se pode observar um sujeito que resiste às formas de poder estabelecidas culturalmente, ou seja, normalização. Considerando que penso sujeito como um conjunto de várias realizações, temporais e espaciais, de uma mesma pessoa, os modos de subjetivação desse ser estão nas maneiras com as quais ela se relaciona com as experiências do vivido e nas formas pelas quais ela escolhe o que fazer ou não, o que ser ou não.

Apoio-me no pensamento foucaultiano de subjetivação (nos últimos trabalhos do autor acerca do sujeito) no qual, numa tentativa de defender que se pode pensar

diferente e, portanto, saber (conhecimento) de formas diferentes, afastar-se da normalização das relações de poder e saber é lutar contra os regimes de sujeição do ser estabelecidos culturalmente. O sujeito, em Foucault, não está numa posição de sujeição, mas de subjetivação, em que as condições de possibilidades devem ser outras que não as pré-estabelecidas. No texto *O Poder e o Sujeito*, Michel Foucault evidencia que sua pesquisa sempre foi sobre o sujeito. Para mim, o que importa é que, no terceiro estágio de pesquisa do autor⁷⁶, ele tentou pensar como o ser humano se torna sujeito.

Quando definimos o exercício do poder como um modo de ação sobre as ações dos outros, quando as caracterizamos pelo “governo” dos homens, uns pelos outros – no sentido mais extenso da palavra, incluímos um elemento importante: a liberdade. O poder só se exerce sobre “sujeitos livres”, enquanto “livres” – entendendo-se por isso sujeitos individuais ou coletivos que têm diante de si um campo de possibilidade onde diversas condutas, diversas reações e diversos modos de comportamento podem acontecer. (FOUCAULT, 1995, p. 244)

Assim, afasto-me de um pensamento que concebe subjetividade fora da história, fora do enfrentamento com as relações de poder e de saber culturais. Subjetividade como interioridade pode servir para outra análise que não esta que se coloca na posição de tentar ver outras formas de se pensar sobre identidades.

Nesse sentido, os modos de subjetivação de Foucault coadunam como a ética das escolhas de Derrida. A aproximação que faço não está livre de ressalvas ou de contestação, mas percebo uma relação entre os dois, uma vez que talvez o objetivo final seja encontrar essa “liberdade” de viver a sua existência, de decidir livremente, tornando-se, assim, um sujeito de fato. Do mesmo modo que encontro formas de reconhecer as situações de (in)decidibilidade em jogos, também reconheço os modos de subjetivação, não somente numa certa busca de “liberdade” contra um sistema determinístico (*per se*), mas numa tentativa de construção individual, particular e irrepitível da atuação do sujeito no mundo do jogo.

Portanto, uma abordagem do sujeitos em videogames deve considerar todos esses aspectos. E talvez seja na relação entre jogadora e sua *persona* que se possa observar mais contundentemente os modos de subjetivação do sujeito que joga.

⁷⁶ Foucault estabelece três modos de subjetivação em seu trabalho: o primeiro é o modo de investigação (estatuto da ciência; estar vivo na história), o segundo modo são das “práticas divisoras” (o sujeito é dividido em seu interior e em relação aos outros) e o terceiro é o modo pelo qual um ser humano se torna sujeito (no domínio da sexualidade). (FOUCAULT, 1995, p.231-232)

A identificação da audiência ocorre de formas diversas, pois é composta por pessoas e essas têm interesses e visões variadas sobre as interações em jogos. Há todo o tipo de jogadora e isso reflete nas escolhas de gêneros, pois as usuárias de videogames conhecem as características e escolhem que tipos lhes interessam a partir disso. Jogadoras que preferem narrativas progressivas (lineares) não vão, usualmente, escolher jogos de mundo aberto e vice-versa, por exemplo, mas nada impede que isso ocorra. O que se observa, por outro lado, é o tempo dedicado a cada uma das apresentações.

Os jogos de mundo aberto têm sido significativos para jogadoras do mundo todo. Tornou-se visível a separação entre aquelas pessoas que acreditam que exista um tipo apenas de *gamers* e aquelas que reconhecem as mudanças culturais pelas quais a humanidade tem passado e que sentem-se inseridas em campos antes restritos a determinados grupos ou indivíduos.

Em 2012, após arrecadar cerca de 27 vezes o valor de seu projeto no Kickstarter (o projeto era de 6 mil dólares e foram doados cerca de 160 mil), Anita Sarkeesian passou a ser alvo de ameaças e de assédios virtuais. Por que uma mulher passaria por isso? Por que arrecadou 160 mil dólares? Não, mas porque o seu projeto envolve a produção de uma série de vídeos chamada *Tropes vs. Women in Video Games*⁷⁷, em que Sarkeesian apresenta várias análises de como mulheres são retratadas em jogos e como esse retrato tem origem nos tropos literários, mantendo as personagens femininas em funções estabelecidas pelo machismo e pelo falocentrismo, como: a donzela em perigo, mulheres como decoração, mulheres como prêmio e objetificação em geral.

Embora Sarkeesian também tenha mostrado jogos que fogem dessa configuração, o que grande parte da comunidade *gamer*, a parte masculina, identificou foi uma tentativa de destruição de um patrimônio cultural – o videogame – que pertence a eles e não deve passar por transformações criadas por feministas raivosas. Anita segue com seu projeto apesar de ter recebido até uma ameaça de bomba antes de uma palestra na The University of Utah em 2014.

Em 2014, o controverso escândalo que ficou conhecido como *GamerGate* veio a público. Ainda restam questões sobre o conteúdo da querela, mas ela surgiu como uma denúncia sobre uma programadora de jogos que teria ganhado críticas

⁷⁷ https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61

positivas de seu jogo em troca de sexo com jornalistas especializados em *games*. A notícia ganhou repercussão no universo dos jogos, pois dividiu o “mar vermelho” entre muitos jogadores homens e muitas jogadoras mulheres que, de um lado, acusavam e ofendiam a programadora e, de outro, apoiavam e defendiam Zoe Quinn. Ela recebeu até ameaças de estupro e de morte caso não abandonasse seus projetos, já que estava maculando o mundo do jogos, feitos pelos *gamers* (homens) para os *gamers* (homens).

No meio disso, Dan Golding, jornalista e acadêmico, publicou um manifesto em seu *Tumblr: The End of Gamers*⁷⁸. Nele, Golding relata os casos acima e amplia a discussão, propondo que uma desconstrução do conceito de *gamer* é mais do que urgente e importante, pois é preciso repensar uma série de estruturas corrompidas ao longo da história do videogame⁷⁹.

Eu cresci me chamando de *gamer*. Eu me nomeei diversas vezes *gamer*. No entanto, para o grupo de pessoas que se considera dono do termo, eu não seria *gamer*. Porque eu não sou homem. Ou ainda, teria que provar que sou *gamer* de fato (mulheres que jogam costumam ser testadas e desafiadas a mostrar seus

⁷⁸ <http://dangolding.tumblr.com/post/95985875943/the-end-of-gamers>

⁷⁹ Trechos do texto: “Taken in their simplest, most basic form, a videogame is a creative application of computer technology. For a while, perhaps, when such technology was found mostly in masculine cultures, videogames accordingly developed a limited, inwards-looking perception of the world that marked them as different from everyone else. This is the gamer, an identity based on difference and separateness. When playing games was an unusual activity, this identity was constructed in order to define and unite the group (and to help demarcate it as a targetable demographic for business). It became deeply bound up in assumptions and performances of gender and sexuality. To be a gamer was to signal a great many things, not all of which are about the actual playing of videogames. When, over the last decade, the playing of videogames moved beyond the niche, the gamer identity remained fairly uniformly stagnant and immobile. Gamer identity was simply not fluid enough to apply to a broad spectrum of people. It could not meaningfully contain, for example, Candy Crush players, Proteus players, and Call of Duty players simultaneously. When videogames changed, the gamer identity did not stretch, and so it has been broken. (...)And lest you think that I’m exaggerating about the irrelevance of the traditionally male dominated gamer identity, recent news confirms this, with adult women outnumbering teenage boys in game-playing demographics in the USA. Similar numbers also often come out of Australian surveys. The predictable ‘what kind of games do they really play, though—are they really gamers?’ response says all you need to know about this ongoing demographic shift. This insinuated criteria for ‘real’ videogames is wholly contingent on identity (i.e. a real gamer shouldn’t play Candy Crush, for instance). On the evidence of the last few weeks, what we are seeing is the end of gamers, and the viciousness that accompanies the death of an identity. Due to fundamental shifts in the videogame audience, and a move towards progressive attitudes within more traditional areas of videogame culture, the gamer identity has been broken. (...)Today, videogames are for everyone. I mean this in an almost destructive way. Videogames, to read the other side of the same statement, are not for you. You do not get to own videogames. No one gets to own videogames when they are for everyone. They add up to more than any one group. On some level, the grim individuals who are self-centred and myopic enough to be upset at the prospect of having their medium taken away from them are absolutely right. They have astutely, and correctly identified what is going on here. Their toys are being taken away, and their treehouses are being boarded up. Videogames now live in the world and there is no going back. I am convinced that this marks the end. We are finished here. From now on, there are no more gamers—only players.”

conhecimentos em jogos). Eu cresci jogando com personagens masculinas que eu amava, mas, quando pude jogar com avatar mulher (Lara Croft), foi uma experiência fantástica, ainda que (hoje eu sei disso) ela tivesse uma representação distorcida (objetificada e sexualizada).

É um princípio básico de alteridade. Dar-se a chance e possibilitar a experiência de vida do Outro. Joguei muito como homem, mas, desde que pude escolher, jogo como mulher.

Num certo sentido, o movimento que se percebe nas desenvolvedoras de jogos pretende possibilitar diferentes representações para que a audiência sinta-se identificada; é semelhante à necessidade que a literatura, a crítica e a teoria da literatura perceberam desde o início dos Estudos Culturais pelo menos. As teorias desconstrucionistas, pós-colonialistas e feministas fizeram com que o *status quo* da produção literária passasse por alterações mais do que precisas. Há ainda muito choro e muita reclamação, há ainda quem reclame de que estão retirando o seu direito sagrado de branco, de classe média burguesa e de homem de expressar o seu pensamento correto e adequado sobre como o mundo foi, é e deve continuar sendo.

São os defensores da misoginia, da representação da mulher objetificada, dos papéis de masculinidade e de feminilidade estabelecidos como verdades, das subfunções atribuídas aos não brancos, etc. Há pessoas vendo o mundo de outra forma. E são elas que vão continuar e intensificar as mudanças.

O videogame não escapa disso. É um processo cultural que deve estar presente em quase todos os países que passaram pela revolução tecnológica dos últimos sessenta anos. É uma mídia simulatória que oferece inúmeras possibilidades de interação, de ficcionalização e de narrativização, além de desenvolver e de otimizar muitas capacidades cognitivas⁸⁰ resultantes dos processos que ocorrem ao se utilizar um videogame (seja no console, no computador, no celular ou no *tablet*).

Portanto, é mais do que premente que os videogames sejam capazes ou pelo menos tentem criar possibilidades de identificação e de alteridade. Os casos do *GamerGate* e de Anita Sarkeesian e como a comunidade *gamer* respondeu a isso são evidências suficientes para que as desenvolvedoras de jogos compreendam que

⁸⁰<http://jov.arvojournals.org/article.aspx?articleid=2138878>;
<http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0070350#s2>;
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0003687012001202>;
<http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/7-1-article-video-games.pdf>.

o público de pessoas jogadoras se alterou e que é preciso levar isso em conta, tanto em termos culturais como de mercado. Logo, os jogos devem passar a oferecer às jogadoras modelos de representação, bem como deslocar alguns papéis antes cristalizados dentro das narrativas em jogos, como o da donzela em perigo, por exemplo. Sloan descreve:

Não é preciso uma análise minuciosa para estabelecer que as personagens brancas do sexo masculino são, de longe, as personagens principais mais comuns em jogos, que as personagens femininas são mais tipicamente apresentadas em papéis secundários ou como personagens para serem salvas, e que as personagens não brancas estão subrepresentadas e raramente colocadas no controle da jogadora.⁸¹ (SLOAN, 2015, p.51)

É, no entanto, inevitável, para mim, não associar essas análises sobre videogames com as realizadas sobre o contexto da produção literária do Brasil, como é o caso da pesquisa da professora doutora da UnB, Regina Dalcastagnè: A personagem do romance brasileiro contemporâneo: 1990-2004⁸².

Nela, a escritora e crítica literária sumarizou características predominantes dessa categoria narrativa, através da leitura de 258 romances (excluídos os policiais) publicados no período pelas editoras Companhia das Letras, Record e Rocco (sudeste do Brasil). Os dados revelaram que a maioria dos autores são brancos (93,9%), homens (72,7%), moram no Rio de Janeiro e em São Paulo (47,3% e 21,2%, respectivamente). O curioso da pesquisa é que as personagens refletem esse perfil do escritor. Elas são homens na maioria (62,1%) e heterossexuais (81%) e têm como principais ocupações escritor (8,5%), bandido ou contraventor (7%) e artista (6,3%). Já as personagens femininas são donas de casa (25,1%), artistas (10,2%) ou não têm ocupação (9,6%). Quanto a cor das personagens, apenas 7,9% são negras (são 5,8% dos protagonistas e 2,7% dos narradores); as ocupações são: bandidos ou contraventores (20,4%), empregados(as) domésticos(as) (12,2%) ou escravos (9,2%). Quanto ao destino das personagens, a maioria das brancas morre por acidente ou doença (60,7%), já as negras morrem bem mais por assassinato (61,1%).

⁸¹ Tradução da autora. Original: "It doesn't take a thorough analysis to establish that white male characters are by far the most common lead characters in games, that female characters are more typically presented in supporting roles or as characters to be saved, and that nonwhite characters are underrepresented and rarely placed in player control."

⁸² Texto completo: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4846066.pdf>

Há que possa não compreender a apresentação dessa pesquisa neste tese e isso pode decorrer de uma visão metodológica: 1. não é uma tese sobre literatura; 2. não é uma tese sobre literatura brasileira contemporânea; 3. é uma tese sobre narrativa de videogame; 4. não é uma tese sobre jogos brasileiros; 5. qual a relação da pesquisa sobre personagens com a tese?

Assim como na literatura, as normalizações culturais continuam tentando se manter nos videogames. Apontar os dados revelados numa pesquisa sobre a literatura brasileira contemporânea reforçam a perspectiva de que muito da arte ainda é criada e produzida com a predominância de formas de representação eurocêntricas e falocêntricas, mesmo em países em que a presença de diversas características identitárias, que se afastam disso, faz parte da identidade do lugar, ainda que renegada. Nesse sentido, a discussão, que se faz presente no âmbito da literatura sobre o *status quo*, faz-se mais do que necessária nos videogames.

Não obstante se reconheça a importância de estudar e contemplar esses aspectos, seja na literatura, seja nos videogames, é importante que se aceite o fato de que ponderar sobre tais elementos jamais será simples, conforme define Sloan:

identidade é uma construção multifacetada, dinâmica e pessoal: etnia não é facilmente resumida por uma categoria tão abrangente, e gênero não é simplesmente sexo biológico. Além disso, as questões de nacionalidade, religião, idade e classe social interagem com a identidade. Precisamos, portanto, de uma compreensão mais completa da identidade e da natureza complexa da sociedade humana antes que possamos analisar o desenvolvimento de personagem virtual através de uma lente sociológica.⁸³
(SLOAN, 2015, p. 51)

A estrutura de análise proposta pelo autor é de fato interessante, pois elucida alguns pontos que deveriam fazer parte da construção de identidade de personagens e de avatares. Essa estrutura deve levar em conta, quando pensando em identidade, diversos tópicos que não são apenas categorias em uma lista (raça, sexo, cor, composição física, etc), mas um conjunto de particularidades imbricadas.

Sloan está menos preocupado em definir os tipos de avatar que se conhece do que discutir questões culturais e até filosóficas sobre a representação de personagens em jogos, e uma das formas de se executar isso é através da

⁸³ Tradução da autora: identity is a multifaceted, dynamic, and personal construct: ethnicity is not easily summed up by one overarching category, and gender is not simply about biological sex. Furthermore, issues of nationality, religion, age, and social class all interact with identity. We therefore need a more thorough understanding of identity and the intricate nature of human society before we can begin to analyze virtual character design via a sociological lens.

identidade dessa categoria. O autor reforça alguns pontos que já defendi: de que a identidade é um processo e, como tal, significa não somente a compreensão de si mesma, mas uma relação de alteridade com as outras pessoas, assim como é um movimento contínuo no devir, podendo se modificar ao longo do tempo (SLOAN, 2015, p. 52).

A forma como alguns dos fatores que se utiliza para pensar identidade (sexo biológico, gênero, sexualidade, raça, nacionalidade, crença, idade, classe, etc) se reproduzem em jogos pode ser uma representação adequada ou uma deturpação desses fatores, o que implica na necessidade de análise particular em algumas personagens virtuais.

A produção de um mundo do jogo populado por criaturas que representem diversidade e em que as personagens principais (avatar da jogadora, personagens interativas e parceiras) contemplem formas diversas de representação deve ser o resultado de esforço de construção de uma mídia que reconhece nas pessoas – que interagem com seu jogo – modos mais significativos de existência.

A literatura, o cinema, a televisão e a propaganda serviram e servem como produtoras e reprodutoras de modelos, que podem ou não ser seguidos. Sejam modelos que possibilitam uma evolução nas relações sociais, sejam modelos que reforçam estereótipos ou papéis ultrapassados, essas mídias constroem o imaginário da população que as consome. O videogame, como mídia, não é diferente disso, mas pode vir a oferecer modos de identificação e de reconhecimento. Conforme Sloan, “identidade se refere à maneira como construímos uma compreensão de quem somos, já a representação se refere ao modo como certos aspectos da identidade podem ser retratados pela mídia” (SLOAN, 2015, p. 53) e isso implica no fato de que produtores midiáticos têm o poder de decisão sobre o que retratar e como retratar. Cabe à audiência a função crítica quanto a isso.

Nessa perspectiva, não é incomum que as desenvolvedoras afirmem retratar mulheres de formas objetificadas e sexualizadas e seguindo padrões de feminilidade e de funções estabelecidas tradicionalmente pelo machismo, pelo sexismo e pela misoginia (como a esposa que morre dando motivação para o herói buscar a sua vingança, pode ser a filha também; a mulher que serve de prêmio pelos obstáculos e dificuldades superadas pelo herói, etc.), baseadas no suposto fato de que o público para o qual produzem é formado por homens e homens preferem personagens

masculinos, ou porque a predominância de programadores homens determina bastante como as representações serão feitas ou, ainda, porque oferecer uma personagem feminina exigiria tempo e investimentos duplicados⁸⁴.

O que resta dessas colocações é um sentimento infeliz, pois realça um tipo de pensamento comum na sociedade, seja sobre mulheres, sobre negros, sobre pessoas de outros países, etc; é a somatória de uma verdade desagradável que permeia qualquer linguagem, qualquer representação. Por isso, a importância de insistir na mudança de paradigmas.

A questão da representação atinge pilares fixos de como o mundo é interpretado e reinterpretado. Nos videogames, uma escolha que pode ser observada é a demarcação da personagem da jogadora como masculina por definição. Pode-se, até, disponibilizar às jogadoras uma versão feminina do herói, mas ainda não é um padrão. A partir do momento em que as desenvolvedoras fazem a opção por delimitar a perspectiva que querem vender para o seu público, elas estão passando a mensagem de que as outras perspectivas não são relevantes ou, ainda, que não são necessárias.

No jogo *Batman: Arkham Asylum* (2009), enquanto a jogadora anda pelos mapas do jogo como Batman, pois ele é a personagem da jogadora, ouve diversas falas das personagens não jogáveis: elas são os guardas e os funcionários e as funcionárias do hospital psiquiátrico e aguardam a solução da crise com apreensão. Eventos anteriores fizeram com que muitos prisioneiros fossem levados para o hospital e Batman foi encaminhar o Coringa até as instalações para garantir que nada acontecesse. É no momento em que ele entra no hospital que Arlequina ataca a sala de segurança e Coringa escapa para dentro das dependências do hospital, dando início ao caos em Arkham Asylum.

Faço a referência a este jogo, pois tem-se a presença de uma atividade realizada pelas personagens não jogáveis bastante curiosa. O jogo recebeu diversos prêmios e é aclamado pela crítica e pelas jogadoras, mas mantém estruturas de representação estereotipadas e, além disso, opta pelo uso de designações misóginas atribuídas às personagens femininas. Os guardas e funcionários do hospital estão apavorados, esperando pelo resgate e salvação, mas, sempre que

⁸⁴ <http://thinkprogress.org/culture/2014/06/13/3448791/assassins-creed-unity-cuts-female-player-because-it-was-too-much-work/>; <http://www.gamespot.com/articles/e3-2014-ubisoft-explains-why-assassin-s-creed-unity-lacks-female-leads/1100-6420359/>.

têm oportunidade, fazem comentários sobre o que está acontecendo. Assim, nas cenas em que Batman está prestes a enfrentar algum inimigo, os guardas ou funcionários que estão próximos do local produzem falas como “Este louco vai nos matar”, “Ele é um insano”, etc.; as falas que direcionam para a personagem da Arlequina, por exemplo, são bem diferentes e utilizam termos como “VADIA louca”, “prostituta”, etc. Enquanto eu jogava, perguntava-me o motivo disso. Arlequina é uma grande personagem, uma vilã sociopata com muitos elementos macabros para se explorar e, não que isso tenha sido deixado de lado, mas insistem em termos machistas e misógninos para caracterizá-la. Não é uma forma particular de referência às personagens femininas; isso está em diversos jogos, mesmo atuais. Poderia seguir com exemplos assim, mas eles são muitos e, honestamente, já atrapalham bastante a forma como me relaciono com títulos específicos.

Mas retomando a questão da representação, a personagem masculina costuma ser a personagem padrão. Isso implica num número menor de personagens da jogadora representadas por mulheres e resulta, quando há a possibilidade de jogar como mulher, num arco narrativo ainda pensado para uma personagem masculina, mesmo que o jogo seja programado para oferecer opções de interações que independam do sexo ou do gênero da personagem. E é o gênero uma das questões mais problemáticas de representação nos jogos. Primeiro, porque o gênero e o sexo biológico são aspectos diferentes, diverso ainda é o elemento da “orientação sexual”, seja como for, os jogos, na maioria dos casos, ainda não conseguiram refletir essas particularidades ou sequer representar diversidade de gênero. E Robin Sloan concorda com isso:

Dada a visão histórica de que jogos são projetados para um público jovem masculino – e feitos por homens desenvolvedores de jogos apenas um pouco mais velhos – representações de gênero e de sexualidades dentro de videogames são muitas vezes vistos como tendenciosos para identidades masculinas heterossexuais. Nos primeiros anos dos jogos, personagens virtuais eram quase sempre apresentadas como masculinas e associadas a ideias de masculinidade. Personagens femininas – se apareceram – normalmente seria alguma forma de donzela (como Pauline em Donkey Kong) ou uma imagem da sexualidade feminina. A noção de que personagens em jogos deviam ser masculinas era tão arraigada que a representação de uma mulher forte em Samus Aran, de Metroid, foi um pouco chocante.⁸⁵ (SLOAN, 2015, p. 55-56)

⁸⁵ Tradução da autora. Original: “Given the historical view that games are designed for young male audiences—and made by only slightly older male game developers—the representations of gender and sexualities within video games are often seen as biased toward heterosexual male identities. For much of the early years of gaming, virtual characters were almost entirely presented as masculine and

O exemplo utilizado no final do trecho é quase um estigma na vida de muitas jogadoras que jogaram *Metroid*, em 1986, e recordam, ainda, de somente descobrir que jogaram o tempo todo com uma personagem mulher e não sabiam disso e isso teria sido traumático, pois criou uma dissociação com o horizonte de expectativa dos *gamers*. Embora o jogo tivesse alguma inspiração no filme *Alien* (1979) na sua produção, as jogadoras da época não esperavam ter uma mulher por debaixo da armadura, pois eram incapazes de conceber uma personagem forte, caçadora de recompensas, obstinada e carregando uma super arma, algo como um canhão, que não fosse um homem. Samus Aran deve ser um orgulho para todas as jogadoras.

Nada nela a identificava como mulher, pois não havia a necessidade, já que o sexo e gênero não definem capacidades. No entanto, as desenvolvedoras, na época, optaram por não representar muitas características, deixando para as jogadoras o papel de atribuir sentidos ao que acontecia; isso tanto pode ter sido porque queriam criar uma surpresa com a revelação final como temiam a rejeição por parte das jogadoras caso soubessem que jogavam com uma mulher.

Escolha pensada ou não, a representação em jogos, reafirmo, tende a ser estereotipada e perpetuadora de imaginários construídos sobre padrões, em geral, ocidentais e eurocêntricos. De qualquer forma, a representação, em jogos, deveria ser capaz de contemplar aspectos de gênero, de sexualidade⁸⁶, de etnia, de religião e de nacionalidade de forma não restrita a esses padrões e que não representassem de maneira tendenciosa uma visão defendida “sutilmente”. Como em jogos de guerra que podem reforçar a islamofobia, representando muçulmanos como os inimigos comuns e os soldados estadunidenses e aliados como os heróis que protegem contra o irracionalismo dos povos que seguem o Islamismo.

O tópico que vem concluir os aspectos que concorrem nos processos identitários em jogos é o elemento da customização. Já mencionei que ela pode ocorrer de várias formas (pelas escolhas de características físicas, pela escolha de nome, raça, cor, sexo biológico, formas corporais, habilidades, pelas escolhas de

associated with ideas of masculinity. Female characters—if they appeared at all—would typically be some form of damsel character (such as Pauline in *Donkey Kong*) or an image of feminine sexuality. So embedded was the notion that game characters ought to be male that the presentation of a strong female in *Metroid*’s Samus Aran was somewhat shocking.”

⁸⁶ *The Sims 3*, por exemplo, permite que a jogadora tenha diversas performances identitárias. Em uma das minhas construções de identidade no jogo, joguei como mulher, casei para ter filhos (pois é como podemos continuar no jogo por mais tempo), mas mantive um relacionamento amoroso com outra mulher. Isso é feito constantemente pelas jogadoras.

jogabilidade, etc.), mas o que concerne à construção da personagem da jogadora tem pontos bem importantes de discussão.

Quando se realiza uma comparação entre mídias, e isso é inevitável, observa-se que elas oferecem diferentes modos de contato ou de interação. A interação é parte presente em mídias, seja no nível que for; assim, por exemplo, o texto literário deixa sempre espaços vazios para a leitora preencher. Resumindo, a interação não é uma característica particular dos jogos, mas ela, talvez, se otimiza no suporte.

A customização, por outro lado, é representativa de videogames, como os RPGs e os MMOs. Ela é, inclusive, requisito definitivo para algumas jogadoras para a aquisição de um jogo. Essa customização pode variar entre modos mais simples (sexo, raça, cor, constituição física, altura, etc.) e modos mais complexos (customização total da aparência, como escolha de um nariz e o detalhamento do modelo escolhido).

Jogadoras veem, muitas vezes, a possibilidade de total customização como uma chance para a criação de uma identidade sua, ficcional e narrativa (e até imaginária), que represente os sentidos que quer expressar no mundo do jogo ou para outras jogadoras, usando aspectos de suas identidades:

É possível que as jogadoras de videogame possam impor aspectos de suas próprias identidades em personagens virtuais muito mais facilmente do que é possível em mídias mais controladas, como cinema e televisão. Também é possível que as jogadoras possam ditar inteiramente como aspectos da identidade são representadas dentro dos personagens que interpretam.⁸⁷
(SLOAN, 2015, p. 67)

A customização, bastante característica de jogos de RPG e MMO, já se observa em outros gêneros, como os de esportes em que a jogadora pode escolher as características de um jogador de futebol, por exemplo. A ideia de customização não apenas é associada aos gêneros citados, mas, também, à ideia de avatar da jogadora (isso já se ampliou em jogos mais recentes). Oferecer altos níveis de customização em um jogo é um caminho aberto para várias direções de construção de narrativas particulares, o que viriam a ser narrativas emergentes, mesmo em jogos em que se localiza um arco principal (ou alguns arcos) como *Fallout 3* (2008).

⁸⁷ Tradução da autora. Original: "It is possible that video game players can impose aspects of their own identity onto virtual characters much more easily than is possible in more controlled media such as film and television. It is also possible that players can entirely dictate how aspects of identity are represented within the characters they play."

Customizar um avatar implica, igualmente, em atribuir a essa figura virtual uma história, por meio de cicatrizes, manchas pela exposição ao ambiente ou uma idade avançada. E, ainda, quando se tem uma descrição das raças disponíveis, pode-se perceber a história que antecede aquela criatura, a história de um povo do qual ela faz parte, participando, assim, da construção identitária dela. É a forma de contar uma história que não estava prevista. Evidentemente, algumas dessas escolhas resultam em consequências no mundo do jogo.

Diferentes categorias de customização podem ser implementadas nos jogos, algumas mais comuns e outras menos. Assim, ela é uma escolha pré-definida pelas desenvolvedoras (a sua existência ou não), bem como que aspectos vão ser oferecidos. Ela se aplica não somente ao avatar ou personagem da jogadora, mas também às personagens não jogáveis. No jogo *Fallout 4* (2015), o avatar da jogadora pode customizar alguns atributos de amigos e amigas colonizadoras (essas pessoas vivem em assentamentos controlados pela jogadora), como roupas, equipamentos e, ainda, tarefas a desempenhar.

Outras condições de customização contemplam detalhes físicos diversos, voz, cabelo, vestimentas, modificação de características, as histórias que acompanham as escolhas de raças, bem como os elementos particulares atribuídos a cada raça. Em *Star Wars: The Old Republic* (2011), a escolha de espécies apresenta condições de possibilidades de classe da personagem: Cavaleiro Jedi, Jedi Consular, Trooper, etc. Das nove espécies jogáveis disponíveis, cada uma delas apresenta classes possíveis, mas não todas. Observe o quadro (Quadro 1: Combinações de espécies e classes) em que as espécies são listadas na vertical e as classes na horizontal. O ✓ é o sinal de positivo para classe na espécie.

Quadro 1: Combinações de espécies e classes

	Jedi Knight	Jedi Consular	Trooper	Smuggler	Sith Warrior	Sith Inquisitor	Bounty Hunter	Imperial Agent
Cathar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chiss	X	X	X	X	X	X	✓	✓
Cyborg	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Human	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Miraluka	✓	✓	X	X	X	X	X	X
Mirialan	✓	✓	✓	✓	X	X	X	X
Rattataki	X	X	X	X	X	✓	✓	✓
Sith Pureblood	X	X	X	X	✓	✓	X	X
Togruta	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Twi'lek	✓	✓	X	✓	X	✓	X	X
Zabrak	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Fonte: <http://swtor.wikia.com/wiki/Species>

Há outros elementos presentes em algumas espécies, enquanto que não em outras. Assim como habilidades sociais específicas de cada espécie, às vezes duvidosas, como a habilidade de realizar uma dança única de determinada cultura (essas habilidades não alteram ou favorecem qualquer estatística das espécies). Essa habilidade só está disponível para a espécie Twi'lek, que aparece em *Star Wars: O Retorno de Jedi* (1983), e é a espécie da escrava-dançarina Oola que pertence à personagem Jabba The Hutt (Figura 7: Oola e Jabba The Hutt).

Figura 7: Oola e Jabba The Hutt



Fonte: <http://goo.gl/sLBXC4>

Os modelos de customização podem variar de acordo com diversas intenções das desenvolvedoras e conforme o gênero de jogo, mas, independente disso, as condições de (im)possibilidades que se colocam à disposição da jogadora abrem caminhos para a construção de sua narrativa particular dentro do mundo do jogo. As escolhas, por sua vez, representam processos de identificação e de subjetividade sendo realizados de forma a dar sentido a uma criatura virtual que, em algum nível, representa a jogadora. A customização, ainda que algumas de suas formas possam ocorrer já *in-game* (durante o jogo; como alteração de configuração de som, imagem, ângulo de câmeras, etc.), a criação e a caracterização da personagem da jogadora ou de seu avatar antecedem a entrada efetiva no mundo e dão início às relações de identificação pela interação, encaminhando para outros níveis de imersão.

A travessia que observo entre personagem, avatar e *persona*, antes de ser uma hierarquia ou categorização (porque não é), corresponde à interpretação que a jogadora atribui às relações que estabelece entre sua versão digital, personagem da jogadora/avatar, e o mundo do jogo. Há quem considere que qualquer personagem no jogo é sempre personagem, mas, diferente do conceito tradicional e de suas associações, a personagem da jogadora e seu avatar possibilitam um sentido de agência que não se encontra em outras formas narrativas.

Assim como para os gêneros de jogos e para os tipos de personagens, também se elaborou uma categorização de avatares e suas formas e usos. Eles não são iguais, pois, precisamente, servem para objetivos diversos, mas ainda detêm um ponto em comum: representam, de algum forma, a usuária numa realidade virtual. Dessa forma, imagens tridimensionais, semelhantes ou não à usuária, funcionam como um documento de identidade determinando quem é aquela criatura. Os avatares estão nos fóruns da internet, nas comunidades de jogadoras de diversos jogos, nas salas de bate-papo, nos videogames, nos mundos *on-line* fora de jogos (como a PSN e a Xbox Live). O cerne disso está no fato de que todas essas formas possibilitam à jogadora criar e customizar uma identidade virtual e ficcional de sua pessoa factual. O uso de fotos como representação da usuária, no entanto, não é considerado como avatar.

Quando se está no mundo do jogo, seja representada pela personagem da jogadora, seja pelo seu avatar, a relação que se estabelece é sempre mais complexa do que aparenta, conforme Salen e Zimmerman escreveram: “‘players’ relationships to game characters are never simple. When a player plays a game, he or she is never merely ‘immersed’ within a representation” (2004, p. 514).

Penso que, com a crescente evolução da tecnologia e das formas de interação e de imersão, mais e mais da forma como se avalia e se interpreta a relação entre jogadora e o ser que a representa no jogo tem se modificado. Salen e Zimmerman escreveram isso em 2004 e, nessa época, a força autoral das jogadoras ainda não era uma presença forte; hoje, por outro lado, em diferentes gêneros de jogos, o papel da jogadora tem se ressignificado, ampliando para uma visão menos utilitária (da personagem/avatar como ferramenta) e mais condizente com os processos de identificação e de subjetividade.

A relação entre jogadora e brinquedo se dissolveu e coadunou em outras formas mais imersivas e significativas em que a representação das jogadoras e a manutenção dessas *personas* são atividades do seu cotidiano. No trecho escrito por Salen e Zimmerman, surge a ideia de usar o avatar do jogo como se usasse uma máscara, quer dizer, é uma forma subjetiva de representar aquilo que se quer parecer.

Antes de pensar o avatar da jogadora como uma dissimulação, penso-no como, sim, a simulação de identidades ficcionais e narrativas construídas no devir do jogo e para o mundo do jogo.

Quando apresentei algumas definições sobre personagens e debati algumas abordagens, mencionei um pesquisador de *games* que tem contribuído nos estudos específicos sobre o tópico (personagem, avatar e *persona*). Relembro: Richard A. Bartle afirmou que se deveria considerar a possibilidade de dar nomes às relações entre a jogadora e os seres que a representam no mundo do jogo e uma dessas relações de agência e imersão vem a ser a *persona* (citado na página 30).

Pensando e repensando as minhas experiências de jogo, observo que os modos como estabeleci interação com os mundos dos jogos e os modos como desenvolvi imersão e agência diferem fortemente em gêneros e em títulos diferentes. Ao mesmo tempo em que o entusiasmo criado como resultado de uma experiência irresistível para uma jogadora, a forma como me relacionava com cada personagem que me representava ou com cada avatar revelam que a construção de uma relação como a descrita, a de *persona*, só se alcança a partir de um envolvimento imenso da jogadora. Nos meus vinte e cinco anos de jogadora, adorei jogar como o Dr Gordon Freeman, como Lara Croft, como Master Chief, como Link, como Darth Vader, como Batman, entre outros e outras, mas a utilização dessas formas representativas da jogadora serviam-me como brinquedos com os quais eu podia interagir com o mundo e viver uma aventura como as personagens viveriam.

As publicações de *game design*, por sua vez, se associam à ideia de arquétipos e pensam o conceito de *persona* numa visão a partir de Carl Jung (2011):

A personalidade consciente nos parece um segmento mais ou menos arbitrário de psique coletiva. Ela resulta do desconhecimento *a priori* de fatores humanos fundamentais, da repressão mais ou menos involuntária de uma série de elementos psíquicos e característicos que poderiam ser conscientes, e cuja finalidade é estabelecer aquele segmento da psique coletiva a que demos o nome de *persona*. A palavra *persona* é realmente uma expressão muito apropriada, porquanto designava originalmente a *máscara* usada pelo ator, assinalando o papel que este ia desempenhar na peça. (...) Ao analisarmos a *persona*, dissolvemos a máscara e descobrimos que, aparentando ser individual, ela é no fundo coletiva. (JUNG, 2011 p.150-151)

Por outro lado, as experiências de jogos em MMOs e em jogos com forte predominância de RPG, de aventura e de ação-aventura são as que marcaram essa travessia entre personagem, avatar e *persona*. Eu me movimentei de uma perspectiva, jogar como se fosse ele/ela, para outra, jogar sendo eu. Além de um conceito da psicologia junguiana, *persona* está mais para uma performance da jogadora no jogo do que o uso de uma máscara que possibilita a criação de papéis

sociais, isso porque, nessa abordagem, *persona* é a personalidade que o sujeito projeta para os outros e não se assemelha ao ser de verdade.

Verdadeiramente, aquele que olha o espelho da água vê em primeiro lugar sua própria imagem. Quem caminha em direção a si mesmo corre o risco do encontro consigo mesmo. O espelho não lisonjeia, mostrando fielmente o que quer que neie se olhe; oit seja, aquela face que nunca mostramos ao mundo, porque a encobrimos com *A persona*, a máscara do ator. Mas o espelho está por detrás da máscara e mostra a face verdadeira. (JUNG, 2000, p. 30)

É importante mencionar que os textos sobre e para o desenvolvimento de jogos e sua programação abordam questões relevantes e de um modo que possibilitam que pesquisadoras que não são programadoras possam compreender melhor como alguns conceitos são considerados dentro da área específica. Portanto, construir personagens, avatares e *personas* no mundo do jogo é, também, uma parte essencial da programação de jogos. Dito isso, o modo como se pode trabalhar esses elementos é pelo uso da criação de comportamentos possíveis para essas criaturas.

Nos jogos virtuais, todas essas formas são possíveis e uma não elimina a outra. Há jogadoras que criam personagens para seus avatares, há jogadoras que jogam um brinquedo dentro do jogo, há jogadoras que jogam como se elas mesmas estivessem no mundo do jogo e assim por diante. Mais além, a *persona* junguiana seria aquilo que possibilita ao sujeito se adaptar às demandas que a sociedade lhe impõe e o videogame, por outro lado, é o campo da possibilidade de liberdade dessas demandas.

Level 2.4 Travessia entre personagem e persona pelos bosques da imersão, interação e agência

No que começar se não por algoritmos. Talvez seja estranho ou incomum pensar em algoritmos num campo como o da Teoria da Literatura; nos *Games Studies*, nenhum problema, mas este é um reconhecimento importante sobre como os modos de vida estão entrelaçados com formas computadorizadas de interpretar e de produzir sentido no mundo.

Eu definiria algoritmo como a produção de uma mensagem a partir de informações oferecidas. Quer dizer, um algoritmo se produz no momento em que defino as minhas variáveis e as insiro num sistema e tenho como resultado a solução de um problema, composta, ao mesmo tempo, de um conjunto de instruções abstratas e algo de concreto ou físico quando representado pelo sistema.

Há algumas noções de algoritmos e parece-me que não há consenso. Então, partindo de definições mais simples para mais complexas, sugiro: “a precisely described routine procedure that can be applied and systematically followed through to a conclusion” (CLAPHAM; NICHOLSON, 1990, p. 5). A *Encyclopedia of Mathematics* define algoritmo como

instruções detalhadas definindo um processo computacional (o qual é dito ser algorítmico), que começa com um *input* arbitrário (retirada de um certo número de *inputs* que são possíveis para dado algoritmo), e com instruções focadas em obter um resultado (ou *output*) que é totalmente determinado pelo *input*.⁸⁸ (USPENSKII, 2015)

Hartley Rogers, Jr., por sua vez, estabelece duas definições para algoritmo, uma informal e uma formal. A informal estabelece que “an algorithm is a clerical (i.e., deterministic, book-keeping) procedure which can be applied to any of a certain class of symbolic *inputs* and which will eventually yield, for each such input, a corresponding symbolic *output*” (1987, p. 1). Já a definição formal diz que

uma abordagem direta para dar uma contrapartida formal à idéia de algoritmo tem que, em primeiro lugar, especificar as expressões simbólicas que devem ser aceitas como conjunto de instruções, como *inputs* e como *outputs* (podemos chamar isso de P-simbolismo), e, em segundo lugar, especificar, de maneira uniforme, como quaisquer instruções e *inputs* determinam a computação subsequente e como o *output* dessa computação deve ser identificada (podemos chamar isso de especificações LP).⁸⁹ (ROGERS, 1987, p. 3)

A escolha de uma definição depende, no meu ponto de vista, de um breve conhecimento dos outros conceitos que surgem para a própria conceituação de

⁸⁸ Tradução da autora. Original: “detailed instructions defining a computational process (which is then said to be algorithmic), which begins with an arbitrary input (out of a certain number of inputs which are possible for the given algorithm), and with instructions aimed at obtaining a result (or output) which is fully determined by the input.”

⁸⁹ Tradução da autora. Original: “a straightforward approach to giving a *formal* counterpart to the idea of algorithm is, first, to specify the symbolic expressions that are to be accepted as set of instructions, as inputs, and as outputs (we might call this the *P-symbolism*), and, second, to specify, in a uniform way, how any instructions and input determine the subsequent computation and how the output of that computation is to be identified (we might call this the *L-P-especifications*).”

algoritmo. Independentemente disso, ideias são compartilhadas nessas definições, como *inputs*, *outputs*, conjunto de instruções, alterando-se um pouco com a ideia de que instruções e *inputs* implicam no cálculo e como identificar o resultado.

Algoritmos não são visíveis, pois fazem parte da tessitura do sistema. Nos videogames, o que a jogadora observa é o resultado do cálculo realizado a partir dos *inputs* inseridos por ela no sistema. Os algoritmos são a base da inteligência artificial das personagens não jogáveis; na verdade, são utilizados para criar essa inteligência. Eles podem ser mais ou menos complexos, como tarefas de decisão entre sim e não ou decisões em árvores, em que o resultado só é obtido através do caminho percorrido desde a raiz até a folha. É um processo de produção de sentido.

Para movimentar personagens, por exemplo, são utilizados algoritmos de movimentos que estabelecem a trajetória de um ponto para outro no mapa. Em jogos em que a jogadora tem personagens que a acompanham (personagens parceiras - *companions*), é comum que essas últimas sejam enviadas a um ponto de referência no mapa (uma casa, uma cidade, etc.) ou sejam dispensadas para a realização de uma tarefa que tenha que ser desempenhada pela jogadora sozinha ou com outra personagem parceira. O algoritmo vai calcular onde está a NPC e para onde ela deve viajar – conhecido como algoritmo *pathfinding* –, estabelecendo as instruções que devem ser seguidas (de forma automática).

Aspectos de inteligência artificial, em jogos, são uma preocupação de desenvolvedoras e de jogadoras, isso porque eles implicam em interações mais verossímeis, além de possibilitar que os atores (os peões e as personagens) tenham à sua disposição diferentes *outputs* como solução. Um tipo de I.A. que tem sido utilizado recentemente produz elementos adaptativos por meio de um sistema que se baseia em teorias de evolução. Assim, esses elementos, que podem ser criaturas inimigas da jogadora num determinado jogo, são programadas com um algoritmo que deve prever os resultados de ações; aquelas que não conseguem são dispensadas, enquanto que as que obtiveram sucesso se proliferam, gerando formas adaptadas com conhecimento das informações da geração anterior, através de sucessivas mutações e cruzamentos.

Videogames são um conjunto de algoritmos, de regras e de informações. Isso corresponde às mecânicas do jogo, ou seja, as ações disponíveis para a jogadora. Essas ações, determinadas por tipos diversos de regras, podem interferir na semântica do mundo. O que resulta dessas ações é o que convencionou-se

denominar dinâmica, que é, senão, a interação no jogo. E é pela interação com o sistema do jogo que a jogadora desenvolve reações a essas ações; são processos que envolvem emoções, identificação, subjetividade, agência, imersão, responsabilidade, etc.

Essa sequência, um pouco hierárquica, é denominada “estrutura MDA” (*framework MDA – mechanics, dynamics, aesthetics*) (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004 apud SLOAN, 2015, p. 134), em “m” significa mecânica, “d” dinâmica e “a” significa estética. É a lógica que reside antes de toda a interação entre jogadora e mundo do jogo.

Mais além, vive-se, hoje, em uma sociedade cercada por “objetos culturais algorítmicos” (GALLOWAY, 2006, p. 86). Compreender o significado disso é reconhecer que se está numa sociedade de controle, conforme definiu Deleuze:

Um controle não é uma disciplina. Construindo rodovias, por exemplo, não se encarceram as pessoas, mas ao contrário multiplicam-se os meios de controle. Não digo que esta seja a única finalidade da rodovia, mas as pessoas podem rodar infinitamente e “livremente” sem estar confinadas e ao mesmo tempo estando perfeitamente controladas. Este será nosso futuro. (DELEUZE, 2003, p. 300).

Resumindo, a ideia por trás do tipo de sociedade em que se vive é uma falsa imagem de multiplicidade, de diversas possibilidades e de liberdade nunca antes experienciadas, mas isso é uma falácia. A analogia com rodovias ilustra isso: tem-se a ideia de liberdade, pois tem-se vários caminhos para escolher, mas os caminhos foram determinados por outra pessoa. A tal liberdade estaria fora da rodovia. E, num certo sentido, isso se reflete em jogos, uma vez que, sabe-se, a jogadora permaneça nos caminhos marcados pelo sistema (como estradas), as chances de ela “sofrer” um ataque inesperado e superior ao que ela é capaz de lidar são pequenas; no momento em que a jogadora sai dessa estrada, as chances disso são maiores e se multiplicam. A liberdade aumenta, mas pode ser perigosa.

Assim, adentrar no mundo do jogo é entender que as regras estão dentro também do mundo do jogo. Elas não têm a intenção, por princípio, de parecer transparentes, mesmo que elas atuem num nível de subconsciência da jogadora.

Conforme Alexander R. Galloway coloca, “jogar o jogo significa jogar o código do jogo. Vencer significa conhecer o sistema. E, então, interpretar um jogo significa

interpretar seus algoritmos (descobrir seus ‘alegorítmos’ paralelos)” (GALLOWAY, 2006, p. 90-91).

Dito isso, analisar videogames exige que se reconheça as estruturas profundas dos jogos, as regras, assim como o fato de que é um sistema computadorizado e, como tal, responde de acordo com informações calculadas e calculáveis. No entanto, o elemento “ser humano” sempre acrescenta algo de incalculável, algo de imprevisível em qualquer sistema determinístico e linear.

Por isso, as relações que se estabelecem entre a jogadora e o mundo do jogo são da ordem do que está além do visível e do calculável. Os resultados dessas relações são os modos de subjetivação se realizando, bem como os processos de identificação. O algoritmo está “lá”, na estrutura profunda, determinando, mesmo que possibilidades do sim e do não, condições previstas pelo sistema, mas incapaz de prever as ações humanas que interferem no sistema: o jogo nunca terá como saber se a jogadora apertará o botão de pausar.

A tríade imersão, interação e agência, nesta ou em outra ordem, é, também, um dos resultados desse sistema algorítmico, pois ela depende de possibilidades oferecidas pela programação.

Quando penso em interação, o conceito soa bastante vago, pois não estabelece parâmetros além de significar uma ação recíproca, e pode ser identificada, em muitas circunstâncias, como numa conversa entre duas pessoas ou na troca de informações genéticas entre células. Além de representar troca, a interação pode se dar por *input* e *output*, mas é, também, uma relação de controle recíproca: controle por parte da usuária, que diz ao sistema o que fazer, e controle do sistema, que só responde o que foi programado a responder.

Nos *Game Studies*, algumas concepções são aceitas, enquanto outras não, e a tentativa tem seguido um caminho para localizar uma ideia mais detalhada de interatividade em videogames. Isso decorre do fato de que definir interação pelo fato de que “oferece escolhas à usuária e possibilita a sua ação” é muito amplo. De forma geral, entende-se por interação (interatividade):

Interatividade em videogames ou outras formas de mídias novas (por exemplo, web sites, arte digital interativa ou interface de aprendizagem) geralmente se refere à comunicação entre um ser humano e um computador. A pessoa controla um sistema de computador para fazer algo que é significativo para eles; o sistema muda, e responde, por causa do *input* da usuária como se fosse umas das participantes da interação; etem

um *loop* de informações trocadas. A pessoa pode achar que elas estão interagindo com o sistema do computador de forma recíproca como se estivessem participando de uma conversa. A interatividade de um objeto como o videogame passou a significar parte da experiência da usuária, e está fortemente relacionada com o conceito de *gameplay* no qual interatividade contempla aquilo que a jogadora faz para se envolver numa atividade com sensação de reciprocidade com a máquina.⁹⁰ (LANDAY, 2014, p. 173)

Desde o início dos *Game Studies*, a partir de ideias que orbitavam o pressuposto de que interação é o que define a mídia do videogame, o conceito de interatividade está sempre presente nas análises, assim como suas parceiras, imersão e agência. Lori Landay coletou e apresentou algumas das definições e expandiu o conceito, afirmando que interatividade receberá uma definição de acordo com o campo que a está analisando.

Dentro dos estudos de videogame, uma publicação é basilar ainda hoje, apesar de novas perspectivas, em alguns tópicos, causadas pelas mudanças com o passar dos anos: o livro *The Art of Computer Game Design*, de Chris Crawford. No texto de 1984, Crawford lançou uma definição de interatividade, que Landay não apresenta, optando por uma ampliação do autor de 2004, mas eu escolho apresentar as duas:

Algumas mídias são estáticas para representar realidade. Uma pintura ou escultura retratam um instantâneo da realidade congelada no tempo. Algumas mídias são dinâmicas; elas mostram mudança com o tempo. Filmes, música e dança são dinâmicas nesse sentido. Elas são capazes de representar o aspecto de mudança da realidade melhor. Mas o elemento mais fascinante sobre a realidade não é o que ela é, ou mesmo que ela mude, mas como ela muda, a rede intrincada de causa e efeito pela qual todas as coisas estão amarradas juntas. A única maneira de representar esta rede adequadamente é permitir que a audiência explore seus cantos e fendas para deixá-la gerar causas e observar efeitos. Assim, a melhor e mais completa forma de representação é a representação interativa. Jogos oferecem este elemento interativo, e é o fator crucial para o seu apelo.⁹¹ (CRAWFORD, 1984)

⁹⁰ Tradução da autora. Original: "Interactivity in video games or other forms of new media (for example, websites, interactive digital art, or learning interfaces) most often refers to communication between a human and a computer. The person controls a computer system to do something that is meaningful to them; the system changes because of, and responds to, the user's input as one of the participants in the interaction, and there is a loop of information exchanged. The person may perceive that they are interacting with the computer system in a reciprocal way as if they were participating in a conversation. The interactivity of an artifact such as a video game has come to mean part of the user experience, and is closely related to the concept of gameplay in that interactivity encompasses what a player does to engage in the reciprocal-feeling activity with the system."

⁹¹ Tradução da autora. Original: "Some media for representing reality are static. A painting or sculpture depicts a snapshot of reality frozen in time. Some media are dynamic; they show change with time. Movies, music, and dance are dynamic in this way. They are able to represent the changing aspect of reality more richly. But the most fascinating thing about reality is not that it is, or even that it changes,

a essência principal de toda a experiência computacional...a revolução computacional que começou 20 anos atrás (c.1980) surgiu da habilidade de fechar o *loop* com a usuária, de que forma que *input*, processamento e *output* fossem parte de uma interação contínua. Computadores pré-pessoais podiam calcular orçamentos, mas a planilha (um orçamento interativo) pegava fogo. Computadores pré-pessoais tinham programas de formatação de textos, permitindo que as usuárias imprimissem documentos, mas foi o advento do processador de texto interativo que fez dos PCs algo atraente.⁹² (CRAWFORD, 2004, p.45, apud LANDAY, 2014, p. 174)

Observo que se faz uma associação direta entre computadores e interação nas duas definições, como se, nesse suporte, a interatividade se realizasse de forma suprema. Talvez não se deva ser tão determinista. Há modos e níveis diferentes de interação e cada uma dessas realizações compreende processos cognitivos complexos que devem ser considerados. Não posso deixar de comentar, inclusive, que não somente a participação da jogadora em videogames é uma forma de interação, mas qualquer atividade realizada pela jogadora em um computador é interação.

Landay apresenta, ainda, as definições de Brenda Laurel (1991) e Robert Wechsler (2011):

Ou você se sente participando da ação da representação acontecendo ou você não se sente. A orquestração de sucesso das variáveis de frequência, alcance e significado podem ajudar a criar esta sensação, mas ela também pode surgir de outras fontes – por exemplo, imersão sensorial e o estreito acoplamento de *input* cinestésico e da resposta visual. Se uma representação da superfície da Lua lhe permite caminhar e olhar para as coisas, então provavelmente a sensação é de extremamente interação, tendo sua excursão virtual quaisquer consequências ou não.⁹³ (LAUREL, 1991, p.20-21 apud LANDAY, 2014, p. 173-174)

but how it changes, the intricate webwork of cause and effect by which all things are tied together. The only way to properly represent this webwork is to allow the audience to explore its nooks and crannies to let them generate causes and observe effects. Thus, the highest and most complete form of representation is interactive representation. Games provide this interactive element, and it is a crucial factor in their appeal. ”

⁹² Tradução da autora. Original: “the very essence of the entire computing experience...the computer revolution that began twenty years ago [c.1980] arose from the ability to close the loop with the user, so that input, processing, and output were part of a continuous interaction. Pre-personal computers could handle budget calculations, but the spreadsheet (an interactive budget) caught fire. Pre-personal computers had text-formatting programs allowing users to print out documents, but it was the advent of the interactive word processor that made PCs so compelling.”

⁹³ Tradução da autora. Original: “You either feel yourself to be participating in the ongoing action of the representation or you don’t. Successful orchestration of the variables of frequency, range, and significance can help create this feeling, but it can also arise from other sources—for instance, sensory immersion and the tight coupling of kinesthetic input and visual response. If a representation of the surface of the moon lets you walk around and look at things, then it probably feels extremely interactive, whether your virtual excursion has any consequences or not.”

Nós precisamos pensar interação primeiramente como um fenômeno psicológico, em vez de pensá-la como um fenômeno técnico.⁹⁴ (WECHSLER 2011, p. 62 apud LANDAY, 2014, p. 174)

A interação é um sentimento que você pode alcançar em uma definição de desempenho. Ela se refere à espontaneidade, abertura e comunicação.⁹⁵ (WECHSLER, 2011, p. 64 apud LANDAY, 2014, p. 174).

Essas definições posteriores à primeira de Crawford contemplam uma abordagem que parte do princípio de que interatividade deve ser uma comunicação; por outro lado, essa comunicação é também controlada, de forma que a interação ainda seja uma reação. Tanto Crawford (2003) como outros pesquisadores (Usman Haque) passaram, então, a levar em conta o elemento conversacional da interatividade para defini-la:

Um processo cíclico no qual dois atores alternadamente ouvem, pensam e falam. A qualidade da interação depende da qualidade de cada uma das subtarefas (ouvir, pensar e falar).⁹⁶ (CRAWFORD, 2003, p. 3)

Como princípio, a interação diz respeito a transações de informações entre dois sistemas (por exemplo, entre duas pessoas, entre duas máquinas, ou entre uma pessoa e uma máquina). A chave, no entanto, é que essas transações devem ser, em algum sentido, circulares, caso contrário são meramente "reações".⁹⁷ (HAQUE, 2006, p. 1, apud LANDAY, 2014, p. 175)

Em particular, essas novas estruturas populares de mídia, como a interatividade de ramificação (ou menu) e a hipermídia, podem ser vistas como exemplos particulares do princípio da variabilidade. No caso da interatividade de ramificação, a usuária desempenha um papel ativo na determinação da ordem em que os elementos já gerados são acessados. Este é o tipo mais simples de interatividade; também são possíveis tipos mais complexos, nos quais tanto os elementos como a estrutura de todo o objeto são modificados ou gerados em tempo real em resposta à interação do usuário com um programa. Podemos nos referir a tais implementações como interatividade aberta para distingui-las da interatividade fechada, que

⁹⁴ Tradução da autora. Original: "we must think of interaction primarily as a psychological phenomenon, rather than a technical one."

⁹⁵ Tradução da autora. Original: "interaction is a feeling you can achieve in a performance setting. It relates to spontaneity, openness and communication."

⁹⁶ Tradução da autora. Original: "a cyclic process in which two actors alternately listen, think, and speak. The quality of the interaction depends on the quality of each of the subtasks (listening, thinking, and speaking)."

⁹⁷ Tradução da autora. Original: "At its fundamental, interaction concerns transactions of information between two systems (for example between two people, between two machines, or between a person and a machine). The key however is that these transactions should be in some sense circular otherwise it is merely "reaction"."

usa elementos fixos dispostos em estruturas de ramificação fixas.⁹⁸
(MANOVICH, 2002, p.40)

Embora essas últimas definições expandam os conceitos do início dos estudos de videogames, pouco se menciona sobre os efeitos da interatividade na jogadora. Quer dizer, cognitivamente, quais são os aspectos a se considerar ou, ainda, que resultados são produzidos por modos de interatividade aberta ou fechada? Laurel apresenta a única definição que aborda os processos de representação e de imersão na usuária, o que implica em processamento cognitivo.

Então, pensar em interação é pensar igualmente nas formas como ela se dá e em que níveis e que produtos são gerados nessa “conversa”, seja entre máquinas, entre pessoas, entre máquinas e pessoas, entre pessoas fictícias dentro do mundo do jogo, etc. Defendo que uma interatividade aberta, como sugerida por Manovich, desenvolvida a partir de programação, I.A., linguagem artificial – L.A. – e redes neurais, possibilita que jogadoras realizem processos semânticos bem mais complexos.

Como mencionei, há variados tipos de interação que propiciam, por sua vez, experiências distintas (ou que tomam como ponto de consideração aspectos diferentes) e, mais além, o que procuro é localizar este espaço metafórico em que tais experiências ocorrem; em última instância, a interação entre a jogadora e o sistema e a interatividade que o sistema possibilita funcionam como ponto de conexão entre o sujeito factual e o virtual, ou a personagem da jogadora/avatar. De maneira que a imersão é também um dos elementos principais na minha abordagem e caminha lado a lado com a interação, é pela relação entre esses elementos que um processo subjetivo passa a se realizar na confluência entre os espaços factual, virtual e ficcional.

Os modelos de interatividade, definidos por Katie Salen and Eric Zimmerman, falam dos níveis de agência e cada um contempla relações bem diversas, mas que ocorrem conforme o objetivo (que não precisa ser consciente). São quatro, mas

⁹⁸ Tradução da autora. Original: “In particular, such popular new media structures as branching (or menu) interactivity and hypermedia can be seen as particular instances of the variability principle. In the case of branching interactivity, the user plays an active role in determining the order in which already generated elements are accessed. This is the simplest kind of interactivity; more complex kinds are also possible in which both the elements and the structure of the whole object are either modified or generated on the fly in response to the user’s interaction with a program. We can refer to such implementations as open interactivity to distinguish them from the closed interactivity that uses fixed elements arranged in a fixed branching structures. (”

apenas o primeiro configura o tipo de interatividade que considero ocorrer entre jogadoras, o sistema e o mundo do jogo e sua personagem/avatar.

O modelo 1, que corresponde, de forma mais aproximada, ao modo como a interatividade se dá nos jogos, é nomeado “interatividade cognitiva ou participação interpretativa” e se define como “a participação intelectual, emocional e psicológica entre uma pessoa e um sistema” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 59). Os outros três modelos, 2, 3 e 4, são nomeados “interatividade funcional ou participação utilitária” (“interações estruturais e funcionais com os componentes materiais do sistema – real ou virtual”), “interatividade explícita ou participação com desenvolvimento de escolhas e procedimentos” (“participação evidente como clicar em *links* não lineares de um romance em hipertexto, como seguir as regras de um jogo de tabuleiro, (...), como usar o *joystick* para movimentar a Senhora PacMan”) e “interatividade além do objeto ou participação dentro da cultura do objeto” (é a “interação fora da experiência de um sistema único projetado” – como as *fanfiction*) (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 59-60).

Embora os modelos possam se imbricar, e de fato se imbricam, dependendo do gênero de videogame ou da experiência em questão, um ou outro modelo acaba por predominar. Em jogos como *Star Wars: The Old Republic*, considerando que a história do jogo é uma extensão do universo dos filmes *Star Wars*, não são raras as construções de jogadoras e de fãs seguindo uma interação como no modelo 4, produzindo uma ficção particular de parte do mundo não narrada oficialmente.

Ernest Adams também discutiu a questão da interação, em *Fundamentals of Game Design* (2010), tendo como foco a interação em sistemas computadorizados e, por conseguinte, definindo “modelos de interação como o relacionamento entre os *inputs* da jogadora através dos dispositivos de *input* e as ações resultantes no mundo do jogo” (ADAMS, 2014, p. 214). A partir da definição, o autor comenta alguns tipos: “baseada no avatar” (“as ações da jogadora consistem no controle de apenas uma personagem – seu avatar – no mundo do jogo principalmente”), “mulipresente ou onipresente” (“a jogadora age sobre muitas partes do mundo do jogo por vez”), “baseada no grupo” (“mais comum encontrada em RPGs, pequenos grupos de personagens permanecem juntos”), “competidora” (“a jogadora responde questões e toma decisões, como se num jogo de perguntas e respostas da TV; movimentação não é necessária”) e “área de trabalho – *desktop*” (“o modelo imita a área de trabalho de um computador – ou uma real – e é encontrado somente em

jogos que representam algum tipo de atividade de escritório, como simulações de negócios”) (ADAMS, 2014, p. 214-215).

Assim, as formas ou modelos de interação correspondem ao processo de imersão que se desenvolve a partir do contato da jogadora com o mundo do jogo no caso do videogame. A imersão não é uma característica exclusiva dos videogames, mas, acredito, realiza-se de maneira singular nos jogos virtuais em comparação com outras mídias.

Janet H. Murray, em texto fundacional sobre estudos no ciberespaço, *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*⁹⁹(2003), apresenta os componentes que considera como basilares na estética do meio (virtual): imersão, agência e transformação, sendo os dois primeiros de meu interesse principal.

Num diálogo contínuo com a linguagem da literatura, Murray associa e ilustra processos virtuais aos ocorridos nas narrativas tradicionais de modo a familiarizar a leitora novata ou curiosa sobre as narrativas além do texto. Para a autora, “o desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível” (MURRAY, 2003, p. 101).

De acordo com Murray, “a experiência de ser transportada para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia” e isso corresponde à imersão. A abordagem da pesquisadora é bastante transcendente, mas equivale ao pensamento que defendo nesta tese.

“Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2003, p. 102)

Alguns filmes e livros de ficção costumam falar de imersão e ela vem sempre associada a dispositivos complexos, como capacetes de realidade virtual, *softwares* avançados, câmaras especiais de imersão, cadeiras com cabeamento para redes neurais e sensoriais, etc; é uma forma, acredito, que a ficção elaborou para dar sentido ao processo de imersão para um público que talvez não esteja familiarizado com isso. Assim, colocam um sujeito com um capacete e luvas sendo projetado

⁹⁹ Publicado originalmente em 1997.

numa realidade virtual e a audiência se sente tranquila, compreendendo que tal situação foi possibilitada pelos equipamentos e pelo programa de simulação. Contudo, a imersão, como mencionei, não é uma característica única do videogame; ela ocorre quando se está lendo, escrevendo, ouvindo música, assistindo a um filme ou vendo uma peça de teatro. A diferença principal em videogames talvez seja o fato de que se mergulha numa simulação, o mundo do jogo está representado virtualmente e a jogadora sente-se como se estivesse nesse mundo. Para Murray, “os computadores são objetos liminares, situados na fronteira entre a realidade e nossas mentes” (2003, p. 103).

A autora se preocupa em pensar os limites da interação e como ela vai se dar, partindo do pressuposto de que é preciso marcar uma separação entre o mundo da representação e o mundo real; ou seja, faz-se necessário que existam fronteiras entre as pessoas e as narrativas participativas. Ela reforça que essa participação deva proceder como uma “visita”:

A fim de experimentar a imersão multissensorial, uma das formas mais simples para estruturar a participação é adotar o formato da visita. A metáfora da visita é particularmente indicada para estabelecer uma fronteira entre o mundo virtual e a vida real, pois uma visita implica limites explícitos tanto no tempo quanto no espaço. (MURRAY, 2003, p. 108)

Em outras palavras, Murray está falando do “círculo mágico” de Johan Huizinga (2007), o qual abordei em minha dissertação e que evoca o conceito de espaço e tempo abstratos nos quais o jogo ocorre e dentro dos quais a mágica se dá e onde, de acordo com as regras do jogo, tudo pode acontecer.

A experiência como jogadora me permite considerá-la a partir dessas ideias, mas, também, reconhecer que há o entendimento implícito de que o mundo do jogo não é real, ele é uma simulação interativa de um mundo que pode se basear em princípios e parâmetros do mundo factual, mas não é real. Pode-se debater aspectos teóricos e filosóficos de percepção da realidade e como as pessoas diferenciam (ou se diferenciam) uma ficção e uma simulação daquilo que é “real”, mas não é um objetivo neste texto (já questionei isso na dissertação anos atrás).

Por outro lado, há registro de pessoas que simplesmente se recusaram a reconhecer que a vida real está no mundo factual e não dentro da simulação do jogo. Não somente em experiência de jogo, mas em experiências em que usuárias tornaram-se viciadas na utilização da internet, precisando de tratamento terapêutico

para superar o vício, ou, ainda, pessoas que morreram após horas seguidas conectadas a um jogo ou à internet.

Em 2006, um dos vídeos disponibilizados no site TED¹⁰⁰ apresentava vinte minutos de fala de um desenvolvedor de jogos que, entre outras afirmações, defendeu que os videogames do futuro serão muito mais do que mera diversão para a próxima geração de *gamers* e que eles serão experiências emocionais, complexas e magníficas mais envolventes e significativas para algumas pessoas do que a vida real. O programador apresentou uma série de dados para apoiar essa visão e trouxe, também, o trecho de um documentário chamado “As Real as Your Life”¹⁰¹.

No documentário, que mistura linguagens, é apresentado o relato de um jovem sobre seu vício em videogames durante a sua época de calouro na universidade. O objetivo de Michael Highland, criador do filme e objeto do vídeo, era explorar as consequências sociais e pessoais por passar mais tempo jogando num mundo virtual do que no mundo real.

Isso significa que, antes de se pensar que os limites são indistintos, as relações estabelecidas pelas usuárias (e jogadoras) é que podem tomar uma dimensão além da prevista. A imersão, então, pode se dar de forma superficial, mediana ou profunda (ou outras instâncias ainda), mas não é pelas fronteiras definidas pelo sistema que isso se dá, mas pela forma como o sujeito lida com a representação de um mundo que propicia a agência.

Segundo Murray, a tela do monitor do computador (assim como a tela da televisão, do celular, do *tablet*, etc.) pode funcionar como um componente dessa visita de imersão; ela executa um papel de parede entre os dois mundos e o controlador (mouse, controle, teclado, etc.) e é o componente que estabelece a fronteira de entrada e de saída do mundo virtual (MURRAY, 2003, p. 109). Por outro lado, embora não reconheça essa perspectiva como necessária, quando a autora menciona a relação da jogadora com o dispositivo que estabelece a conversa entre os seus *inputs* e o sistema do jogo, aspectos relevantes sobre a conexão entre jogadora e seu avatar são estabelecidos:

Quando o controlador está estreitamente ligado a um objeto do mundo ficcional, como um cursor na tela que se transforma numa mão, os

¹⁰⁰ David Perry: Are games better than life? http://www.ted.com/talks/david_perry_on_videogames

¹⁰¹ Esta é uma versão ampliada da que foi exibida em “Are games better than life?” e teve a participação de Scot Rubin, cofundador do canal de TV G4, na produção deste vídeo mais longo.

movimentos reais do participante transformam-se em movimentos pelo mundo virtual. Essa correspondência, entre a movimentação no espaço verdadeiro e aquela no ambiente de fantasia, é uma parte importante da fascinação exercida por simples videogames controlados pelo joystick. (...) Essa atividade constante significa que, mesmo movendo-se por tal espaço sem lutar, o mundo continua dramaticamente presente; esse não é um passivo tabuleiro de jogo, mas um palco de ação ao vivo. (MURRAY, 2003, p. 110)

Existe um ponto de entrada para o mundo virtual. Onde esta porta se localiza, no entanto, é mais complexo. Torna-se de difícil delimitação o que ocorre quando a jogadora dá partida ao processo de inicialização do mundo virtual e ficcional do jogo. Em jogos para múltiplas jogadoras, o mundo está sempre vivo (mundo persistente), independentemente das jogadoras, já os jogos *single player* (para única jogadora), embora o mundo tenha sido programado anteriormente à experiência de jogo, têm seu mundo renderizado quando da entrada da jogadora nele. São formas que estão em pólos opostos, pois sinalizam dois tipos de mundo que, por consequência, produzem processos semânticos diversos, mas aparentados. Essa porta, então, está no limiar de algum desses mundos e a maneira como cada um deles lida com a imersão tem características particulares.

Alguém pode dizer que imersão é o resultado de um processo estético, pois é a resposta da jogadora às dinâmicas de jogo. A jogadora tem outras respostas a essas dinâmicas, mas nem todas são comuns em todos os gêneros de jogos. Sloan, pensando nessas estéticas, definiu oito categorias que, como mencionei, podem estar ou não presentes em um gênero específico; portanto, é necessária a análise particular. São elas: sensação (jogos como sensação de prazer), fantasia (jogos como faz-de-conta), narrativa (jogos como teatro), desafio (jogos como uma sequência de obstáculos), fraternidade (jogos como estrutura social), descoberta (jogos como território inexplorado), expressão (jogos como autodescoberta) e submissão (jogos como passatempo) (SLOAN, 2015, p. 135).

A imersão, como esse produto estético, pode se dar através de um imbricamento de algumas ou várias dessas categorias. A relação entre jogadora e avatar e a sua inserção no mundo do jogo corresponde também a essas categorias, proporcionando os níveis de imersão. Uma perspectiva bastante interessante, que acredito acontecer com muitas jogadoras, é o que se convencionou chamar “*flow*”, que corresponde ao processo de total envolvimento, como proposto por Mihaly Csikszentmihalyi (1990). O conceito não foi desenvolvido pensando em ambientes

virtuais ou videogames, mas, sim, em experiências de pessoas que despendiam muito tempo em atividades preferidas. O termo se define como

um estado em que as pessoas estão tão envolvidas em uma atividade que nada mais parece importar; a experiência por si mesma é tão prazerosa que as pessoas vão realizá-la à custa de grande sacrifício, pelo puro prazer de fazê-las. (CSIKSZENTMIHALYI, 1990, p. 4)

Csikszentmihalyi defende que experiências de *flow* são produzidas em processos que exigem grande concentração do sujeito, algo que não se consegue tão facilmente, mas não é incomum em atividades de competição, como esportes e jogos, o que, para ele, desenvolve complexidade.

O ser se torna complexo como resultado da experiência de estado de fluxo. Paradoxalmente, é quando nós agimos livremente, pelo bem da própria ação em vez de motivos posteriores, que nós descobrimos que somos mais do que nós éramos. Quando escolhemos um objetivo e investimos nós mesmas nele até os limites da nossa concentração, o que quer que façamos será prazeroso. E uma vez que tenhamos sentido esta alegria, vamos dobrar nossos esforços para sentir isso de novo. Esta é a forma como o ser cresce.¹⁰² (CSIKSZENTMIHALYI, 1990, p. 42)

A relação que o pesquisador estabelece com teorias de jogo como experiência de prazer complexa é tão presente que, inclusive, ele cita Roger Caillois (também discutido em minha dissertação de mestrado), relacionando a divisão de jogos proposta pelo autor com as experiências de *flow*. Lembrando, Caillois (1986)¹⁰³ partiu de uma tipologia dupla em que classificou jogos de *ludus* (baseados em regras) e de *paidia* (jogos de final aberto, espontâneos e improvisados); feito isso, estabeleceu quatro divisões: *agon* (jogo de competição, de habilidade e de treino), *alea* (jogo de acaso ou sorte), *mimicry* (jogos de fingimento, simulação ou de desempenho de papel) e *ilinx* (jogos de vertigem).

Partindo disso, Csikszentmihalyi defende que jogos oferecem oportunidades para se ir além das atividades do cotidiano e que essas divisões de jogos proporcionam experiências de *flow* diferenciadas. Jogos de *agon* fazem com que a jogadora amplie suas habilidades para enfrentar a oponente; jogos de *alea* são

¹⁰² Tradução da autora. Original: "The self becomes complex as a result of experiencing flow. Paradoxically, it is when we act freely, for the sake of the action itself rather than for ulterior motives, that we learn to become more than what we were. When we choose a goal and invest ourselves in it to the limits of our concentration, whatever we do will be enjoyable. And once we have tasted this joy, we will redouble our efforts to taste it again. This is the way the self grows."

¹⁰³ Publicação original: *Les Jeux et les Hommes: le masque et le vertige*, de 1968.

prazerosos porque dão a ilusão de controle do futuro imprevisível; jogos de *ilinx* são os que mais alteram a consciência; e os jogos de *mimicry* fazem com que as pessoas sintam como se fossem mais do que elas realmente são através da fantasia, do fingimento e do disfarce.

O mesmo motivo que faz com que jogadoras escolham gêneros específicos de jogos ou tenham preferência por alguns faz com que as experiências de imersão ou de *flow* sejam proporcionadas por características individuais, sendo, talvez, uma forma de realização de processos que possibilitam identificação por meio das atividades que serão desempenhadas no mundo do jogo. Mais além, a reação que se produz a partir de determinada experiência pode ou não ser apreciada de forma igual ou semelhante por jogadoras diferentes. Tendo em vista os objetivos desta tese, é pela perspectiva que coaduna essas condições de possibilidades, tanto em termos de estrutura e de funcionamento do videogame como nos processos de identificação e de ficcionalização, que proponho pensar a construção de identidades no mundo do jogo.

São os produtos gerados pelo sistema durante a interação da jogadora com o mundo que possibilitam que ela atue como se aquela criatura virtual fosse uma extensão sua ou uma versão virtual de si mesma. É pela elaboração de um universo crível que a imersão se amplia para experiências de maior profundidade. Assim, a relação entre a jogadora, o seu avatar, as ações e as decisões que realiza nesse ambiente e o modo como ela responde aos *outputs* do jogo correspondem à sensação de agência. Ela se dá por processos não conscientes e está representada, antes, pelo sentido de responsabilidade da jogadora dentro do jogo do que pela preocupação evidenciada por uma busca de sobrevivência no ambiente do jogo. Murray define isso, no termo “agência” (*agency*), como

a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Esperamos sentir agência no computador quando damos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre diante de nós, ou quando inserimos números numa planilha eletrônica e observamos os totais serem reajustados. No entanto, normalmente não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo. (MURRAY, 2003, p. 127)

A morte do avatar, pausas do jogo para salvar o progresso e telas de carregamento podem causar quebras na imersão, pois são atividades de fora do mundo do jogo, já que não fazem parte dos elementos diegéticos e interativos do

universo simulado, mas essa quebra tende a ser temporária. Sinais do sistema avisando que o controle está com o nível da bateria baixa ou mesmo o notebook com a mesma condição são quebras momentâneas dessa imersão.

Relacionadas a isso estão as questões referentes aos tipos de atividades que a usuária ou jogadora realiza num ambiente virtual e que não devem ser confundidos com meras movimentações de botões ou de *mouse*, isso porque agência está bem além dessas atividades. Assim,

A agência, então, vai além da participação e da atividade. Como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma, ela é oferecida de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas é mais comumente encontrada nas atividades estruturadas a que chamamos jogos. Portanto, quando se transfere a narrativa para o computador, ela é inserida num domínio já moldado pelas estruturas dos jogos. (MURRAY, 2003, p. 129)

Por outro lado, o universo do jogo, em seus componente diegéticos e simulados, se bem elaborado, consegue fazer com que essas transições não prejudiquem a experiência da jogadora. Ocorre uma experiência sensorial de contato entre o dispositivo que a jogadora utiliza para fazer os seus comandos e a jogadora como se ele se desfizesse no ar, projetando a jogadora dentro do jogo para ser ela mesma. Murray comenta sobre isso:

A grande vantagem de ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários. (...) Nosso engajamento bem sucedido com esses objetos sedutores é feito de pequenos circuitos de realimentação que incitam a um engajamento ainda maior, o qual, por sua vez, conduz a uma crença mais sólida. À medida que o meio artífico digital ganha maturidade, os escritores terão cada vez mais experiência em inventar esses objetos virtuais verossímeis e em inseri-los dentro de momentos dramáticos específicos que intensifiquem nossa sensação de participação imersiva, dando-nos algo muito prazeroso para fazer. (MURRAY, 2003, p. 113)

O que penso sobre imersão e agência vai ao encontro da teorização proposta por Murray em muitos aspectos e pondero que, considerando as relações mais complexas abordadas nesta tese (construção de identidade ficcional e virtual, condições de possibilidades, escolhas, processos interpretativos no mundo do jogo, etc.), ela é ainda efetiva nos dias atuais. No entanto, a autora retorna diversas vezes para a ideia de drama ou de teatro. Não considero que seja este o caso em ambientes virtuais, mesmo que ficcionais; observo, sim, processos performáticos das usuárias que veem no mundo do jogo um outro espaço e tempo para realizar

processos de identificação e de subjetivação. É na construção de outras identidades que o sujeito performatiza a sua existência e não por meio da encenação de um papel que não é seu.

Apesar dessa leitura da atividade no ciberespaço como drama (com a qual concordava em minha dissertação), Murray define aspectos da relação entre jogadora e avatar que são relevantes de destacar:

Em ambientes digitais podemos vestir uma máscara quando atuamos por meio de um avatar. Um avatar é uma imagem gráfica como um personagem num videogame. Em muitos jogos e salas de bate-papo da internet, os participantes escolhem um avatar para poderem entrar num ambiente comum. Mesmo quando os avatares são desenhados grosseiramente ou oferecem possibilidades muito limitadas de personificação, eles ainda são capazes de proporcionar identidades alternativas que podem ser utilizadas com vigor. (MURRAY, 2003, p. 114)

As condições de possibilidades de construção de identidades não atuam da mesma forma em jogadoras diferentes, mas elas estão no mundo do jogo permitindo que ela ocorra. A agência da jogadora com a identidade desenvolvida dentro do jogo corresponde a um processo de responsabilidade, como mencionei, que funciona de modo a elaborar uma lógica particular para o avatar de acordo com a narrativa que a jogadora quer para si. Em jogos lineares com narrativas progressivas, em que se passa de um nível para o outro ou de uma tarefa para outra até se chegar ao fim do jogo, as possibilidades de efetivação dessa identidade são mais restritas, ainda que não impossíveis.

Os jogos não lineares com vários arcos narrativos e abertura para o desenvolvimento, inclusive, de uma narrativa emergente são as formas de jogo que mais ampliam o poder da realização dessas identidades, pois possibilitam às jogadoras criarem o seu próprio arco. Há que se considerar que os tipos de narrativas observados em jogos são, de alguma forma, também responsáveis por esse processo de identificação.

A imersão e a interação, e mesmo a agência, vão se realizar em jogos lineares e não lineares, o que muda é a maneira como as escolhas da jogadora vão influenciar na narrativa do jogo. Isso pode ser identificado em jogos de mundo aberto que oferecem à jogadora todo o espaço do mundo do jogo acessível desde a entrada na simulação, fazendo com que, se existia uma ordem pensada pelo sistema, essa ordem pode e vai se quebrar. Mas isso é uma escolha da jogadora,

que pode permanecer ou não dentro de algum arco narrativo do jogo ou, ainda, não seguir nenhum arco, utilizando o espaço do jogo para exploração apenas. O que não é impossível de se fazer. Muitas jogadoras realizam interações assim para demonstrar que tal atividade (de exploração) é também uma forma de jogar que o sistema possibilita. Ou ainda, em jogos que o objetivo seja matar um grande número de possíveis inimigos, a jogadora faz a escolha por um *gameplay* pacífico, no qual não realiza sequer um assassinato. Isso, de alguma forma, representa, ao mesmo tempo, uma escolha que se afasta da determinação do jogo que orienta para uma determinada abordagem (agressiva), mas que oferece a brecha para as jogadoras atuarem contrariamente. É uma questão de escolha, um processo subjetivo, portanto.

No livro *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world* (2011), Jane McGonigal aborda a relevância de discutir videogames na cultura contemporânea, pois ela reconhece que as próximas gerações serão ainda mais imersas em realidades e em ambientes virtuais do que as que de atualmente. Ela apresenta uma ideia de *gamer* que contempla toda e qualquer jogadora, algo que historicamente não se fazia. Mais além, McGonigal relata algo que eu tenho observado: as pessoas que jogam estão ampliando, cada vez mais, o tempo que dedicam a mundos virtuais. Quem são essas pessoas jogadoras?

As jogadoras já tiveram realidade suficiente.

Elas estão a abandonando em massa – algumas horas aqui, um fim de semana inteiro lá, às vezes cada minuto de folga de todos os dias gastos – em favor de ambientes simulados e jogos *on-line*. Talvez você seja uma delas. Se não, então, você definitivamente conhece algumas delas.¹⁰⁴
(McGONIGAL, 2011, p. 2)

O que é uma evidência para quem joga, não é para a população de não jogadoras, a saber, o fato de que grande parte da população no mundo inteiro joga algum tipo de jogo virtual. Isso, no entanto, é um fato, pois há diversas pesquisas de levantamento sobre a população *gamer* no mundo afirmando tal conclusão. O fato de que muitas pessoas preferem estar conectadas ao mundo do jogo, ou mesmo

¹⁰⁴ Tradução da autora: Gamers have had enough of reality. They are abandoning it in droves—a few hours here, an entire weekend there, sometimes every spare minute of every day for stretches at a time—in favor of simulated environments and online games. Maybe you are one of these gamers. If not, then you definitely know some of them.

conectadas ao *Facebook*, faz com que se pense sobre as mudanças sociais e também interpessoais que vêm ocorrendo desde o surgimento dessas realidades virtuais. O mundo virtual não é uma dissimulação, como definida por Jean Baudrillard, mas uma simulação que dá ao sujeito a possibilidade de criar, de imaginar e de simular algo que não possui: “dissimular é fingir não ter o que se tem. Simular é fingir ter o que não se tem. O primeiro refere-se a uma presença, enquanto que o segundo a uma ausência” (BAUDRILLARD, 1991, p.9).

Portanto, os mundos possibilitados por essas virtualidades, seja no jogo ou numa rede social, permitem que, talvez antes de simular algo que não possui, a usuária construa diversas versões de si mesma, as suas identidades como um contínuo com vários modelos, adequados para cada performance social.

O sentido de agência, como proposto por Murray, também é um dos elementos que McGonigal considera como pertinente de ponderação, pois tem-se, hoje, um mundo em que o trabalho é tão sem significado que os jogos se tornaram “uma alternativa muito mais ‘real’” do que as tarefas do dia-a-dia. McGonigal explica, mencionando o jogo *World of Warcraft – WoW*, um dos jogos de MMO com a maior população ativa de jogadoras:

Embora pensemos em jogos de computadores como experiências virtuais, eles de fato nos dão agência real: a oportunidade de fazer algo que se sente concreto porque produz resultados quantificáveis, e o poder de agir diretamente no mundo virtual. E, evidentemente, jogadoras estão trabalhando com suas mãos, mesmo que o que elas estejam manipulando sejam dados digitais e objetos virtuais. Até e a menos que o mundo real do trabalho mude para melhor, jogos como *WoW* vão preencher uma necessidade humana fundamental: a necessidade de se sentir produtiva.¹⁰⁵ (McGONIGAL, 2011, p. 60)

Não somente jogos como *WoW*, MMOs, possibilitam à jogadora a construção de várias identidades e de seu próprio arco narrativo (para cada personagem que a jogadora criar), como enfatizam o poder de exploração do mundo do jogo. É o bem contra o mal e vice-versa, Aliança contra Horda e vice-versa, e não se pode afirmar que um lado seja um desses poderes e o outro o contrário. Aliança e Horda são

¹⁰⁵ Tradução da autora. Original: “Although we think of computer games as virtual experiences, they do give us real agency: the opportunity to do something that feels concrete because it produces measurable results, and the power to act directly on the virtual world. And, of course, gamers are working with their hands, even if what they’re manipulating is digital data and virtual objects. Until and unless the real work world changes for the better, games like *WoW* will fulfill a fundamental human need: the need to feel productive.”

oposições, mas o modo como são vistas depende da perspectiva da jogadora (se jogando por um grupo ou pelo outro).

As jogadoras podem exercer diversas performances dentro do jogo, já que ele explora atividades em grupo, como as *raids* e *dungeons* (tarefas que devem ser realizadas em grupo preferencialmente), e ainda disponibiliza várias raças e classes para escolha das jogadoras. Cada escolha de raça determina as possibilidades de classes a se escolher, que, por sua vez, ainda oferecem profissões e talentos de acordo com as escolhas anteriores. Jogando com diferentes *chars*¹⁰⁶, a jogadora poderá explorar trechos da história do mundo de *WoW* que só estão disponíveis para aquela raça e classe específicas, revelando partes desconhecidas.

Por isso é que a exploração em mundos virtuais e o retorno para eles são tão satisfatórios, pois o interesse se mantém vivo conforme as jogadoras compreendem que ainda há muito o que se explorar, ainda mais em jogos de MMO (com mundos persistentes) e de mundo aberto para única jogadora.

Murray também defendeu algumas questões relacionadas a isso, abordando a forma como são explorados os mundos virtuais e o poder narrativo que surge disso. Ela identificou duas modalidades, a história do labirinto e o rizoma emaranhado; e tanto uma modalidade como a outra podem ser observadas nos jogos que discuto na tese, *The Elder Scrolls V: Skyrim* e *Journey*, já que os dois têm como uma de suas características a exploração do ambiente do jogo. Os dois modos de história definidos por Murray identificam preferência por histórias mais fechadas ou mais abertas, ou, ainda, mundos em que as condições de possibilidades são bem mais elásticas. Para a autora, a “história do labirinto” e o “rizoma emaranhado” proporcionam formas de agência peculiares e podem ser descritas como:

O labirinto de aventura incorpora uma narrativa clássica de conto de fadas, envolvendo perigo e salvação. Sua duradoura atração, tanto como uma história quanto como um padrão de jogo, advém da fusão entre um problema cognitivo (encontrar o caminho) e um padrão emocional simbólico (enfrentar o que é assustador e desconhecido). As histórias de labirinto celebram a combinação de inteligência com coragem, e retratam o amor romântico como o elemento responsável pela esperança que leva o herói para o confronto e que o traz de volta para a segurança. Como em todos os contos de fadas, a aventura de labirinto é uma história sobre sobrevivência. O labirinto é um mapa esquemático para contar essa história. (MURRAY, 2003, p. 130)

¹⁰⁶ Char, de *character* (personagem).

Caminhando através de um rizoma, encena-se uma história de perambulações, de atração por rumos conflitantes, de constante abertura para a surpresa, de uma sensação de impotência para se orientar ou encontrar uma saída, mas tal história é também estranhamente reconfortante. No rizoma, há uma ameaça constante, mas também uma contínua inclusão. O fato de o enredo não se resolver significa que nenhuma perda irreparável será sofrida. (...) A inexistência de limites na experiência do rizoma é crucial para o seu aspecto reconfortante. (MURRAY, 2003, p. 130)

Murray ainda aborda algumas outras formas de agência em relação às narrativas, mas penso que as modalidades descritas sejam as mais localizáveis nos jogos que analiso, ainda que afastamentos ocorram. Por isso, a necessidade de se compreender, quando for o caso, que tipo de narrativa o gênero de jogo focaliza. Uma vez isso identificado, sabe-se, acredito, o que esperar de interação e de exploração do mundo do jogo.

Por outro lado, tenho, nas minhas reflexões, um combate entre a jogadora e a pesquisadora. As minhas experiências de imersão e de agência são incomparáveis com equivalentes dessas em outras mídias, mas tento, sempre, refletir sobre como a mídia, pela sua estrutura e forma, talvez esteja me pregando uma peça, dissimulando algo que eu crio imaginativamente e atribuo sentidos e valores, ainda que eles não existam.

Por fim, sobre ser jogadora e pesquisadora:

A jogadora como teórica tem que escolher entre duas estratégias para jogar contra o espaço do jogo. Uma é jogar pelo real (Tome a pílula vermelha). Mas o real parece um amontoado de imagens partidas. A outra é jogar pelo jogo (Tome a pílula azul). Jogue dentro do jogo, mas contra o espaço do jogo. Seja lúdica, mas também lúcida.¹⁰⁷ (WARK, 2007, p, 23)

A jogadora como teórica pode começar com uma indiferença para excelência, para tudo o que o espaço do jogo preza. Você não joga o jogo para ganhar (ou não apenas para ganhar). Você barganha com ele – jogando com estilo para entender o jogo como forma. Você barganha para entender a natureza do espaço do jogo como um mundo – como o mundo. Você barganha com jogo para descobrir de que modo o espaço do jogo está aquém de sua autoproclamada perfeição.¹⁰⁸ (WARK, 2007, p, 23)

¹⁰⁷ Tradução da autora. Original: "The gamer as theorist has to choose between two strategies for playing against gamespace. One is to play for the real (Take the red pill). But the real seems nothing but a heap of broken images. The other is to play for the game (Take the blue pill). Play within the game, but against gamespace. Be ludic, but also lucid."

¹⁰⁸ Tradução da autora. Original: "The gamer as theorist might begin with an indifference to distinction, to all that gamespace prizes. You do not play the game to win (or not just to win). You trifle with it – playing with style to understand the game as form. You trifle with the game to understand the nature of gamespace as a world – as the world. You trifle with the game to discover in what way gamespace falls short of its self-proclaimed perfection."

LEVEL 3 – POR UMA ÉTICA DAS ESCOLHAS EM VIDEOGAMES: JOGANDO *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM E JOURNEY*

Proponho um jogo não de cartas numa mesa ou de peças num tabuleiro, mas de ideias sobre a própria ideia de jogar um jogo. Em português, não se tem palavras sem uma raiz comum para definir jogo e jogar, e isso implica interpretações, pois a forma tradicional – filosofia ocidental – tem início pelo estudo etimológico dos termos. Mas, se, em português, não consigo separar jogo de jogar pela sua estrutura de formação, talvez eu possa pela desconstrução de seus significados, uma vez que eles não compreendem os mesmo sentidos.

Nas teorias de jogo, há uma tentativa de diferenciação entre *jogo* e *jogar* e ela encaminha para ilustrar como um conceito, de fato, se afasta e se aproxima do outro ao mesmo tempo, sendo presente e ausente. *Jogo* tanto é uma atividade livre como um sistema de regras que podem ser negociáveis, mas o elemento lúdico permanece presente em acepções diversas. *Jogar* seria o ato de diversão com um jogo ou a prática de algum jogo (o esporte). Isso pode ser reducionista, mas, ainda assim, resume gerações de teóricos que se debruçaram sobre os conceitos, de Johan Huizinga a Jesper Juul.

Não é pela definição desses conceitos que a abordagem se apresenta, mas pela problematização do que está no limiar de se pensar sobre um sistema que é cultural e formal ao mesmo tempo; o jogo é este limite entre o faz-de-conta e o trabalho regado, determinado. É nesse sentido que posso pensar numa relação de ausência e presença quando reflito tanto sobre *jogo* quanto sobre *jogar*; mais do que uma oposição entre seriedade e liberdade que as duas palavras permitem, *jogo* e *jogar* nos permitem a duplicidade dessas duas e, certamente, mais outras possibilidades ao mesmo tempo.

Em *A Estrutura, O Signo e o Jogo no Discurso das Ciências Humanas*¹⁰⁹, Jacques Derrida “joga” com o conceito de “jogo” e posiciona seu pensamento para informar à leitora de que é uma busca inútil a de tentar explicar qualquer conceito que seja, que, se fosse o caso, seria necessário tentar interpretar todas as palavras que o formam: as que são e as que ainda vão ser para encerrar uma definição. A partir disso, o jogo é essa possibilidade impossível de compreensão plena da

¹⁰⁹ Texto originalmente publicado em 1967.

palavra, da linguagem, afastando a sua abordagem de qualquer metafísica que se tente empreender.

Mas pode-se determinar de outro modo a não-totalização: não mais sob o conceito de finitude como assignação à empiricidade mas sob o conceito de *jôgo*. Se então a totalização não tem mais sentido, não é porque a infinidade de um campo não pode ser coberta por um olhar ou um discurso finitos, mas porque a natureza do campo – a saber a linguagem e uma linguagem finita – exclui a totalização: êste campo é com efeito o de um *jôgo*, isto é, de substituições infinitas no fechamento de um conjunto finito. Êste campo só permite estas substituições infinitas porque é finito, isto é, porque em vez de ser um campo inesgotável, como na hipótese clássica, em vez de ser demasiado grande, lhe falta algo, a saber um centro que detenha e fundamente o *jôgo* das substituições. Poderíamos dizer, servindo-nos rigorosamente dessa palavra cuja significação escandalosa sempre se atenua em francês, que êste movimento do *jôgo*, permitido pela falta, pela ausência de centro ou de origem, é o movimento da *suplementariedade*. (DERRIDA, 1995, p. 244)

O que a crítica contra Derrida tem defendido é que o autor era um perigo aos estudos filosóficos e à teoria em geral, pois assume que ele queria destruir os conceitos da filosofia ocidental ou ainda que não construía conceitos definitivos, impossibilitando a aplicação de sua teoria; foi bem o contrário disso que Derrida propôs para debater a linguagem e a forma como o significado sempre escapa, exigindo um movimento contínuo de algo que ocupa o lugar daquilo que não há (que não está presente), o suplemento. Assim, não é pela falta de palavras que expliquem os conceitos, mas pela qualidade inadequada dos próprios conceitos que o significado escapa. Eles não são suficientes e não podem responder por aquilo que significam historicamente; esse, segundo Derrida, é um dos grandes distúrbios na filosofia ocidental, ou seja, para que se possa pensar algo fora desse centro é necessário que se desconstrua o centro nele mesmo. Por isso, o autor defendia que não precisava de novos termos para ideias antigas, mas formas novas de compreendê-las. Em última análise, esse movimento é o que o *jôgo* possibilita, numa suplementariedade contínua do sentido ausente e numa manutenção da palavra que é.

Seguindo esse pensamento, coloco como estabelecida a dificuldade que se tem para definir qualquer palavra em qualquer língua e, conseqüentemente, de se compreender os conceitos de *jôgo* e de *jogar* que perpassam esta tese. A função de apresentar este raciocínio é menos uma vontade de evitar definições de conceitos do que uma ilustração simples do problema que permeia o pensamento logocêntrico.

Mais do que isso, esse problema é da ordem de como se realiza a lógica dentro desse paradigma tradicional que sente um alívio na definição das coisas do mundo. Essa mesma lógica sente-se confortável com a ideia de conceitos atemporais e metafísicos que defendem significados intrínsecos à palavra, quando se deveria reconhecer que, como elemento paradigmático, a palavra só completaria, então, o seu sentido na relação de presença-ausência.

A minha proposta, desde o início, tem sido um mapa de associações para que se possibilite pensar sobre as atividades significativas que se dão no ambiente virtual do videogame, mas, antes desse mapa ser uma extensão contínua com espaços contíguos, é uma sobreposição de mapas menores paralelos conectados por liames multiramificados. Portanto, mais do que fechar e encerrar os conceitos que abordo aqui, espero ter sugerido que uma outra lógica é possível, uma lógica que coadune tanto o pensamento humano como o pensamento da máquina, que veja nisso um caminho para o futuro imprevisível (*l'avenir*) e assustador de algumas ficções científicas.

A ideia de jogo, como proposta por Derrida, vai ao encontro da leitura que se pode fazer de jogos virtuais, quer dizer, se eles são simulação (fingir ter o que não se tem) e não dissimulação (fingir não ter o que se tem), jogos estão além de ausência e presença, pois elas falam do que se tem e do que não se tem. Portanto, só se tem o jogo porque existe a possibilidade de jogar anterior ao próprio jogo e não o contrário: jogar é a condição de possibilidade do jogo.

O jogo é sempre jogo de ausência e de presença, mas se o quisermos pensar radicalmente, é preciso pensá-la antes da alternativa da presença e da ausência; é preciso pensar o ser como presença ou ausência a partir da possibilidade do jogo e não inversamente. (...) Voltada para a presença, perdida ou impossível, da origem ausente, esta temática estruturalista da imediatidade interrompida é portanto a face triste, *negativa*, nostálgica, culpada, rousseauísta, do pensamento do jogo cujo reverso seria a *afirmação* nietzchiana, a afirmação alegre do jogo do mundo e da inocência do devir, a afirmação de um mundo de signos sem erro, sem verdade, sem origem, oferecido a uma interpretação ativa. *Esta afirmação determina então o não-centro e não a perda do centro.* E joga sem segurança. Pois há um jogo *seguro*: o que se limita à *substituição* de peças *dadas e existentes, presentes.* No caso absoluto, a afirmação entrega-se também à indeterminação *genética, à aventura seminal* do traço. (DERRIDA, 1995, p. 248)

Derrida estava pensando no discurso, na palavra escrita, dos estudos das ciências humanas e nos perigos da totalização. Ele não se detém em definir jogo,

como fazem os teóricos deste campo de estudo, antes, ele usa jogo para falar da estrutura da linguagem mais precisamente, mas enfatiza a abertura de interpretação que isso possibilita, usando o termo em associação com outros (o jogo da estrutura, o jogo da significação, o jogo do mundo, etc.). Anos depois, em *Play: From the Pharmakon to the Letter and from Blindness to the Supplement*¹¹⁰ (1981), ele volta a falar de jogo, mais em referência à escritura, mas ainda assim descrevendo-o a partir conceito de Platão.

Se o jogo, para Derrida, é possibilitado pela condição de possibilidade de jogar e jogar é o meio para se desfazer uma estrutura de pensamento determinante e determinada, então o jogo é menos um conjunto de regras fechadas e finitas do que uma forma de fato participativa em que o ato de jogar já basta para corromper uma estrutura organizada previamente para que os resultados e consequências sejam previsíveis. Por outro lado, jogar, para Derrida, é um jogo contínuo de substituição, de suplementação, o que implica cadeias e mais cadeias de interpretação e significação. Quer dizer, jogar um jogo é algo sempre no devir, sempre encadeando os significados anteriores com os seguintes que não se sabe bem quais são nem quando virão, é um jogo das condições de possibilidades impossíveis.

Jogar é, senão, do mundo da imprevisibilidade. Jogar o jogo da significação é romper com o pensamento da obviedade, do que é transmitido pela tradição, pela cultura, pelas crenças. É por este caminho de uma outra ética, fora das normas e dos costumes, que uma lógica distanciada da lógica se produz, uma lógica entre máquina e humano. Derrida escreveu em *Disseminação*: “As soon as it comes into being and into language, play erases itself as such. (...) The point is that there *is* no *as such* where writing or play are concerned”¹¹¹ (DERRIDA, 1981, p. 156-157). Logo, o jogo da interpretação, e não a interpretação do jogo, se coloca como possibilidade possível de compreensão.

Como entender as condições de possibilidade? Derrida debateu o tema a partir do texto *Nombres* (1968), de Philippe Sollers, em que, pela escrita de cem passagens ou fragmentos organizados a partir de uma lógica fora da lógica, de forma descontínua e heterogênea (citações, parênteses, barras, figuras, caracteres

¹¹⁰ Texto originalmente publicado em 1972.

¹¹¹ Todos textos de Jacques Derrida citados em outra língua que não português foram mantidos com o idioma original da publicação para evitar problemas de tradução, tendo em vista a complexidade dos conceitos.

chineses, etc.), o autor propõe um modelo para eliminar a forma transcendente dos livros. “The 10 comprehends the XI” (1981, p. 359), escreveu Derrida, no último capítulo de *Disseminação*, para inserir a ideia de que os signos estão inscritos por outros que o compreendem. Quer dizer, a noção de unidade do signo entre os outros se desfaz, demonstrando, novamente, uma quebra da noção de essência, de que um termo se basta para sua compreensão. Mais além, a inscrição e a substituição, como em “10 compreende XI”, são as faces mesmas da condição de possibilidade e de impossibilidade ao mesmo tempo. É a *différance*.

A (não) ética derridiana parte de algumas ideias, entre elas a de evento ou experiência. O conceito em si, como todos os conceitos da filosofia, tem uma definição estável, porém, é pelo sentido de evento como algo não previsto que a possibilidade do jogo se faz possível. Na tradução de *Structure, Sign and Play in the Discourse of the Human Sciences*, foi feita a opção por utilizar o termo “acontecimento” em vez de “evento”, mas prefiro marcar que usarei “evento”.

Para se pensar evento fora da filosofia ocidental, ou seja, fora de uma estrutura que o determine a partir de elementos que o antecedem e o fecham, é necessário possibilitar a reflexão de que, para ser um evento (algo irrepetível, sem previsão, pois único), o evento deve renegar tudo que o antecede e o estrutura:

Contudo, até ao acontecimento que eu gostaria de apreender, a estrutura, ou melhor a estruturalidade da estrutura, embora tenha sempre estado em ação, sempre se viu neutralizada, reduzida: por um gesto que consistia em dar-lhe um centro, em relacioná-la a um ponto de presença, a uma origem fixa. Esse centro tinha como função não apenas orientar e equilibrar, organizar a estrutura – não podemos efetivamente pensar uma estrutura inorganizada – mas sobretudo levar o princípio de organização da estrutura a limitar o que poderíamos denominar jogo da estrutura. É certo que o centro de uma estrutura, orientando e organizando a coerência do sistema, permite o jogo dos elementos no interior da forma total. E ainda hoje uma estrutura privada de centro representa o próprio impensável. (DERRIDA, 1995, p. 230)

A (não) lógica que se pode localizar nos textos de Derrida está, pode-se dizer, dentro dos conceitos que se utiliza porque eles estão fora dos próprios conceitos. Isso significa compreender a impossibilidade de transcendência de significado. O evento, então, é a ocorrência de um acontecimento que só se explica pela recorrência a outros eventos como elemento que, sabe-se, se repete. Nessa perspectiva, o evento carrega, ao mesmo tempo, o sentido de repetibilidade, pois eventos (como o acontecimento de algo) se repete, e o sentido de não idêntico, pois

eventos devem ser irrepitíveis em sua estrutura significativa. Se se quiser um exemplo bastante evidente de evento, pode-se pensar nas estações climáticas. Numa região em que as quatro estações se apresentam de forma característica ou mesmo numa região em que elas não se apresentam, a ocorrência e reocorrência das estações é um fato. Os habitantes podem até dizer que o verão do ano anterior foi mais intenso do que no ano presente e assim por diante, mas a repetição da estação verão é um fato. No entanto, nenhuma mesma estação será exatamente igual. Alterações de temperatura, níveis de humidade e índice pluviométrico são algumas das variáveis intervenientes que garantem que uma mesma estação não será igual em anos diferentes. Nisso, então, está um exemplo de evento como aquilo que se repete em si, mas que não apresenta exatamente os mesmos elementos.

Ainda, os eventos legítimos, talvez, que mais caracterizam essa visão são o do nascimento e o da morte, pois são a repetição do mesmo irrepitível: “It should make come about or allow the coming of what is new in a ‘first time ever’” (DERRIDA, 2007, p. 5).

Assim, o evento e as condições de possibilidades, numa leitura tradicional, trabalhariam com o conteúdo daquilo que se pode analisar empiricamente e que, geralmente, se pensa possibilidade como sinônimo de invenção, de algo novo. Isso significa dizer que essa invenção é algo que se pode prever num futuro a partir de calculação e, se calculável, é empírico e não contempla um futuro totalmente desconhecido (que ele denomina como *wholly other*) ou que não se venha a conhecer. Talvez, o trecho que cito ilustre mais adequadamente essa problematização:

Para uma operação deconstrutiva, possibilidade é mais o perigo, o perigo de se tornar um conjunto disponível de procedimentos governados por regras, métodos, abordagens acessíveis. O interesse da desconstrução, de tal força e desejo que ela pode ter, é uma certa experiência do impossível: isto é, como insisto em minha conclusão, do outro – a experiência do outro como a invenção do impossível, em outras palavras, como a única invenção possível. Onde, em relação a isso, poderíamos colocar o não alocável que chamamos de “literatura”? Isso também é uma questão que deixarei de lado por enquanto.¹¹² (DERRIDA, 2007, p. 15)

¹¹² Tradução da autora. Original: “For a deconstructive operation, *possibility* is rather the danger, the danger of becoming an available set of rule-governed procedures, methods, accessible approaches. The interest of deconstruction, of such force and desire as it may have, is a certain experience of the impossible: that is, as I shall insist in my conclusion, of the other—the experience of the other as the invention of the impossible, in other words, as the only possible invention. Where, in relation to this,

Eu, por outro lado, não pretendo deixar esta questão de lado neste momento. Não que se proceda em direção a localizar, definitivamente, o locus do que se chama literatura, mas, sim, suscitar o debate sobre o que se considera como algo “possível”. Se se pensar que a literatura foi e é concebida dentro de estruturas mais ou menos estáveis (gêneros e categorias narrativas, por exemplo) e que essas estruturas representam as possibilidades nas quais ela pode ocorrer, ela estaria limitada a elementos finitos que não terão novos elementos sendo criados para pensar o que ainda não existe.

Mas é justamente neste campo do que não existe, tanto como forma e como conteúdo, que a literatura explora as condições mesmas de sua impossibilidade, já que se realiza com o que ainda não havia sido pensado ou estruturado do mesmo modo. As definições de aleatoriedade que apresentei umas páginas atrás, semelhantemente, falam da impossibilidade dos eventos, ou seja, a aleatoriedade concerne tanto àquilo que pode acontecer e acontece em seguida como àquilo tudo que pode acontecer em seguida, ainda que essas possibilidades não aconteçam e algo não previsto aconteça (im-possível); isso porque há modelos aleatórios em que as variáveis são tantas que levaria a uma calculação infinita. O jogo (de videogame) funciona dentro desse sistema com algum nível de imprevisibilidade. Portanto, as condições de possibilidade de um evento são, senão, impossibilidades daquilo que não se pode prever. No entanto, a ideia de condição, em Derrida, não corresponde a algo posto, colocado:

Por condição, vamos não compreender meramente "condição de possibilidade", sistema de premissas ou mesmo de causas, mas um conjunto de traços que definem uma dada situação em que algo, ou "que", é estabelecido (como nas expressões "a condição humana", "a condição social", e assim por diante). Não estamos falando, portanto, das condições no sentido das condições postas (visto que o esquecimento e a dádiva, se existirem, são, nesse sentido, incondicionais), mas no sentido em que o esquecimento estaria na condição de dádiva e a dádiva na condição de esquecimento; pode-se dizer sobre o modo de ser do esquecimento, se "modo" e "modo de ser" não pertencem a uma gramática ontológica que é superada pelo que estamos tentando falar aqui, isto é, dádiva e esquecimento.¹¹³ (DERRIDA, 1992, p. 17-18)

might we place that unplaceable we call "literature"? That, too, is a question I shall leave aside for the moment."

¹¹³ Tradução da autora. Original: "By condition, let us not understand merely "condition of possibility," system of premises or even of causes, but a set of traits defining a given situation in which something, or "that" ["ça"], is established (as in the expressions "the human condition," "the social condition," and so forth). We are not talking therefore about conditions in the sense of conditions posed (since forgetting and gift, if there is any, are in this sense unconditional), but in the sense in which forgetting would be in the condition of the gift and the gift in the condition of forgetting; one might say on the

Talvez, se se pensar fora do campo de ideias em que se está (eu e você, leitoras), é que se torne possível compreender condição como algo fora de um sistema de regras e sem um antecedente necessário que funcione como base para o evento acontecer. Tomo a expressão “amor incondicional”, tanto usada em associação ao amor de mãe, como algo que ilustraria o que representa a ideia de condição em Derrida (e não fora dele) (a ideia desse “amor incondicional ” não é uma afirmação determinista ou totalitária – de que toda mulher e mãe ama sem julgamento – mas uma associação com algo visto como acima e além de qualquer condição; nem a maternidade, nem o amor incondicionais estão atrelados à mulher por convenção). Por outro lado, há a visão de que mães amam sem que haja um evento anterior que lhes diga que devem e que podem amar aquela criatura que nasceu delas. E é apenas nesta noção de algo sem cálculo que utilizo a expressão (pois há, no entanto, mães que não amam sua prole, ou a maternidade, mas isso é outra história).

O texto *Given Time* (1992) materializou uma série de questões que Derrida já vinha discutindo em seus textos e palestras mais antigas e que orbitavam o questionamento sobre a dádiva (*gift*). O dádiva, para Derrida, já tinha se tornado uma questão implicada, mesmo que não nomeada, na discussão do evento, do sacrifício, do futuro (*l'avenir*), etc. O dádiva, para ser uma dádiva, não pode sê-la ou não pode ser entendida como tal. O nome do texto, *Given Time*, já estabelece uma relação do que se está dando como “dádiva” quando alguém diz isso; quer dizer, qual é o dádiva nisso? Quer dizer, a dádiva está no fato que o tempo que é dado a todo ser é dádiva em si mesma, que permite a cada uma olhar para trás e para a frente e pensar. Veja que a dádiva me permite pensar o passado e o futuro, mas não o presente. O presente não está nessa relação.

Mais além, a dádiva deve residir num espaço fora das relações de dar e receber e, ainda, sem que se tenha interesses próprios em mente ou, além disso, calculação. Acredito ser um tanto complicado refletir sobre essa ideia, ainda que dádiva carregue o sentido de dar algo a alguém de forma desinteressada, isso porque uma ação altruísta talvez seja uma impossibilidade nos dias de hoje, considerando que, usualmente, falta qualquer tipo de amor ao próximo.

mode of being of forgetting, if "mode" and "mode of being" did not belong to an ontological grammar that is exceeded by what we are trying to talk about here, that is, gift and forgetting.”

A dádiva, como tal, não é minha busca, mas, imbricada nela, está a reflexão sobre condições de possibilidade e de impossibilidade e o que isso resulta numa abordagem que se pretenda distante da lógica tradicional.

A dádiva, assim como o evento, como evento, deve permanecer imprevisível, mas permanecer assim sem se manter. Deve deixar-se estruturar pelo aleatório; deve parecer arriscado ou em qualquer caso vivido como tal, apreendido como o correlato intencional de uma percepção que é absolutamente surpreendida pelo encontro com o que percebe, além de seu horizonte de antecipação – que já parece fenomenologicamente impossível. Seja qual for o caso com essa impossibilidade fenomenológica, uma dádiva ou evento que seja previsível, necessário, condicionado, programado, esperado, com o que se conta não seria vivido como uma dádiva ou como um evento, como exigido por uma necessidade que é tanto semântica quanto fenomenológica. É por isso que a condição comum à dádiva e ao evento é uma certa incondicionalidade (...). O evento e a dádiva, o evento como dádiva, a dádiva como evento devem ser irruptivos, desmotivados – por exemplo, desinteressados. Eles são decisivos e devem, portanto, rasgar o tecido, interromper o contínuo de uma narrativa que, no entanto, eles pedem, eles devem perturbar a ordem das causalidades: em um instante. Eles devem, num instante, de um só golpe, relacionar a sorte, o acaso, o aleatório, o *tukhê*, com a liberdade do lance de dados, com o lance do doador. A dádiva e o evento não obedecem a nada, exceto talvez princípios da desordem, ou seja, princípios sem princípios. Em qualquer caso, se a dádiva ou o evento, se o evento da dádiva deve permanecer inexplicável por um sistema de causas eficientes, é o efeito de nada; já não é mais um efeito, mesmo que haja, como eu diria em francês e em ambos os sentidos da palavra, des effets de don, efeitos de presente: por exemplo, os eventos aleatórios criados pela dádiva da moeda falsa e em que, em suma, ambos os parceiros estão especulando.¹¹⁴ (DERRIDA, 1992, p. 122-123)

Dessa forma, busco o entendimento (ou uma tentativa, pois ele sempre escapa) de uma ética que, em vez de partir das condições dadas e estabelecidas, funciona desse ponto em diante para uma lógica depois da lógica, fora da religião,

¹¹⁴ Tradução da autora. Original: “The gift, like the event, as event, must remain unforeseeable, but remain so without keeping itself. It must let itself be structured by the aleatory; it must appear chancy or in any case lived as such, apprehended as the intentional correlate of a perception that is absolutely surprised by the encounter with what it perceives, beyond its horizon of anticipation—which already appears phenomenologically impossible. Whatever the case may be with this phenomenological impossibility, a gift or an event that would be foreseeable, necessary, conditioned, programmed, expected, counted on would not be lived as either a gift or as an event, as required by a necessity that is both semantic or phenomenological. That is why the condition common to the gift and the event is a certain unconditionality (...). The event and the gift, the event as gift, the gift as event must be irruptive, unmotivated – for example, disinterested. They are decisive and they must therefore tear the fabric, interrupt the continuum of a narrative that nevertheless they call for, they must perturb the order of causalities: in an instant. They must, in an instant, at a single blow, bring into relation luck, chance, the aleatory, *tukhê*, with the freedom of the dice throw, with the donor's gift throw [coup de don]. The gift and the event obey nothing, except perhaps principles of disorder, that is, principles without principles. In any case, if the gift or the event, if the event of the gift must remain unexplainable by a system of efficient causes, it is the effect of nothing; it is no longer an effect at all, even if there are, as I would say in French and in both senses of the word, des effets de don, gift effects: for example, the aleatory events created by the gift of counterfeit money and on which, in sum, both partners are speculating.”

fora das tradições, fora mesmo da lei. A condição de possibilidade como impossibilidade do presente, que geralmente é calculado, seria o meio de ir além de uma dificuldade humana que é o egocentrismo. No momento em que quem dá a dádiva não sabe que a está dando é que se teria a dádiva genuína, aquela em que não se conhece nem presenteado nem presenteador, o que afasta a chance de o presenteador ser agraciado com o status de ter dado algo a alguém que sempre foi desejado. Talvez, não exista mesmo algo como altruísmo.

Se a (não) ética de Derrida que surge a partir disso e de outros conceitos se pretende distanciada do sistema de valores e crenças ocidentais, é através de outras vias que se torna possível observar o que, em vez de moral, eu chamaria de responsabilidade. Em *The Gift of Death*, Derrida explica que o conceito de responsabilidade está atrelado ao de responsabilidade religiosa, para com os outros e o Outro (*Deus*); por outro lado, a responsabilidade que ele propõe se afasta disso e, mais, se afasta de uma calculação dependente das tais condições determinadas anteriores que atuariam no acontecer do evento.

Por isso, penso que, para entender a lógica da máquina e a lógica da jogadora no mundo do jogo, é preciso se distanciar do que as pessoas costumam nomear ética e moral, porque elas são, senão, condições prescritivas que vão contra qualquer processo subjetivo que se considere fora do esquema regido pela religião, pelos costumes, pelas tradições e pelas leis. Ponderar sobre a lógica do jogo é ter consciência de que, pelas condições de possibilidade e de impossibilidade que o mundo do jogo oferece, é possível observar, pela interação da jogadora, o que seria o evento não previsível e não calculável, pois fora das experiências ou de um horizonte reconhecível. A responsabilidade é o que está na singularidade do ser fora da tradição.

Tal é a aporia da responsabilidade: sempre se corre o risco de não conseguir aderir ao conceito de responsabilidade no processo de formação. A responsabilidade (não ousaríamos mais falar de "conceito universal de responsabilidade") exige, por um lado, uma contabilidade, uma resposta geral a si mesma em relação ao geral e à generalidade, daí a idéia de substituição e, por outro lado, unicidade, singularidade absoluta, portanto não substituição, não repetição, silêncio e sigilo. O que estou dizendo aqui sobre responsabilidade também pode ser dito sobre a decisão. O ético envolve-me em substituição, assim como fala. Daí a insolência do paradoxo: para Abraão, Kierkegaard declara, o ético é uma tentação. Ele deve resistir. Ele se mantém quieto para evitar a tentação moral que, sob o pretexto de chamá-lo à responsabilidade, à autojustificação, lhe faria perder sua responsabilidade última, juntamente com sua singularidade, fazê-lo perder sua responsabilidade injustificável, secreta e absoluta diante de Deus. É a

ética como "irresponsabilização", como uma contradição insolúvel e paradoxal entre responsabilidade em geral e responsabilidade absoluta. A responsabilidade absoluta não é uma responsabilidade, pelo menos não é responsabilidade geral ou responsabilidade em geral. Ela precisa ser excepcional ou extraordinária, e precisa ser isso absolutamente e por excelência: é como se a responsabilidade absoluta não pudesse ser derivada de um conceito de responsabilidade e, portanto, para que ele seja o que deve ser deve permanecer inconcebível, de fato impensável: portanto, deve ser irresponsável para ser absolutamente responsável. (...) O ético pode, portanto, acabar nos tornando irresponsáveis.¹¹⁵ (DERRIDA, 1995, p. 61)

Toda lógica é calculável, e calculável pelo conhecimento da experiência e da totalização de seus elementos. Um pensamento como esse talvez não leve em consideração a imprevisibilidade de um sistema não linear chamado ser humano. Ainda que se possa estabelecer certos princípios e parâmetros (como em qualquer sistema), existe, sempre, algo que escapa, algo que o levantamento mais extenuante de variáveis não vai ser capaz de cobrir e localizar, algo que qualquer conjunto finito de elementos ainda pode produzir infinitamente.

O pensamento maquínico, de máquina e de maquinação, se distancia do humano, pois este último age na ordem do evento, do irrepitível, mas, antes de se fazer tal afirmação, há que se reconhecer que há muito de calculável e repetível dentro das realizações humanas, uma vez que estão fora dessa ética derridiana. Isso porque a maioria dos seres humanos vivendo em sociedade segue padrões culturais, sejam eles quais forem; por outro lado, há, também, os seres humanos que não seguem esses padrões, o que efetiva a possibilidade de uma lógica que vai de encontro à normalização.

¹¹⁵ Tradução da autora. Original: "Such is the aporia of responsibility: one always risks not managing to accede to the concept of responsibility in the process of forming it. For responsibility (we would no longer dare speak of "the universal concept of responsibility") demands on the one hand an accounting, a general answering-for-oneself with respect to the general and before the generality, hence the idea of substitution, and, on the other hand, uniqueness, absolute singularity, hence nonsubstitution, nonrepetition, silence, and secrecy. What I am saying here about responsibility can also be said about decision. The ethical involves me in substitution, as does speaking. Whence the insolence of the paradox: for Abraham, Kierkegaard declares, the ethical is a temptation. He must therefore resist it. He keeps quiet in order to avoid the moral temptation which, under the pretext of calling him to responsibility, to self-justification, would make him lose his ultimate responsibility along with his singularity, make him lose his unjustifiable, secret, and absolute responsibility before God. This is ethics as "irresponsibilization," as an insoluble and paradoxical contradiction between responsibility in general and absolute responsibility. Absolute responsibility is not a responsibility, at least it is not general responsibility or responsibility in general. It needs to be exceptional or extraordinary, and it needs to be that absolutely and par excellence: it is as if absolute responsibility could not be derived from a concept of responsibility and therefore, in order for it to be what it must be it must remain inconceivable, indeed unthinkable: it must therefore be irresponsible in order to be absolutely responsible. (...) The ethical can therefore end up making us irresponsible."

A não lógica que perpassa a teorização de Derrida está na busca de um pensamento que contenha tanto o evento quanto a máquina, levando, talvez, para uma aporia, já que, até hoje, não se viu modo possível de unir o pensamento do evento ao pensamento da máquina e vice-versa, mesmo porque o entendimento que se tem dos dois, tradicionalmente, pode estar aquém dessa nova lógica. Essa nova lógica, descrita em *Typewriter Ribbon: limited ink* (2002), deve ser capaz de pensar simultaneamente tanto o evento quanto a “programação calculável de uma repetição automática” (DERRIDA, 2002, p. 72):

Para isso, seria necessário, no futuro (mas não haverá futuro a não ser nesta condição), pensar tanto o evento como a máquina como dois conceitos compatíveis ou até mesmo indissociáveis. Hoje, eles nos parecem antinômicos. Antinômico porque o que acontece deve manter, assim pensamos, alguma singularidade não programável e, conseqüentemente, incalculável. Um evento digno do nome não deveria, assim pensamos, ceder ou ser reduzido a repetição. Para responder a seu nome, o acontecimento deve, sobretudo, acontecer a alguém, a algum ser vivo que assim seja afetado por ele, conscientemente ou inconscientemente. Nenhum evento sem experiência (e é basicamente o que significa "experiência"), sem experiência, consciente ou inconsciente, humana ou não, do que acontece com os vivos.¹¹⁶ (DERRIDA, 2002, p. 72)

Posta-se, neste trecho, dois pontos importantes: 1) que a não lógica de Derrida coloca evento e máquina como indissociáveis e como o único futuro possível; 2) que, ainda hoje, vê-se uma oposição entre o evento (irrepetível e não programável) e a máquina (repetível e programável) – nada mais que um binarismo; 3) que o evento, como experiência que afetou alguém, só pode ocorrer ao ser humano, pois representa o conhecimento adquirido pela prática, pelo teste, pela prova, etc. (e a máquina não seria capaz dessa aprendizagem).

O que parece evidente numa visão assim da máquina e também do evento é a diminuição do primeiro em face do segundo. O evento, na vida das pessoas, é muito mais calculável do que esperava-se que fosse, ainda que o imprevisível seja uma condição de possibilidade porque impossível (fora do cálculo). O nascimento, considerado um evento genuíno, pode ser programado pela perspectiva da mãe (a

¹¹⁶ Tradução da autora. Original: “For that, it would be necessary in the future (but there will be no future except on this condition) to think both the event and the machine as two compatible or even indissociable concepts. Today they appear to us to be antinomic. Antinomic because what happens ought to keep, so we think, some nonprogrammable and therefore incalculable singularity. An event worthy of the name ought not, so we think, to give in or be reduced to repetition. To respond to its name, the event ought above all to happen to someone, to some living being who is thus is affected by it, consciously or unconsciously. No event without experience (and this is basically what "experience" means), without experience, conscious or unconscious, human or not, of what happens to the living. ”

da mãe que escolhe uma data específica para realizar uma cesariana, por exemplo); o parto, por sua vez, se for o primeiro, vai corresponder ao evento, pois a mãe não tem conhecimento de experiência adquirida, mesmo que tenha estudado sobre isso; se não for o primeiro, ainda carrega tantas variáveis possíveis e imprevisíveis que ainda vai caracterizar um evento, mesmo que seja uma segunda ocorrência do mesmo tipo (dois partos na mesma mulher). Na perspectiva do ser que nasce, o evento do nascimento é irrepetível e não se faz capaz de apreensão. O ser só consegue montar uma imagem, fragmentada, de seu nascimento pela experiência do vivido das outras pessoas.

No trecho recém citado, Derrida propõe o que seria essa nova lógica e opção ao que, tradicionalmente, se pensa sobre a máquina e explica que o entendimento do evento, como característico do ser humano, é o que dificulta associar os dois termos: “It is difficult, however, to conceive of a living being *to whom or through whom something happens without an affection getting inscribed in a sensible, aesthetic manner right on some body or some organic matter*” (DERRIDA, 2002, p. 72). A novidade e a imprevisibilidade da própria nova lógica seriam, então, um evento, que, como descreve Derrida, “does not come about unless its irruption interrupts the course of the possible and, as the impossible itself, surprises any foreseeability” (DERRIDA, 2002, p. 72).

Esta lógica está no devir, que não é previsível nem calculável, mas que se sabe possível pela própria impossibilidade de ser. Ela está no futuro, pois o desenvolvimento da I.A. e mesmo de linguagens de programação (estou consciente da contradição) podem realizar processos iniciais de aprendizagem e de adaptação.

Se vai ser possível que um sistema operacional, como no filme *Her*¹¹⁷, seja capaz de pensar por si, realizar processos de identificação e de subjetivação, de desenvolver personalidade, de sonhar e, simultaneamente (*at one and the same time*), utilizar os recursos e ferramentas que a lógica da máquina possibilita para ampliar todas essas experiências, só o futuro não previsível pode saber. A lógica do evento-máquina que se pode observar no filme é inconcebível para a mente humana das personagens. No entanto, há sempre que se lembrar: a I.A. só é possível pelos dados e informações fornecidas à máquina pelos seres humanos; assim, a calculação é feita a partir de conhecimento prévio artificial. A questão é: criar

¹¹⁷ Trailer: <https://youtu.be/WzV6mXIOVI4>

conhecimento será a máquina capaz de? E será para os humanos reais do futuro conseguirão conceber esse pensamento maquínico?

Em geral, tento distinguir entre o que se chama futuro e "l'avenir". O futuro é o que – amanhã, mais tarde, no próximo século – será. Há um futuro que é predizível, programado, agendado, previsível. Mas há um futuro, l'avenir (que vem), que se refere a alguém que vem cuja chegada é totalmente inesperada. Para mim, esse é o futuro real. O que é totalmente imprevisível. O Outro que vem sem que eu possa antecipar sua chegada. Portanto, se existe um futuro real para além deste outro futuro conhecido, é o l'avenir que é a vinda do Outro quando eu sou completamente incapaz de prever a sua chegada.¹¹⁸

Level 3.1 As condições (im)possíveis no videogame

Com a compreensão de que uma nova lógica só vai ser possível pela sua impossibilidade como evento daquilo que não tem experiência anterior e pelo fato de que ainda é preciso ponderar mais sobre a caracterização do evento de forma que ele não seja uma oposição à máquina e, sim, indissociável dela, é que eu discuto o que pode vir a ser pensado em termos dessa não lógica, ou uma associação de evento e máquina.

O jogo, e também videogame, funciona a partir de regras abstratas que “dirigem” o que é possível e o que não é. Tanto no jogo concreto quanto no virtual, essas regras podem ser alargadas ou quebradas e a condição dessa possibilidade está na impossibilidade da sua ocorrência, pois as regras que deveriam impedir isso acabam por permitir (as trapaças).

No jogo, como atividade humana, por outro lado e apesar do sistema, a experiência se caracteriza como evento daquilo que é imprevisível como resultado, mas previsto como estrutura do jogo (seja qual for). Por exemplo, eu sei quais são as peças do xadrez e sei como movê-las, posso prever os movimentos da oponente e calcular os meus a partir disso, mas essa calculação que a mente humana realiza não é abrangente o suficiente para prever todos os movimentos possíveis para,

¹¹⁸ Tradução da autora. Original: “In general, I try to distinguish between what one calls the future and “l’avenir.” The future is that which – tomorrow, later, next century – will be. There’s a future which is predictable, programmed, scheduled, foreseeable. But there is a future, l’avenir (to come) which refers to someone who comes whose arrival is totally unexpected. For me, that is the real future. That which is totally unpredictable. The Other who comes without my being able to anticipate their arrival. So if there is a real future beyond this other known future, it’s l’avenir in that it’s the coming of the Other when I am completely unable to foresee their arrival.” DERRIDA. Direção: Kirby Dick e Amy Ziering Kofman. *Zeitgeist Movies*, 2002. 1 DVD (85 min), NTSC, color.

então, tornar as minhas decisões dentro do jogo as mais acertadas em direção à vitória, ao xeque-mate. A máquina, pelo contrário, jogando comigo (ou contra mim) vai realizar uma calculação extensa o suficiente para prever os movimentos possíveis que tenho em cada jogada e, na verdade, calcular cada possibilidade para cada jogada possível com cada peça disponível para determinar o resultado do jogo. Eu nunca ganhei da máquina.

Mas isso é o jogo e, quando o jogar entra em jogo, as estruturas se saturam do elemento imprevisível de qualquer jogo, o ser humano.

A filosofia ocidental não pensou sozinha as questões relacionadas ao evento, ao jogo, ao jogar, à diversão e à seriedade. A teoria de desenvolvimento de jogos também refletiu sobre a presença desses elementos no videogame. Katie Salen e Erick Zimmerman, em *Rules of Play*, não abriram o campo desse estudo com a publicação de seu livro, mas produziram um conteúdo tão rico que ele se mantém entre a bibliografia de qualquer pesquisa sobre jogos.

E os dois pesquisadores discutem o ato de jogar com a estrutura e dão a isso o nome de *jogo transformativo*:

Quando o jogo ocorre, ele pode transbordar e sobrecarregar a estrutura mais rígida na qual ele esteja acontecendo, gerando resultados imprevistos e emergentes. Às vezes, de fato, a força do jogo é tão grande que ele pode mudar a própria estrutura. (...) Nós chamamos esta forma importante do ato de jogar *jogo transformativo*.¹¹⁹ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 301)

“Jogar o jogo transformativo”, escrevem Salen e Zimmerman. Isso significa pensar que, mesmo dentro do sistema programado e calculado dos computadores e dos videogames, deve-se jogar contra a estrutura, indo contra aquilo que ela determina e possibilita, fazendo com que o jogo que se joga seja, antes, um contra-jogo da estrutura do que um jogo pela estrutura. Portanto, jogar fora do jogo é ver nas condições de possibilidade aquilo que é impossível ou fora do esperado pelo jogo e por suas regras. Se o jogo me diz “vá até a próxima cidade e fale com a personagem X”, eu sei que isso implica numa cadeia de ações e de tarefas previstas pelo jogo e que funcionam como algum tipo de vínculo com o caminho que o jogo gostaria que eu seguisse. Por outro lado, eu posso ignorar essa ordem e

¹¹⁹ Tradução da autora. Original: “When play occurs, it can overflow and overwhelm the more rigid structure in which it is taking place, generating emergent, unpredictable results. Sometimes, in fact, the force of play is so powerful that it can change the structure itself. (...) We call this important form of play *transformative play*.”

impor a minha própria decisão de não buscar essa informação e, assim, quebrar a cadeia previamente pensada pelo sistema do jogo.

O jogo se torna transformativo, então, quando a jogadora utiliza a experiência do jogo para transformar muitos aspectos, como a construção de relacionamentos sociais com outras jogadoras. Mais ainda, a jogadora pode, jogando transformativamente, alterar o mundo do jogo muito mais do que indo contra a estrutura e suas regras, ela pode criar conteúdo significativo em termos sociais. Como, por exemplo, utilizar a linguagem de alguma *engine* e produzir um *mod*¹²⁰ que insira em TESSryim personagens transsexuais, ou utilizar a *Unreal Engine 4*, de que falei anteriormente, para recriar jogos de gerações e consoles anteriores ou, ainda, para criar vídeos de animação.

Quem sabe, seja através do jogo transformativo que uma familiarização com o pensamento da máquina possa ser começado. Esse jogo de que falam Salen e Zimmerman não está presente em todos os jogos e ele se afasta do que chamei *gamespace* (espaço do jogo) e *gameworld* (mundo do jogo), pelo fato de que funciona fora do “círculo mágico”, fora da ficção do universo do jogo.

O jogo transformativo tem sido um aspecto central nas experiências de muitas jogadoras, isso porque o elemento autoria está muito mais presente em relações como essa do que em qualquer outra forma de *gameplay*. Quer dizer, a jogadora em uma situação de jogo transformativo insere, de fato, conteúdo autoral, subjetivo e particular a um sistema previamente programado. A criação de outras formas de se interpretar um jogo modificado é uma busca constante atualmente.

Level 2.2 As escolhas das jogadoras

Num primeiro momento desta pesquisa, pensei que pudesse ser suficiente a análise de jogos de videogames de gêneros específicos de acordo com as questões que eu buscava entender. Mais ainda, acreditava que a análise de dois jogos por meio de meus *gameplays* e de alguns outros disponibilizados por outras jogadoras pudesse se suficiente.

¹²⁰ Mod, de modificação, é o termos utilizado para nomear um jogo que foi feito a partir de outro, uma alteração dentro de um jogo, uma inserção de conteúdo que não faz parte do mundo do jogo, etc.

O conjunto de ações pré-estabelecidas para realizar as análises dos jogos compreendia a fundamentação teórica sobre os conceitos abordados nesta tese, a saber, identidade, sujeito, subjetivação, escolha, condições de possibilidade, narrativa, virtualidade, ficcionalidade, gêneros de videogames, interação, imersão e agência, para que os parâmetros de abordagem pudessem ser compartilhados entre autora e leitoras do meu texto. Assim, a parte inicial compreendeu todos os blocos teóricos que utilizei para formar o rizoma de pensamento que espero ter representado como o constructo que me serviu para possibilitar o alcance de meus objetivos.

O conhecimento acumulado tanto sobre questões teóricas em relação a videogame como questões de experiência com o videogame me permitiram identificar quais seriam os gêneros capazes de apresentar os elementos que eu buscava na tentativa de compreender como processos de identificação e de subjetivação poderiam ser observados em relação às condições de possibilidades e de escolhas realizadas no ambiente virtual e ficcional do jogo.

Nesse sentido, a experiência como jogadora me possibilita, ao mesmo tempo, jogar o jogo como jogadora e como teórica. Assim, num retorno aos jogos que escolhi para trabalhar nesta tese, os elementos teóricos analisados tornaram-se mais evidentes do que numa primeira interação, muito mais focada na diversão do que na análise, ainda que, hoje, seja-me bastante difícil jogar o jogo sem levar em conta a teoria que se esconde por trás de meus olhos.

As análises dos jogos compreenderam uma fase que penso como conceitual e uma fase empírica, pois, num primeiro momento, defini como cada jogo era categorizado e indiquei quais características, tanto diegéticas como não diegéticas, podiam ser observadas em cada um; num segundo momento, parti para a experiência em jogo dessas características e como elas ocorriam *in-game*. Isso me permitiu construir as hipóteses de relações de identificação e de subjetivação entre jogadora e mundo do jogo.

Apesar disso, não poderia me valer de minhas impressões apenas. O que me levou a análise de *gameplays* de outras jogadoras feitos a partir dos mesmos jogos que analiso nesta tese. Com essa subfase sobre experiência de jogo, pude confrontar minhas hipóteses, sendo algumas confirmadas e outras refutadas. Essas hipóteses são apresentadas nas partes desta tese dedicadas aos jogos analisados.

No entanto, dei-me conta de que o que é visível nesses vídeos é o resultado de processos cognitivos descendentes e ascendentes das jogadoras renderizado nas ações de uma personagem virtual que simula as orientações recebidas.

Esse reconhecimento, para mim, foi fundamental para compreender a necessidade de ter informações sobre as interações e preferências de jogadoras em relação aos jogos virtuais. Ou seja, percebi a necessidade de identificar as características e preferências que permeiam as experiências de videogames. Por isso, a elaboração de um questionário de preenchimento anônimo sobre os hábitos de jogo.

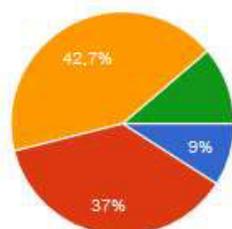
Nesse sentido, o levantamento ocorreu na primeira quinzena de fevereiro de 2016, entre os dias 02/02 e 14/02, sendo encerrado quando os respondimentos já haviam diminuído bastante as ocorrências. O instrumento de pesquisa tem o nome de “Levantamento sobre Hábitos de Usuários e de Usuárias e de Gêneros de Videogames” (ANEXO 1 - Levantamento sobre Hábitos de Usuários e de Usuárias e de Gêneros de Videogames) e contempla três áreas de interesse nesta pesquisa. O preenchimento do instrumento era anônimo e ele foi disponibilizado em redes sociais, fóruns de discussão de jogos e blogs. Foi elaborada, também, uma versão em inglês, contendo as mesmas informações (a amostra foi pequena, não utilizei na pesquisa, mas disponibilizo para observação¹²¹).

O instrumento: Parte I – Perfil da jogadora/do jogador (idade, sexo biológico e tempo estimado de jogo durante a vida); Parte II – Hábitos de jogo (contempla plataformas, compra de jogos, comunidade de jogo *on-line*, tempo estimado de jogo por semana, gêneros, mundo aberto/caminho); e Parte III – Narrativa em jogo (personagens customizáveis/prontas, importância do elemento personagem no jogo, enredo e narrativa, preferência de sexo biológico do avatar, customização, avatar). No período mencionado (02/02 e 14/02), o levantamento em língua portuguesa teve 675 respondentes e o levantamento em língua inglesa teve apenas 79 respondentes. Embora as duas versões tenham sido compartilhadas em ambientes virtuais igualmente massivos, houve um engajamento maior para a versão em português; isso se deu pelo fato de que muitas pessoas conectadas comigo em redes sociais diferentes compartilharam os instrumentos e seus contatos compartilharam entre os seus e assim sucessivamente.

¹²¹ Disponibilizo os resultados aqui: <https://goo.gl/BgYoSr>.

Sobre o perfil das jogadoras e dos jogadores (Gráficos 1, 2 e 3), a maioria, cerca de 80%, tem entre 18 e 35 anos; em relação ao sexo biológico, houve uma diferença de 18% a mais nas declarações como “masculino”. Detalhe interessante foi o fato de que cinco pessoas optaram por não marcar esta resposta e ainda perguntaram se a opção contemplava sexo ou gênero ou as duas. Desses 675, a maioria joga há mais de dez anos, o que vai ao encontro do número de respondentes acima de 25 anos especialmente (42,7%). Observe:

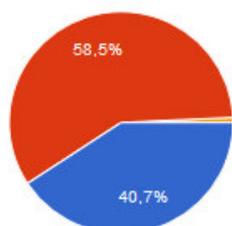
Gráfico 1: Idade



menos de 18 anos	61	9%
entre 18-25 anos	250	37%
entre 25-35 anos	288	42.7%
mais de 35 anos	76	11.3%

Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

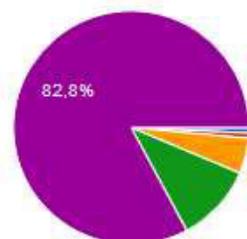
Gráfico 2: Sexo



feminino	275	40.7%
masculino	395	58.5%
prefiro não responder	5	0.7%

Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

Gráfico 3: Tempo desde que joga



alguns meses	5	0.7%
1 ano	5	0.7%
2-4 anos	33	4.9%
5-10 anos	73	10.8%
10 anos ou mais	559	82.8%

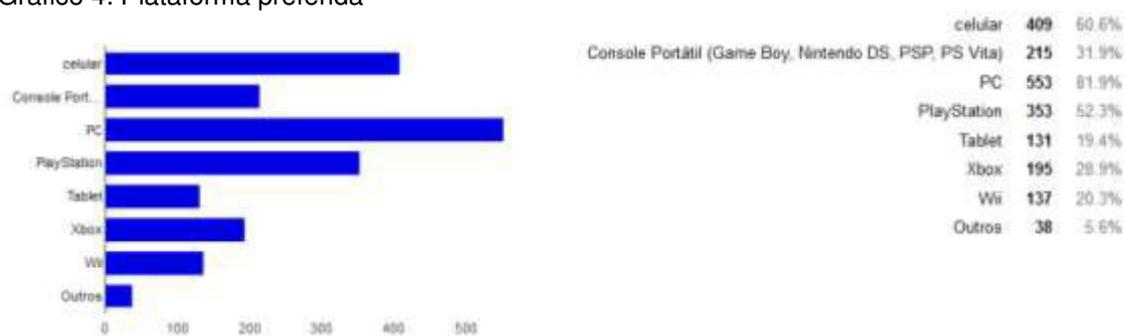
Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

Quando era possível marcar mais de uma alternativa, as respondentes distribuíram seus interesses em três plataformas predominantes: PC, celular e PlayStation. Isso pode significar diferenças na preferência por determinados gêneros, pois nem todas as plataformas suportam todos os jogos, bem como a maioria para celular são casuais, para se jogar quando há um intervalo de tempo. E a compra de jogos se concentra em “jogos para console” e “jogos para PC”. Esse

resultado para a plataforma PC se reflete igualmente no consumo de produtos na Steam, que é utilizada pelo *browser* de qualquer computador.

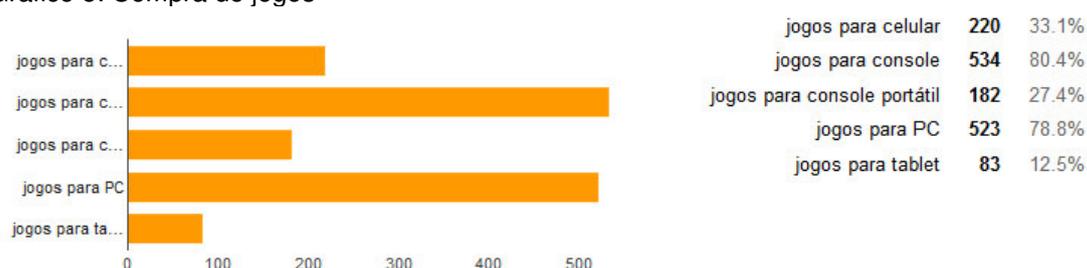
Embora a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad) de 2014¹²², do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE, demonstre uma queda no número de computadores nas casas brasileiras, ainda que de poucos pontos percentuais (48,5%, em 2014, e 48,9%, em 2013), isso não necessariamente reflete em um aumento do número de consoles nas casas, que, em geral, custam mais do que um computador de capacidade mediana. Por outro lado, essa queda reflete outras formas de acesso à internet, como em *tablets* e em *smartphones*, deixando os computadores num segundo plano. Assim, no Brasil, há a predominância de uso de computadores para situações de jogo virtual.

Gráfico 4: Plataforma preferida



Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

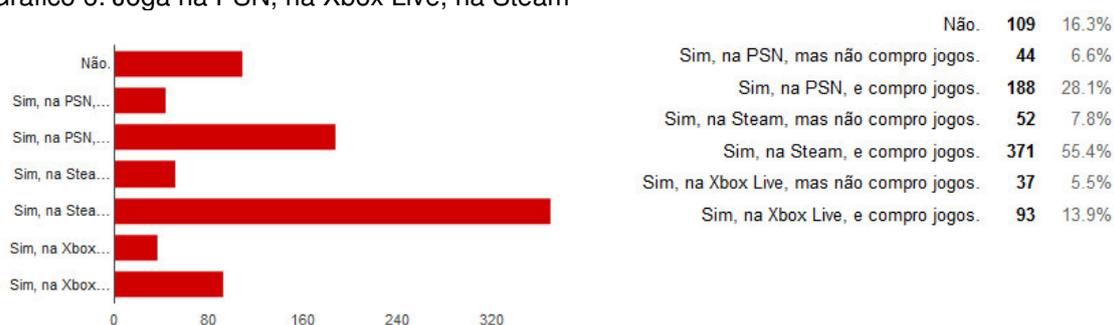
Gráfico 5: Compra de jogos



Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

¹²² <http://tecnologia.uol.com.br/noticias/redacao/2015/11/13/numero-de-computadores-nos-domicilios-cai-pela-primeira-vez-diz-pnad.htm>.

Gráfico 6: Joga na PSN, na Xbox Live, na Steam

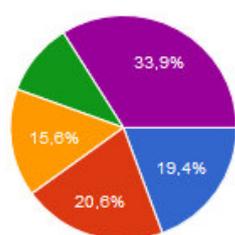


Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

Ainda que as respondentes pudessem escolher múltiplas plataformas de jogos (Gráfico 4), permanece a prevalência do computadores e dos *smartphones*. Além de esses dispositivos desempenharem mais funções que algum console de videogame, eles também são mais acessíveis financeiramente e isso se reflete tanto na questão referente à compra de jogos como de utilização de sistemas virtuais para jogos e venda de jogos (Gráficos 5 e 6).

Os gráficos 7 e 8 revelam, também, dados interessantes. 33% das respondentes afirma jogar mais de 9 horas por semana e as escolhas predominantes dos gêneros realçam esse tempo despendido. Ou seja, os três mais escolhidos, ação-aventura, mundo aberto/sandbox e RPG, são gêneros que exigem muito tempo de dedicação da jogadora, tanto pelas dinâmicas dos jogos como pelas interações oferecidas, fazendo com que a jogadora permaneça *in-game* por mais tempo. E, coincidentemente, os gráficos 9 e 10, que questionam sobre MMO e mundo aberto/caminho, mostram respostas que coadunam com as anteriores. 66% das respondentes marcaram que preferem mundo aberto (grande tempo despendido na exploração e em tarefas) e, quando perguntadas sobre MMOs, 61,9% das respondentes joga MMO.

Gráfico 7: Horas por semana



entre 1 e 3 horas	131	19.4%
entre 3 e 5 horas	139	20.6%
entre 5 e 7 horas	105	15.6%
entre 7 e 9 horas	71	10.5%
mais de 9 horas	229	33.9%

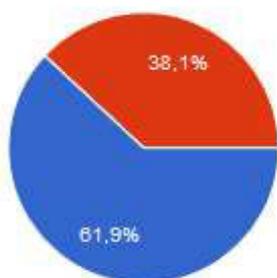
Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

Gráfico 8: Gêneros de jogos preferidos



Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

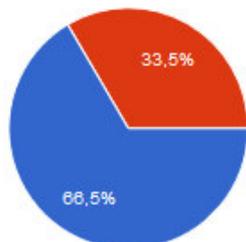
Gráfico 9: MMOs



Sim	418	61.9%
Não	257	38.1%

Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

Gráfico 10: Mundo aberto ou Caminho



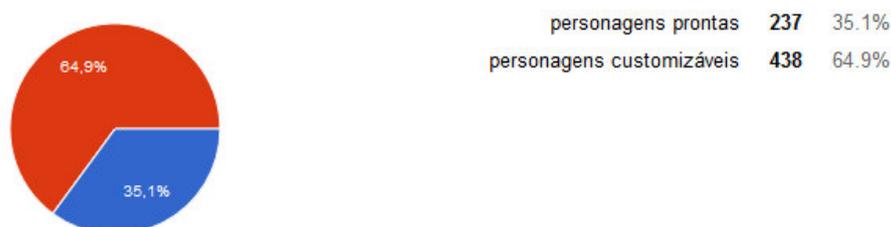
mundo aberto	449	66.5%
caminho	226	33.5%

Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

Os gráficos 11 e 12 reforçam ainda mais as escolhas anteriores, quer dizer, jogos de RPG e MMOs exploram bastante a customização de personagens e têm, nas personagens, o elemento essencial de vida no mundo do jogo. Para quase 65%, personagens customizáveis são preferíveis e 68,6% das respondentes considera que a personagem é muito importante no jogo. Avançando um pouco nos gráficos,

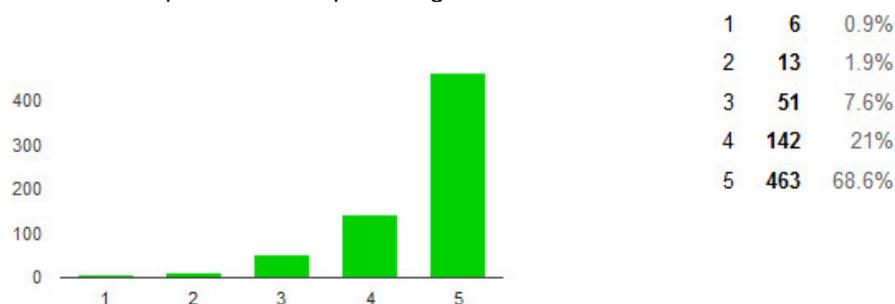
mas porque há ressonâncias entre os resultados, os gráficos 14 (exploração do mapa ou arco principal) e 16 (possibilidades de customização) indicam a preferência por um maior número de interações disponíveis no mundo do jogo (por isso a preferência pelo mundo aberto) pela exploração diversificada e escolha pela possibilidade de alta customização do avatar. Apesar disso, no último gráfico (Gráfico 17), as escolhas estão bem distribuídas entre as opções oferecidas, não indicando uma grande diferença entre um modo e outro de customização do avatar, mas também revela que as jogadoras não se preocupam em criar avatares parecidos com elas ou nada semelhantes. Logo, identificação pela aparência do avatar não é um item relevante nesta amostra.

Gráfico 11: Personagens prontas ou customizáveis



Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

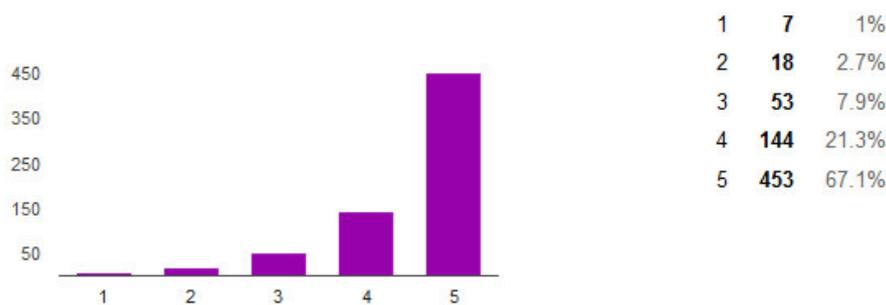
Gráfico 12: Importância das personagens



Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

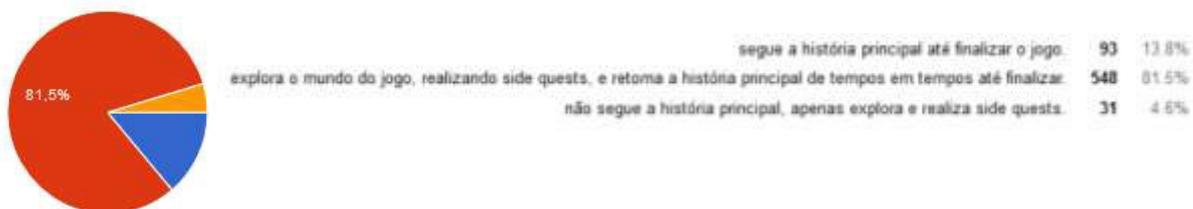
As escolhas anteriores das respondentes, comparadas, encaminham para preferências em jogos que são mais comumente encontradas em jogos como os que analiso nesta tese. Assim, talvez, seja possível observar nessas escolhas (mais do que em vídeos de *gameplays*) a manifestação de interesse em gêneros e dinâmicas que promovem processos identitários nos jogos, permitindo que as jogadoras possam criar suas personagens e histórias. E isso pode ser indicado, mais uma vez, pela importância atribuída ao enredo e à narrativa (Gráfico 13): 88,4% marcou entre 4 e 5 o nível de importância para essas categorias, predominando a nota maior.

Gráfico 13: Enredo e narrativa



Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

Gráfico 14: Mundo aberto



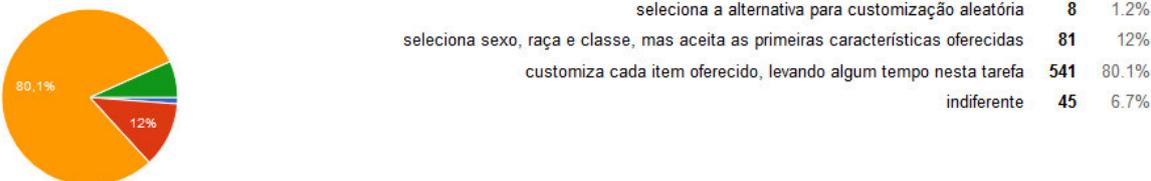
Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

Gráfico 15: Sexo da Personagem



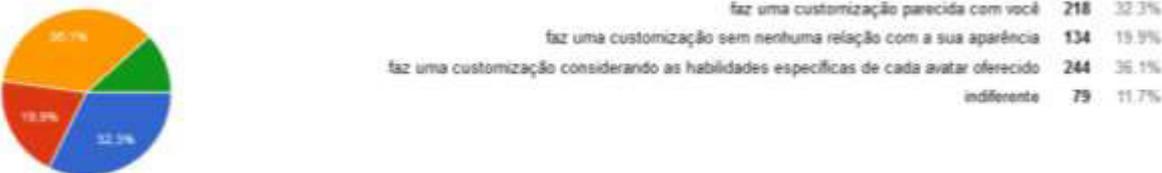
Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

Gráfico 16: Possibilidade de customização



Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

Gráfico 17: Customização do avatar



Fonte: <https://goo.gl/OSr1a5>

Resumindo, a amostra indicou interesses predominantes sobre espaço do jogo, mecânicas e interação. As escolhas sobre níveis de customização revelam preferências que exploram bastante a ficcionalização e a narrativização das jogadoras. No entanto, não há a preocupação com a identificação física entre jogadora e avatar e o sexo biológico da personagem é até indiferente para 27% das respondentes, enquanto que a distribuição por sexo biológico masculino ou sexo biológico feminino ficou equilibrada. O levantamento serviu, de fato, para confirmar algumas hipóteses que tenho sobre esses interesses e preferências no mundo do jogo e para reafirmar que os videogames propiciam a experiência da narrativa com interação e imersão. As respostas completas para cada uma das respostas está no ANEXO 2 – Respostas do levantamento.

Level 3.3 Eu sou nascida do Dragão – The Elder Scrolls V: Skyrim

In medias res. É como começo a minha jornada numa visão de um dia com o céu bastante encoberto por nuvens pesadas. Talvez seja um daqueles amanheceres preguiçosos em que o sol ainda não apareceu e a escuridão da noite ainda não se deu por vencida. Estou numa espécie de caravana e há, à nossa frente, uma outra carroça igual a que estamos e dois cavaleiros, um à frente e outro atrás do grupo, mas, além disso, nada que dê conta do que está acontecendo, pelo menos aparentemente. Vejo árvores e montanhas e uma estradinha que segue serpenteando adiante.

Desconheço as pessoas que estão comigo. Escrevo “estão comigo”, mas não necessariamente, pois não faço ideia de quem são ou por que se encontram numa condição semelhante à minha. São três homens e estão com as mãos amarradas. Um deles se dirige a mim e comenta que finalmente eu estava acordada, pergunta-me se eu estava tentando cruzar a fronteira e segue afirmando que, assim como eles, eu também havia sido aprisionada numa emboscada das tropas imperiais. Que tropas? E que império? As informações vão se somando e não parecem encontrar sentido. O homem que se dirige a mim diz que, além dele e de seu companheiro, que estava sentado ao meu lado, também tinham capturado um ladrão. Sinto como

se o homem estivesse tentando me mostrar que ele e seu companheiro eram diferentes daquele terceiro.

Este terceiro homem começa, então, a falar. Diz que, não fossem os malditos Stormcloaks (quem são?), estaria tudo bem em Skyrim e com o Império também. E acrescenta que ele ainda estaria em seu cavalo em direção a Hammerfell (que lugar é este?) não fossem os Stormcloaks em seu caminho. E o mesmo serve para mim, segundo ele. O primeiro homem volta a falar e relembra que somos todos irmãos e irmãs e que o terceiro homem não deveria pensar assim. Sigo assistindo à conversa entre os dois sem compreender muito bem. O terceiro homem se dirige ao companheiro do primeiro homem e pergunta se ele é o líder da rebelião, se ele é Ulfric Stormcloak. Este, por sua vez, está amordaçado e não pode falar; o primeiro homem retoma a palavra e resume a situação, dizendo que Sovengard (que referência é esta?) está aguardando por nós.

Nesse momento, pude ver que nos aproximávamos de um vilarejo. Há casas no fim da estrada. Ouço um dos soldados dizer que o general (Tullius) aguarda. O terceiro homem declama vários nomes, talvez sejam divindades, pois finaliza pedindo que o ajudem. Nossa comitiva entra no vilarejo. Não sinto como se reconhecesse aquele lugar. O primeiro homem diz que é Helgen; vejo casas e algumas torres, um estandarte preto com uma imagem em vermelho tremula numa das casas. Aldeões se perguntam quem somos enquanto estamos passando; uma criança fica curiosa e seu pai a manda para dentro de sua casa. Seguimos adiante, as carroças param e solicitam que desçamos. Alguns dos prisioneiros exclamam que não são rebeldes e que os guardas estão cometendo um erro. Os guardas imperiais não dão atenção e seguem seu roteiro e suas listas.

O companheiro do primeiro homem é reconhecido pelos guardas como o tal Ulfric Stormcloak e é encaminhado para o outro lado da praça em que estamos. Os guardas seguem chamando nome por nome até que chamam o terceiro homem que estava na carroça comigo; descubro que se chama Lokir e que é de Rorikstead. Ele, assim como os outros, afirma que não é um rebelde e que é um erro; ao ouvir o seu nome e temer o que o futuro lhe guarda, dispara numa corrida e, enquanto é alvejado pelos arqueiros imperiais, grita: “você não me matarão”. Não há, parece-me, nenhum apreço pelas nossas vidas. Estamos, acredito, diante do cumprimento de um sentença já definida: a morte (seja ela como for). Uma capitã imperial

pergunta se mais alguém se sente com vontade de dar uma corrida. E eu pergunto: faz alguma diferença?

Então sou chamada. O guarda me pergunta quem eu sou. Pelo que percebi, as pessoas que estavam presas comigo tinham seus nomes listados, mas o meu não estava na lista e os guardas não sabiam quem eu era. O guarda pede auxílio à capitã que acompanha os procedimentos, explicando que meu nome não está entre os outros; ela diz que não importa e que ele deve seguir como programado, e que eu vou para o “bloco”. O guarda se desculpa pelo mal-entendido, mas reafirma o que a capitã disse; antes de me encaminhar para meu destino, ele afirma que, pelo menos, vou morrer na minha terra. Sigo a capitã como fui ordenada. Os outros prisioneiros chamados já estão posicionados. À minha esquerda, vejo mais algumas pessoas, um guarda e dois oficiais imperiais; à minha direita, vejo uma pessoa que parece, pela vestimenta, uma religiosa e ainda um carrasco (há um “bloco” perto dele). Um dos oficiais se dirige ao homem, que identificaram como Ulfric, e o acusa de usar o poder que tem para fazer com que rapazes matassem o rei e usurpassem o seu trono; ele também é acusado de começar a guerra em que se encontram e levar Skyrim para o caos. O oficial finaliza dizendo que vai colocar um fim nisso (em Ulfric) e restaurar a paz.

Ouçó uma espécie de rugido. Não consigo definir de onde vem o som. O oficial ordena à capitã que siga com o combinado, ela concorda e fala o nome do oficial que a ordenou, General Tullius. Enquanto prestava atenção aos dois, ouço que a mulher que aguardava entre os guardas, a mulher de manto, é uma religiosa, como eu havia imaginado, e pede aos deuses por nossas almas, mas é interrompida por um homem que diz “Por amor a Talos, cale a boca e termine com isso” e ela responde “Como desejar”. Vejo um guarda forçar as costas desse homem diante do “bloco”, fazendo com que se ajoelhe e que sua cabeça se encaixe numa abertura no bloco. Já subjugado, ele diz aos guardas: “Meus ancestrais sorriem para mim, Imperiais.”. E sua cabeça é prontamente decapitada, caindo num cesto que a aguarda. Posso ver sangue jorrando de seu corpo já morto.

É quando ouço o rugido novamente. Os guardas olham para o céu. E eu sou chamada para me apresentar diante do carrasco e do bloco. Eu me ajoelho num movimento igual ao do prisioneiro cuja cabeça vejo no cesto que aguarda pela minha própria. O brilho do sangue recente é evidente. Deposito minha cabeça no

lugar destinado a ela no bloco e vejo o algoz do meu destino empunhando um longo machado. Atrás dele, uma torre com o estandarte preto e vermelho tremulando; posso agora identificar o desenho em vermelho: é um animal alado. O homem balança o machado e vejo, num vislumbre, que uma mancha corta o céu ao fundo. Vejo um animal enorme, com chifres, alado, negro contra as nuvens cinzas. Ele cortando o céu num zigzag; suas asas, como garras, se posicionam sobre a torre que eu observava antes. O animal dá um grito e o céu sobre nós se transforma num redemoinho, puxando para si as nuvens que antes apenas pesavam, aguardando as mortes abaixo de si. Do céu, caem, ao que me parece, pequenas esferas incandescentes. Os guardas movem-se desordenadamente, atirando suas flechas contra o animal. Ele grita, o que percebo, então, ser um grito e não um rugido, e vejo o som e o ar se tornarem uma reverberação de ondas saindo de sua boca e minha visão fica difusa e me sinto como se estivesse congelada. Ouço gritos de desespero por todos os lados. Acordo do meu devaneio e sei, é hora de lutar por minha vida.

Do começo da jornada

In medias res. É como começo descrevendo a jornada empreendida no jogo The Elder Scrolls V: Skyrim – TESSkyrim (2011). Iniciei descrevendo dessa forma, pois é assim que o *gameplay* se apresenta à jogadora. Diversamente de alguns outros jogos, que têm seu início e estabelecimento do tom da história por meio de um *cutscene* que dê conta dos eventos anteriores que culminaram no momento em que o herói ou a heroína deve tomar para si a solução da crise, TESSkyrim coloca a jogadora no ponto inicial do jogo sem referência anterior sobre o que está acontecendo. É uma experiência de interpretação plena, em que a jogadora precisa apenas observar e juntar informações. E elas são muitas.

Nada, nos cinco minutos nesse *gameplay* de abertura, garante à jogadora que a perspectiva que acompanha seja aquela que seguirá ao longo do jogo ou mesmo que essa perspectiva seja da protagonista da história, mas nada, também, contraria esta possibilidade, o que, em geral, é o usual. Adequadamente utilizada, a estratégia de principiar o jogo *in medias res* não somente cria tensão e expectativa como também serve de gatilho para a construção de empatia e de agência, pois a

jogadora passa a se interessar por aquela criatura que é, senão, uma extensão sua no mundo do jogo.

Fortemente utilizada desde a literatura grega, especialmente nos épicos homéricos, a maneira de se começar uma narrativa *in medias res* possibilita à narradora colocar suas personagens e sua protagonista no meio de ações e de conflitos interligados a uma cadeia de eventos maiores, anteriores e posteriores no momento inicial de interação, resultando num interesse imediato de conhecimentos sobre o visível e o invisível expostos. Esse tipo de começo em jogos não é uma raridade, tanto anterior como posteriormente ao lançamento de TESSkyrim, mas, talvez, em termos estéticos e narrativos seja uma das formas mais peculiares de se trabalhar o tom e a construção de agência nas jogadoras. Embora veja nesse tipo de começo tanto uma estratégia narrativa bem empregada como uma forma de agenciar a jogadora no momento inicial, ele é uma das alternativa para tanto, pois outro modelo narrativo se explora igualmente na abertura de jogos: *ab ovo*, em que a história acompanha um ponto cronológico crescente e mais antigo. De um modo ou de outro, o contato primordial entre jogadora e mundo do jogo pode ocorrer pela *cutscene* que narra os eventos e as ações anteriores ao episódio que vai ser apresentado no jogo. Nesse sentido e talvez de forma mais recorrente, as aberturas de jogos de gêneros diversos costuma se dar a partir do momento em que a jogadora “aperta o *play*” e tem início um vídeo que pode ser acompanhado de narração, oral ou verbal, em que a história é apresentada antes da entrada da jogadora no mundo do jogo.

Relevante é a menção desse início de TESSkyrim, pois, assim, é possível ilustrar descritivamente o contato primeiro entre mundo do jogo, jogadora e avatar como se num texto em prosa fosse. Mas retorno à descrição feita sobre o episódio de entrada no mundo de Skyrim, já que gostaria de sair do campo diegético dessa descrição e entrar no reino do não diegético e dos elementos de *gameplay*.

Pense: se não for determinado que esta é a descrição das primeiras cenas e interações no jogo, as leitoras desses parágrafos poderiam associá-los ao texto de um romance de fantasia. Tem-se, nesses parágrafos, a apresentação das principais categorias narrativas, mas, em vez de se ter um narrador que conte tudo isso no jogo, o que se tem é a personagem/o avatar da jogadora mostrando o mundo do

jogo na perspectiva em primeira pessoa, que será, a partir desse primeiro contato, a visão também da jogadora.

No entanto, não é meu objetivo aproximar ou qualificar o jogo como narrativa, mas demonstrar como há associações entre os modos (o diegético e o simulatório) e como há empréstimos efetivos de uma mídia para a outra. Por isso, o jogo com essa sequência narrativa que corresponderia à remediação ou transmídiação do conteúdo temático e narrativo de TESSkyrim.

Ainda na sequência que descrevi, há a não inserção de um trecho intenso e representativo daquilo que defino como um dos processos de identificação entre jogadora e personagem/avatar: a customização ou caracterização. No momento em que o guarda imperial chama a personagem por meio da qual a jogadora acompanha o ponto de vista (vendo através de seus olhos), dá-se a criação efetiva da ficcionalização e virtualização da jogadora. É, então, que um nome lhe é atribuído (pela jogadora), bem como outros aspectos. É, então e de novo, que a jogadora tem certeza de que não somente está acompanhando um ponto de vista, mas de que esse ponto de vista será o seu no devir do jogo.

Essa caracterização, ou customização – como usualmente as jogadoras chamam, ainda que dentro de um sistema simulatório, pode ser colocada em analogia à descrição de personagens como predominava na literatura romântica em que a elas eram atribuídas informações diversas, como características físicas e psicológicas (em linhas gerais), elaborando um “retrato” daquela criatura pelo uso de palavras (que, por sua vez, remeteriam a tantas outras para que fosse possível delinear tal personagem). Quer dizer, vinha-se a conhecer as personagens pela descrição que a narradora provinha. Era a forma comum e usual na literatura em prosa até o século XVIII especialmente (JANNIDIS, 2013), sendo preterida por escritoras e escritores a partir dessa época: o objetivo ou intenção na construção de personagens sem descrição detalhada passou a ser, em muitos textos, a produção de sentido de maneira indireta, muito mais pelas ações, relações e movimentos das personagens no texto do que uma caracterização abstrata sem uma pragmática efetiva das características.

No entanto, em TESSkyrim, assim como em outros jogos que utilizam mecanismo semelhante, a customização do avatar da jogadora é a caracterização *per se* da personagem criada pela usuária; e essa customização não tem que

corresponder a uma representação da jogadora propriamente, mas nada impede que não corresponda, seja no jogo que for. Portanto, a caracterização ou customização, no ambiente do jogo, ganha um sentido diferenciado do empregado na narrativa ficcional, em que, pelo uso dela, a autora do texto orientava a imagem mental que seria construída de suas personagens, ainda que, sabe-se, a construção imagética é particular, pois segue protótipos individuais.

Quer dizer, no texto, a descrição das personagens demarcava alguma forma pretendida e estabelecia parâmetros a se considerar, automática e inconscientemente, na modelagem mental que se criava para essas personagens. Esses parâmetros são atributos compartilhados e conhecidos, de modo que são reconhecidos e aceitos como palavras que caracterizam e descrevem (no mínimo) entre toda a comunidade comunicativa. Isso, no entanto, não implica de maneira nenhuma que duas pessoas vão ter como protótipo a mesma imagem de um cabelo, por exemplo, ruivo e curto.

No jogo, esse espaço imaginativo é cortado pela raiz. Pode ser possível imaginar uma personagem de jogo caso as NPCs estejam falando com o avatar da jogadora e mencionem uma personagem que ainda não se conheceu, mas, fora isso, as personagens são representações gráficas: elas têm os atributos físicos possíveis visíveis à jogadora. A referência ao nome e ao corpo é estabelecida externamente, ficando a serviço do enredo do jogo mostrar ou não qualquer subjetivação que a personagem possa realizar. A personagem da jogadora ou avatar, por sua vez, compreende esses atributos, o nome próprio e a somatória das características selecionadas, cabendo à jogadora preencher o interior desse ser virtual com uma personalidade que se expressa na realização das escolhas feitas pela jogadora em forma de ações virtuais.

Talvez, seja nesse “preenchimento do interior do avatar” que esteja uma das atividades interativas mais complexas, pois é, senão, o produto de uma ligação estreita entre um dos elementos diegéticos do jogo, o avatar, e um dos não diegéticos, a jogadora. A construção desse preenchimento é o ponto pelo qual acredito que se realizam processos de identificação e de subjetivação e, com isso, me refiro tanto às performances produzidas e às escolhas individuais que ocorrem no mundo do jogo.

Do que o jogo conta e como ele conta: enredo, desenvolvimento e jogabilidade

The Elder Scrolls V: Skyrim (2011), desenvolvido pela Bethesda Game Studios, é, como o título indica, a quinta parte da série de *The Elder Scrolls* e, no período de seu lançamento e meses que se seguiram, recebeu diversas indicações a premiações do gênero, especialmente como de melhor jogo do ano, ganhando várias dessas indicações.

O jogo ainda é lembrado e jogado até hoje, 2016, e arrasta consigo uma multidão de fãs e de jogadoras que permanecem fiéis ao jogo pelo seu grande valor de rejogabilidade. Ademais (a recepção do jogo), ele serve de parâmetro como uma das experiências mais envolventes em mundos de jogos, pois explora fortemente uma estrutura de mundo aberto e de diferentes arcos narrativos para se jogar. Além de oferecer grande valor de rejogabilidade, como mencionei, TESSkyrim proporcionou uma série de produtos culturais fora do mundo do jogo e que são reconhecidos mesmo por não jogadoras, como é o caso dos infinitos memes de variados conteúdos do jogo, sendo o mais conhecido “I used to be an adventurer like you but then I got an arrow in the knee” (Figura 8: I used to be #1 e Figura 9: I used to be #2). O segundo meme, inclusive, estabelece intertextualidade com um meme famoso do filme *O Senhor dos Anéis* (1999), “*One does not simply walk into Mordor*”.

Figura 8: I used to be #1



Fonte: <http://goo.gl/fW6ATh>

Figura 9: I used to be #2



Fonte: <http://goo.gl/VwfcJB>

O enredo do jogo parte de uma estrutura bem conhecida: a jornada do herói/da heroína. A personagem da jogadora recebe o chamado para a aventura conforme as informações iniciais do jogo vão sendo reveladas e, se se quiser, basta seguir o caminho da heroína até os confins do mapa em Skyrim e derrotar o mal supremo personificado no dragão chamado Alduin, o Devorador de Mundos. É a eterna história do bem contra o mal e corresponde a um suposto desejo subconsciente de se tornar um sujeito heroico. Mas o jogo é mais do que isso, e, embora esta estrutura seja a que mais o representa e a experiência que ele pode proporcionar, o caminho da jogadora em Skyrim pode ser traçado bastante fora disso.

As possibilidades de interação no mundo de Skyrim, fora dessa estrutura, partem já de um afastamento do enredo principal se se quiser, pois sugerem que a Dovahkiin, ou última *Dragonborn* (nascida do dragão), pelo trailer e arte do jogo (elementos não diegéticos), seria um homem Nórdico (uma das raças possíveis) vestido como um guerreiro (Figura 10: o Dovahkiin “ideal”). Por outro lado, o jogo oferece a possibilidade de escolha de raça, de sexo biológico (talvez gênero surja das interações no jogo), de aparência em vários detalhes, de vestimenta, de equipamento, etc.

Não é incomum, como as leitoras podem ter percebido, que diferentes jogos explorem bastante a jornada heróico como forma narrativa para contar a história de seu jogo. Por outro lado, esse modelo, ainda que massivo em suportes diferentes,

se encontra bastante saturado, necessitando de uma revisitação que desconstrua e reconstrua a jornada de forma a mantê-la significativa nos dias de hoje, mas que contemple a mudança de paradigma de que os sujeitos querem experienciar outras formas narrativas e outras formas de se contar uma história.

Por isso é que TESSkyrim, ainda que ofereça à jogadora a possibilidade de experienciar a jornada heróica em sua essencialidade, se coloca como um jogo que marcou a geração anterior de consoles (PS3 e X-Box 360), pois não somente oferecia isso como oferecia que nada disso fosse seguido. O jogo, mesmo apresentando evidentes problemas (como alguns diálogos), possibilita formas de narrativização, de identificação e de subjetivação bastante únicas em relação a outros títulos.

Figura 10: o Dovahkiin “ideal”



Fonte: http://elderscrolls.wikia.com/wiki/File:Dovahkiin_downs_a_dragon.jpg

A história da Dragonborn, a partir da *quest* inicial – *Unbound* (o julgamento das pessoas aprisionadas pelos Imperiais em Helgen) – comum a todas as jogadoras, TESSkyrim proporciona uma série de arcos possíveis de narrativas a seguir. Através das *quests* (as tarefas), em estrutura arbórea, a jogadora pode escolher entre um conjunto de possibilidades determinadas e temáticas diferentes de acordo com os arcos narrativos: *Main Quest* (a jornada da Dragonborn), *The Companions* (a jornada da guerreira nórdica pela sua terra natal), *The College of Winterhold* (a jornada da feiticeira), *Thieves Guild* (a jornada da ladra), *The Dark Brotherhood* (a jornada da assassina), *Civil War* (a jornada da guerreira do Império), *Daedric* (são tarefas não relacionadas, mas que se realizam pela interação entre jogadora e Daedra – espécie de divindade –, conferindo à primeira artefatos daédricos raros), além de arcos menores com outras facções, de exploração de *dungeons* (ambiente fechado e labiríntico para batalhar contra várias personagens não jogáveis e coletar diversos itens) e de atividades triviais e variadas pelo mapa do jogo.

Alguns desses arcos narrativos ou diegéticos seguem a estrutura da jornada heroica, assim como a *quest* principal, mas outras utilizam elementos distanciados do conceito de herói, possibilitando às jogadoras atuarem num reino, em geral, distante do horizonte factual (tradicionalmente moral e ético). Pode-se jogar todas elas simultaneamente: a jogadora estabelece uma interação no jogo e recebe a tarefa que inicia uma das *quests*, ela pode ou não prosseguir em direção a esse objetivo, mas a *quest* entra para sua lista de tarefas; a jogadora estabelece diversas interações dando prosseguimento as *quests* conforme lhe convém (pode ser por motivos de dificuldade, de distância, de agência, de interesse, etc.) ou não; a jogadora estabelece uma ou diversas interações e segue uma dessas linhas até a sua conclusão; ou, ainda, a jogadora estabelece uma ou diversas interações e decide caminhar e explorar o mundo de Skyrim sem acompanhar um arco.

No entanto, TESSkyrim, assim como outros jogos, funciona a partir de dinâmicas (de jogo, naturalmente) e estas tendem a suscitar comportamentos desejados e esperados das jogadoras. Por exemplo, no momento em que se realiza uma interação com uma NPC e ela passa uma tarefa para a jogadora, essa tarefa passa a fazer parte do diário da jogadora que, entre outras informações e estatísticas do jogo, lista os objetivos em aberto e os objetivos concluídos (tarefas). O diário, que

serve para rastrear as tarefas, se relaciona com a jogadora num sentido de gamificação, pois separa entre as *quests* concluídas e as não concluídas, motivando a jogadora a “limpar” esta lista de tarefas não concluídas. Um dinâmica comportamental de jogo dentro do próprio jogo. Além do rastreamento e do mapeamento, o diário é uma das interfaces *in-game* não diegética entre jogadora e mundo do jogo, pois é onde estão localizadas as estatísticas gerais da personagem até o momento presente e o acesso ao sistema (salvar jogo, carregar jogo, definições – de áudio, de vídeo, etc –, controles, ajuda do jogo e fechar jogo).

Observe as figuras abaixo (Figura 11: Menu de *Quests* e Figura 30: Menu de estatísticas gerais) e preste bastante atenção nas informações da Figura 12 especialmente:

Figura 11: Menu de *Quests*



Fonte: <http://goo.gl/mU58pd>

Figura 12: Menu de estatísticas gerais



Fonte: <http://goo.gl/BKAVki>

A figura que corresponde ao menu de *quests* não revela nada de mais, a não ser indicar a dinâmica de separar as tarefas da jogadora entre concluídas (cinza apagado) embaixo e não concluídas acima (branco) na coluna da esquerda. A figura 12, por outro lado, revela um conteúdo bem mais interessante e que contempla o que discuti ao longo desta tese em termos teóricos. A imagem mostra as estatísticas gerais de uma jogadora que chegou no nível 35¹²³ do jogo sem matar uma criatura sequer (o que é bastante difícil de realizar). Como isso foi possível? Pelas condições mesmas de possibilidade e de impossibilidade do jogo.

Quer dizer, as condições possíveis do jogo (as que se conhece) implicam em uma abordagem agressiva para a resolução de tarefas em jogos de ação e aventura, como é o caso de TESSkyrim; no entanto, a jogadora não está jogando para o jogo, ela está jogando contra a jogo, contra a estrutura determinística. Embora a jogadora não mate nenhuma criatura em Skyrim ela mesma (com as próprias mãos, armas e habilidades), ela faz com que as personagens parceiras e a população de Skyrim mate por ela. Ela não foi a primeira e nem a única a empreender um *gameplay* como esse, mas ela optou por uma abordagem pacífica-agressiva, conseguindo evoluir sua personagem e progredir no jogo fora da lógica do próprio jogo.

¹²³ <http://kotaku.com/5867385/hes-level-35-in-skyrim-he-makes-villagers-kill-his-dragons>

TEESSkyrim parte de um modelo de jogo comum em jogos de RPG, de representação de papéis. Inicialmente, parte-se da criação da personagem da jogadora, o seu avatar, pela escolha de uma entre dez raças possíveis, o que implica em características de comportamento, de habilidades e, conseqüentemente, de interações no mundo do jogo, uma vez que cada raça compreende elementos táticos que podem fazer a diferença no *gameplay* em determinadas tarefas, bem como proporcionam resultados variados durante as aventuras pelo mundo de Skyrim. Além disso, a escolha por qualquer uma das raças resulta em determinadas respostas do sistema, especialmente de comportamento das NPCs.

Há benefícios específicos em cada raça (a Nórdica, por exemplo, tem alta resistência contra o frio; a Argoniana pode respirar embaixo d'água, e assim sucessivamente). A escolha de raça também resulta em estatísticas diferentes para as dezoito habilidades que podem ser desenvolvidas dentro do jogo: enquanto a Nórdica tem fortes estatísticas preliminares envolvendo habilidades de combate, a raça Élfica Alta apresenta o melhor conjunto de estatísticas para o campo da magia.

No entanto, nenhuma escolha de raça impede o desenvolvimento de qualquer que seja das habilidades, bem pelo contrário. Habilidades menos características de alguma raça vão exigir que a jogadora, se quiser tal habilidade, focalize nessas para que o progresso seja igualmente quantitativo e qualitativo, ou seja, quanto maior o índice de alguma habilidade, mais capacidades relacionadas a ela tornam-se disponíveis.

Todas as raças já iniciam com estatísticas estabelecidas e com as capacidades básicas de cada uma, mas é através do progresso da personagem que novos ramos da árvore de habilidades são revelados (Figura 13: Menu de Habilidades).

Figura 13: Menu de Habilidades



Fonte: <http://goo.gl/OC6QaY>

Cada habilidade está distribuída de acordo com o caminho (*path*) do Guerreiro, do Ladrão e do Mago; os caminhos, por sua vez, apresentam *perks*, habilidades mais especializadas ainda. Embora elas sejam apresentadas num modelo de árvore, o início, em geral, é uma bifurcação ou tripartição, seguindo até o fim do último ramo. Na sequência, observe quais são os caminhos:

1. *Combat Skills: The Path of Might* (Habilidades de Combate: O Caminho do Guerreiro) – ferreiro, armadura pesada (Figura 14: Habilidades especializadas de armadura pesada), bloqueio, duas-mãos (espada longa), uma-mão (espada curta, faca, etc) e arco-e-flecha.
2. *Stealth Skills: The Path of Shadow* (Habilidades Furtivas: O Caminho do Ladrão) – armadura leve, furtividade, arrombamento, roubo de carteira (bolsa), discurso e alquimía.
3. *Magic Skills: The Path of Sorcery* (Habilidades Mágicas: O Caminho do Mago) – ilusão, conjuração, destruição, restauração, alteração e encantamento.

Figura 14: Habilidades especializadas de armadura pesada



Fonte: <http://goo.gl/u6Kku9>

Dominar essas habilidades significa dominar o caminho. Esses caminhos, além de representar habilidades principais de um campo, concedem proteção especial à jogadora através de Pedras Mágicas espalhadas pelo mapa. Ao receber a benção de uma dessas pedras, a jogadora otimiza o desenvolvimento das habilidades relacionadas com o poder da pedra enquanto estiver sob a sua graça (Guerreiro, Ladrão e Mago).

Outra estrutura programada de condições possíveis do jogo são os arquétipos que o jogo oferece à jogadora caso prefira evitar a total customização de seu avatar, assim como lidar com o equilíbrio e as estatísticas da combinação escolhida. Não raro, jogadoras novatas em jogos de representação de papéis em mundos abertos sentem-se sobrecarregadas e oprimidas pela flexibilidade do jogo, pela visão de imensidão do mundo e pela falta de orientação (comum e simples em jogos de mundo fechado), preferindo ou escolhendo modelos prontos de avatares com as características principais já determinadas. Essas personagens ressoam modelos arquetípicos comuns em RPGs de mesa (como o guerreiro, o mago, o arqueiro, o necromante, o assassino e assim por diante), mas não aparecem como personagens prontas e nomeadas no menu de criação de personagem. Esses modelos servem como orientação apenas.

Personagens em jogos apresentam transformações, mas essas, geralmente, compreendem a passagem de níveis e o acúmulo de novas habilidades ou o domínio delas. Alguns jogos, ainda, nem esse tipo de transformação oferecem. Em TESSkyrim, há três formas de crescimento do avatar: progresso de níveis pelo acúmulo de pontos de experiência – XP, melhoria no combate (corpo-a-corpo, de alcance, táticas, etc.) e através de trabalhos manuais (*crafting*) – como alquimia, encantamento de itens, ferreiro, etc.

Nesse sentido, as condições de possibilidades são demarcadas e programadas e, conforme a intenção da jogadora no jogo, elas podem ser observadas pela utilização e evolução de alguma dessas categorias mencionadas. Isso é previsível e calculado pelo jogo. Quer dizer, após tantos pontos de experiência em produção de poções, por exemplo, o conhecimento de novos ingredientes e experimentos de alquimia, o avatar passará para o próximo nível dessa habilidade, etc. O pensamento é apenas o da máquina, uma vez que o avatar apenas responde aos *inputs* enviados pela jogadora.

Por outro lado, é pela associação e pela simultaneidade do pensamento do evento e da máquina que a jogadora vai encontrar no mundo do jogo processos mais significativos que lhe permitem, entre outras interações, criar performances de acordo com a identidade ficcional que deseja para o seu avatar. É a partir das escolhas particulares de cada jogadora, fora da lógica que o jogo prevê, que se pode pensar em modos em que as condições sejam de (im)possibilidade e, para tanto, talvez TESSkyrim devesse ser um jogo de mundo aberto sem nenhuma *quest* pré-determinada. Assim, a jogadora teria um universo simulado em que se encontra virtualizada em seu avatar e a possibilidade de interagir com esse mundo de modo que ocorressem experiências singulares (eventos). Mas o videogame é um produto cultural, inserido dentro de uma sociedade tecnológica que vive para consumir e, simultaneamente, cobrando inovação do mercado, que responde com novas gerações, recomeçando o ciclo.

Não há mais razão para se perder tempo discutindo se videogame é arte. Isso já está dado como certo. No entanto, tentar definir o conceito de arte é complicado e é, igualmente, tentar definir o que “merece” o status de arte. Quando penso nisso, relembro da *Teoria Estética*, de Theodor Adorno: “(t)ornou-se manifesto que tudo o que diz respeito à arte deixou de ser evidente, tanto em si mesma como na sua

relação ao todo, e até mesmo seu direito à existência” (ADORNO, 1970, p.11). Menciono esta questão da arte porque, primeiro, se se pode compreender o jogo na máquina como arte, então, talvez, seja possível pensá-lo como evento e, por conseguinte, conciliar os dois pensamentos e, segundo, porque o status de arte é algo que está no devir, pois nem tudo que hoje se tem como arte sempre foi considerado arte:

A definição do que é a arte é sempre dada previamente pelo que ela foi outrora, mas apenas é legitimada por aquilo em que se tornou, aberta ao que pretende ser e aquilo em que poderá, talvez, tornar-se. (...) Muitas obras, por exemplo, representações culturais, metamorfoseiam-se em arte ao longo da história, quando o não tinham sido; e muitas obras de arte deixaram de o ser. A questão (...) de saber se um fenômeno como o filme é ainda arte ou não, não leva a nenhum lado. O ter-estado-em-devir da arte remete o seu conceito para aquilo que ela não contém. (ADORNO, 1970, p.13)

Isso fica simples e, acredito, compreensível quando afirmo que “nem todo texto em prosa é literatura”, ou que “nem toda foto de família é considerada fotografia”, ou que “nem todo prédio é considerado arte arquitetônica” ou, ainda, que “nem todo filme, por mais dinheiro que tenha custado, corresponde à sétima arte” e não surgem opiniões contrárias, pois isso é como um entendimento comum a partir de alguns parâmetros.

TESSkyrim é um jogo para consoles e computadores e, apesar de ser mundo aberto, é programado para a interação de somente uma jogadora (*single player*). A versão dele para computadores permite a criação e inserção de mods do jogo, como gráficos melhorados, novas armaduras e roupas, a possibilidade de vagar pelo mapa com outra jogadora, etc. Essa possibilidade torna o jogo transformativo e o ato de jogar também se transforma, proporcionando novas interações não pensadas ou previstas pelo jogo, mas que poderiam acontecer. Isso se dá porque ainda que se coloque num nível de determinação e calculação, os sistemas e os motores de jogos abrem condições impossíveis possibilitando que seu código seja alterado. Ele não foi feito para isso. Os resultados não foram previstos. No entanto, o evento (algo irrepetível e imprevisível) está na singularidade dessas ações.

Ainda é necessário que se compreenda que, mesmo com toda a capacidade de cálculo e de análise de entradas e de saídas, baseadas no esperado como

resposta do sistema pelas desenvolvedoras, existem interações imprevisíveis pelo jogo, a saber, as escolhas das jogadoras. As condições de possibilidades estão dispostas, são conhecidas, mas o arranjo particular delas, pela jogadora, representa a singularidade que se realiza a partir do programado. O modo como jogadoras utilizam os sistemas de jogos para criar personagens únicas é uma amostra de conciliação entre o pensamento do evento e o pensamento da máquina.

TESSkyrim foi desenvolvido a partir do modelo de RPG com ação – gênero RPG de ação – e isso implica em lutas e combates variados (de acordo com a preferência de cada jogadora). Além de ter o elemento de criação de avatar, característico de RPGs, Skyrim oferece à jogadora um mapa aberto relativamente bastante grande, entre 37 e 39 km²; o significado de mapa ou mundo aberto implica num espaço de jogo em que não são necessárias telas de carregamentos e não existem muros invisíveis no meio do mapa, mas o mapa tem limites (geralmente nas suas extremidades cardeais).

TESSkyrim também permitir que a jogadora explore o mapa do mundo como quiser, pois não necessita passar de nível para acessar qualquer área do mundo do jogo (teoricamente), a jogabilidade não linear do mundo aberto de Skyrim possibilita que a jogadora decida quais tarefas quer realizar, quando e como, subvertendo qualquer ordem pré-programada (como é comum em jogos lineares). Embora a não linearidade de Skyrim resida basicamente em árvores de decisão, árvores de diálogo e eventos aleatórios, elas geram consequências no mundo do jogo e na história, alterando algumas interações e dinâmicas. Novamente, elas estão previstas no jogo, mas a ocorrência delas ou não, por sua vez, é imprevisível e não pode ter o seu acontecimento determinado com certeza, tudo depende de uma série de escolhas encadeadas para produzir tal resultado, o que, a meu ver, se caracterizaria como evento.

A Bethesda Softworks, desenvolvedora do jogo, criou e utilizou o motor *Creation Engine* para dar vida ao mundo de Skyrim. Por meio dele, tecnologia avançada de I.A. foi implementada no jogo: *Radiant I.A.* e *Havok Behaviour*. Embora o estúdio e alguns representantes tenham defendido com orgulho o que fizeram para TESSkyrim (e, de fato, muitos elementos e dinâmicas incríveis estão no jogo), o que mais se critica sobre o jogo é a fraqueza da I.A. das NPCs, com frases repetidas

infinitamente e mesmo atividades (com a Radiant I.A., a Bethesda esperava dar às personagens comportamentos verossímeis, dar a elas uma sensação de vida real).

Algumas páginas atrás, expliquei um pouco sobre o uso de um motor de jogo para o desenvolvimento de jogos, o *Unreal Engine 4*. Naquele trecho, comentei aspectos particulares daquele motor específico. Utilizei-o como exemplo de *framework* ou conjunto de conceitos utilizado para resolver problemas, que também apresenta um conjunto de classes para se implementar no desenvolvimento de qualquer *software*, inclusive de um jogo.

Em TESSkyrim, como mencionei, foi utilizado o Creation Engine, motor de jogo para o desenvolvimento de video games 3D e em jogos de RPG, especialmente nos títulos desenvolvidos pela Bethesda. O que este motor oferece são sombras em tempo real e maiores detalhes para objetos distantes; no jogo, é possível perceber as texturas de sobras em ambientes diferentes, bem como em horários diferentes ao longo do dia. Ademais, a visão do horizonte distante também compõe um elemento interessante para TESSkyrim, já que a jogadora pode observar objetos, especialmente de arquitetura, distantes. Ainda que não se tenha efeito de afastamento ou aproximação sucessivo de diferentes planos, a jogadora consegue, como se fosse a olho nu actual, ter uma visão daquilo que está ao seu redor.

No entanto, assim como para a apresentação do *Unreal Engine 4*, o elemento de implementação mais relevante é aquele que diz respeito a classes de objetos, mais precisamente aqueles que desempenham funções na interação do jogo, como a personagem da jogadora ou seu avatar e as NPCs.

No *Creation Engine*, o *Havok Behaviour* é a funcionalidade de animação que atribui mais realismo aos movimentos de caminhar e correr, possibilitando, assim, que, nos jogos em que o motor é utilizado, as personagens ganhassem melhores movimentos para desempenhar situações cotidianas no ambiente do jogo. Isso reflete diretamente na agência da jogadora, uma vez que ao sentir-se como se movendo com fluidez tanto a interação entre sujeito e sistema demonstra reciprocidade naquilo que está sendo comandado como a imersão pelo movimento contínuo da personagem, sem travas e com problemas, mantém a atenção da jogadora concentrada em explorar e interpretar o ambiente ao seu redor.

Enquanto o *Havok Behaviour* possibilita essa naturalidade de movimentos para a personagem da jogadora, as NPCs são controladas pela funcionalidade *Radiant A.I.*, responsável por criar reações e interações dinâmicas com o mundo que cerca as personagens não jogáveis. Isso faz com que elas aparentemente vivam uma vida independentemente da presença da jogadora; quer dizer, as NPCs trabalham, brincam, dormem, alimentam-se, conversam entre si, bebem, etc., ou seja, atuam como personagens secundárias que têm suas próprias vidas. Isso cria uma sensação de verossimilhança importante, especialmente para a imersão, porque a jogadora tem a noção de que, mesmo que ela não interaja com qualquer das NPCs, elas estarão realizando as suas atividades cotidianas e desempenhando as suas funções dentro do mundo do jogo. Mais além, elas respondem e reagem conforme as ações da jogadora, implicando, entre outros comportamentos, em situações de hostilidade. É essa funcionalidade responsável por possibilitar que, após algumas interações entre a jogadora e uma NPC, possa surgir relacionamentos amorosos entre a personagem da jogadora e as NPCs.

Além disso, o *Creation Engine* oferece às jogadoras o elemento transformador, aquele do jogo transformativo, já que possibilita que elas exerçam sua autoria dentro do mundo do jogo por meio da funcionalidade *Creation Kit*, uma ferramenta de modificação, por isso o que é criado a partir disso recebe o nome de *mod*. Embora a ferramenta tenha sido criada pela própria Bethesda, ela abre para esse outro nível de interação com jogo, pois disponibiliza às jogadoras que criem outras raças, outras NPCs, outros itens, como armas e armaduras, além de possibilitar que as próprias jogadoras consertem *bugs* do jogo. A comunidade de jogadoras que criaram *mods* para TESSkyrim é numerosa e alguns dos *mods* criados, de fato, otimizaram a jogabilidade.

No entanto, além da fama positiva, TESSkyrim também recebeu muitas críticas negativas, porque as NPCs e suas I.A.s apresentaram problemas, como diálogos repetitivos e bastante vazios de sentido. O problema se torna evidente, pois, cada vez que a jogadora conversa com a guarda de alguma cidade, ouve “Eu costumava ser uma aventureira como você, mas levei uma flechada no joelho.”, ou “Tenho que manter meus olhos abertos. Malditos dragões podem aparecer a qualquer momento.” ou, ainda, “Deixe-me adivinhar: alguém roubou o seu pão doce.”, entre outras falas ruins, que não só demonstram um trabalho mal feito em

relação às falas das NPCs como um trabalho mal executado em termos de I.A., pois evidencia que não há a produção de reação diferenciada em interações subsequentes com a jogadora.

Deixando de lado essa questão dos diálogos *non-sense* das personagens, o uso desse sistema possibilitou, além de um mundo vivo por si mesmo, a implementação de eventos aleatórios no jogo. Esse tipo de evento ocorre enquanto a jogadora explora o mapa; como diz o nome, são aleatórios e podem ou não acontecer. Eles têm funcionamento variado, exigindo interações variadas da jogadora.

A condição de possibilidade de que ocorram é quase impossível, a não ser que a jogadora rastreie esses eventos aleatórios para não perdê-los. Há, então, uma série de variáveis envolvidas nisso.

Todo o conjunto desses elementos, atributos e dinâmicas em *Skyrim* serve de suporte para a interação mais relevante a meu ver, a criação da *persona* da jogadora.

Dos processos de identificação em *TESSkyrim*

Dovahkiin. Uma palavra ficcional num idioma ficcional. Ainda assim, carrega o peso de todo o logos e do perigo da interpretação. Dovahkiin, combinação de Dovah – dragão – e kiin – nascido/nascida ou criança – significando, pensa-se, Dragonborn (nascida do Dragão). Tem uma segunda interpretação, no entanto, e talvez faça mais sentido na narrativa que se desenvolve no jogo. “Dov” significa “raça do dragão”, “ah” significa “caçador/caçadora” e “kiin” permanece significando “nascido/nascida”, sendo o conjunto traduzido/interpretado como “nascida matadora de dragões”, que corresponde mais precisamente ao que a personagem faz no jogo.

O herói ou a heroína de *The Elder Scrolls V: Skyrim* vem a existir no mundo do jogo como parte de uma profecia sobre a volta do dragão Alduin, o Devorador de Mundos, e que a sua volta faria surgir, de novo, o *Dragonborn*. A jogadora parte de uma premissa menos informativa do que essa, já que essas informações vão sendo apresentadas conforme o jogo segue e seu enredo vai se revelando. No entanto, o

conhecimento dessa história e de suas particularidades correspondem a um arco narrativo específico do jogo, que é o da destruição de Alduin por Dovahkiin. Como mencionei anteriormente, o trailer do jogo exhibe uma personagem masculina de uma raça humana chamada Nórdica ocupando essa função na história, mas TESSkyrim oferece à jogadora a construção da sua própria personagem pela customização/caracterização do avatar da jogadora. E é a partir dessa relação inicial de criação que surge um dos primeiros momentos de um processo de identificação possibilitado pelas dinâmicas do próprio jogo.

Os modos como as jogadoras interagem com o mundo do jogo e definem suas escolhas revelam características identitárias elaboradas para a personagem. Assim, conforme a escolha de raça já representa, simultaneamente, uma decisão pelas habilidades primordiais e principais que se deseja e uma interação esperada e desejada fundamentada em certos atributos históricos, sociais e políticos (de cada raça), a criação dessa personagem é, em primeira instância, a realização de uma identidade virtual ficcional de performances da jogadora. Essas identidades podem ter alguma semelhança com arquétipos, pois eles são usuais em jogos, principalmente em RPGComputadorizados. Contudo, como nos RPGs, também nos RPGCs, os avatares das jogadoras podem carregar marcas de personalidade através das escolhas feitas *in-game*, sendo essas escolhas representativas de modos de subjetivação.

Assim, pode-se observar essa personalidade ocorrendo na escolha de diálogo quando numa conversa com uma NPC. Há certos tons expressos em cada linha de diálogo possível e a decisão da jogadora por uma ou por outra dessas linhas acarreta em consequências variadas nas relações sociais dentro do jogo.

Isso ocorre, inclusive, com os companheiros e companheiras do avatar da jogadora. Ao longo do jogo, após certas tarefas, a jogadora recebe títulos honoríficos nas cidades para as quais prestou algum tipo de serviço. Esses títulos, além de lhe permitirem a aquisição de uma propriedade no território, costumam proporcionar o que o jogo chama de *companions*. Essas personagens, NPCs, seriam como vassalas do avatar da jogadora e devem seguir e obedecer aos comandos de sua *Thane*, algo como uma guerreira livre que presta serviços militares a alguém hierarquicamente superior (como uma rainha ou um imperador).

As relações estabelecidas entre o avatar da jogadora e seus *companions* funcionam a partir de interações (pré)determinadas, pois não se pode sugerir outra interação entre as oferecidas; ou seja, a jogadora não pode criar interações e diálogos que não estejam previstos pelo jogo. Por outro lado, a contínua interação entre essas personagens e o avatar pode gerar relacionamentos mais complexos, incluindo o matrimônio.

Assim como o meme sobre a flechada no joelho, as relações com esses *companions* geraram e geram muitas piadas e comentários negativos, pois, como comentei das personagens que habitam o mundo de Skyrim, a I.A. que orienta os seus comportamentos subscreveu a elas somente alguns algoritmos, de modo que as interações que elas são capazes de empreender são restritas e fechadas. Logo, a socialização que o avatar poderia ter dentro do mundo do jogo não vai além do descrito.

Isso implica em algumas complicações, uma vez que os processos de identificação estão, também, nos processos de alteridade, de enfrentamento com o Outro. Em contrapartida, pode-se pensar esse enfrentamento a partir da relação da própria jogadora por estar no lugar do Outro, um ser ficcional que habita um mundo imaginário no qual realiza ações que não seriam possíveis no seu mundo factual.

Semelhantemente, a escolha dos arcos narrativos (das *quests* oferecidas) também permite ponderar sobre a ética que surge no mundo do jogo, isso porque a forma de interagir com o ambiente diegético escolhida pela jogadora pode marcar posicionamentos do que representaria responsabilidade. Conforme a *quest*, há teores subjetivos requisitados. Quer dizer, a *quest* da *Dark Brotherhood* leva a jogadora para o caminho dos assassinatos por dinheiro, como se fosse uma mercenária. Há sempre um novo contrato de assassinato. E cabe à jogadora cumpri-lo. Ou não. Ou não, ainda, recusando esta *quest* já no seu convite. Essas escolhas, no mundo do jogo, indicam identidades sendo construídas; elas podem, no entanto, pela própria lógica do sistema e da lógica desenvolvida pela jogadora para atuar no jogo, recusar todos os convites ou, ainda, retomar todos, realizando todas as *quest*, uma vez que, por algum motivo, o jogo se torne monótono.

A forma possível de se analisar essas identidades virtuais e ficcionais só é possível por meio de uma perspectiva flexível, que compreenda que é na fluidez entre uma performance e outra do avatar da jogadora que subjetivações surjam.

Como afirmou Ricoeur, “é pela escala de uma vida inteira que o si procura a sua identidade” (1991, p. 139) e talvez seja pelo rastreamento de todas as ocorrências virtuais e ficcionais da jogadora-usuária-leitora que se possa compreender os processos identitários, tanto do mundo factual quanto virtual, pois virtual significa, senão, algo que pode vir a ser.

Level 3.4 Pelas ondas do deserto: a Jornada para o outro lado

O jogo de videogame, qualquer um deles, oferece à jogadora a chance de morrer. E de morrer de novo. E de novo. Isso não é um problema nos jogos porque, afinal, o sistema automática ou manualmente salva o jogo em momentos críticos (usualmente). Jogos tradicionais ou *mainstream*, pensados para a venda, tendem a funcionar pela premissa de que, no videogame, pode-se morrer à vontade, pois não há consequência em vida (lembra? jogo: atividade livre e sem consequência). Ou, mesmo, não há consequência em jogo, a não ser aquela que significa o conhecimento da possível morte adiante.

A morte não é problema nos videogames. Morre-se infinitamente e volta-se outras tantas vezes.

Nos mais antigos, a jogadora costumava ter um número de vidas disponíveis que deveria proteger com todo o cuidado, pois novas vidas eram difíceis de se conseguir. Em outros jogos, ela podia ganhar vidas extras no final de alguns níveis ou, ainda, receber vidas como prêmio por alguma conquista. Nos atuais, a vida pode ser representada por uma barra de energia que vai se consumindo (esvaziando) conforme a personagem vai recebendo danos e se aproxima da morte, ou, mesmo, pode ser que não exista barra de vida e a jogadora precise jogar com cuidado, pois não sabe quanto de vida ainda lhe resta.

Nesse caso, ela toma um elixir ou uma poção de saúde (ou, ainda, a jogadora pode comer vários pedaços de queijo e recuperar sua energia vital em TESSkyrim, por exemplo) e tem partes numéricas de sua vida recuperadas até o limite de preencher toda a barra se for o caso. Outra maneira comum de voltar ao jogo, em caso de morte (ainda que imaginada – queda de um penhasco, por exemplo), é

através do pagamento de dinheiro ficcional para o jogo deixar que a jogadora retorne em um ponto anterior.

Mas algumas desenvolvedoras têm pensado nisso e uma em especial, Robot Loves Kitty, teve a ideia: e se fizéssemos um jogo em que a personagem morre mesmo, sem poder voltar ao jogo?

Muito se discute sobre o valor (ou ausência dele) que as jogadoras dão às suas personagens e aos seus avatares, pois não parece que a morte delas cause algum pesar (o jogo não produz consequência na vida real). Isso porque as relações que se desenvolvem entre jogadoras e seus avatares não parecem estar além da superficialidade. A personagem é um brinquedo e a sua morte não causa nenhum arrependimento. Mas e se causasse? Esse arrependimento não seria da ordem do luto, mas da ordem da perda da possibilidade de continuar jogando ou, mais, o arrependimento por ter investido dinheiro num jogo e não poder jogá-lo.

Um jogo ainda não lançado que promete essa interação (morrer e, tendo morrido, o jogo acaba para a jogadora) é *Upsilon Circuit*. Nele, descrito como parte show, parte RPG de ação e parte morte permanente (as desenvolvedoras chamam de *perma-permadeath*), há dois jogos interligados, *Contestants* (de aventura) e *Audience* (de interferência): no primeiro jogo, o time de *Contestants* explora o mundo do jogo e as *dungeons* (para coletar itens e enfrentar obstáculos) e, ainda compete com o outro time (de *Audience*); o segundo time, de fato, é a audiência que assiste ao jogo e funciona como um mestre de RPG.

Assim, as jogadoras de *Audience* recebem os pontos de experiência e as recompensas adquiridas pelo outro time. O time de *Audience* utiliza os pontos de experiência para melhorar as habilidades do time *Contestants*.

A diferença, em *Upsilon Circuit*, é que, quando a personagem da jogadora morre, ela nunca mais poderá jogar¹²⁴. Há muitas questões envolvidas nisso, como o tempo dispendido ou dedicado a um jogo que não permite à jogadora “dar *replay*”¹²⁵, o investimento financeiro, o valor de rejogabilidade, a estética da recepção, etc. “É uma escolha bastante arriscada das desenvolvedoras”, diriam algumas jogadoras.

Parece, talvez, que a morte possa ser um problema em videogames no futuro.

¹²⁴ Alguns outros jogos que exploram esta dinâmica da morte permanente (*permadeath*): *One Life*, *One Chance* e *The Flock*.

¹²⁵ Quando se morrer em um jogo, é comum que o sistema pergunte: “Replay?”.

Quando citei *Ready Player One* (CLINE, 2012) e comentei do poder simulatório em que as personagens estavam submergidas por meio da realidade virtual, deixei de mencionar que, no OASIS, se a jogadora morre, morre para sempre (pelo menos com o avatar que tinha). Em caso de morte, na narrativa, a jogadora tem que criar um novo avatar e desenvolvê-lo como se fosse o seu primeiro.

O que acontece, então, se você já estiver morto ou morta no jogo? Quer dizer, a personagem da jogadora, ou seu avatar, já está morta quando o jogo começa. Talvez a personagem esteja morta para um tipo de experiência, mas não para a jornada final.

Essa é a jornada que a jogadora encontra em *Journey*, a última jornada.

Como contar sobre a morte – estratégias diegéticas e não diegéticas de *Journey*

Uma narrativa interativa sobre a jornada do pós-morte é a “história” de *Journey* (2012). Sem um rosto, sem um sexo, sem um gênero, a personagem de *Journey* pode ser qualquer pessoa no evento da morte.

O que ocorre a cada um dos seres humanos após a sua morte já serviu de premissa para diferentes narrativas, incluindo as que podem ser consideradas como relatos espirituais. Essas histórias tanto falam sobre pessoas que morrem e voltam à vida (e não zumbis) e, por conseguinte, tem a experiência de ter vivido o que quase ninguém pode viver como falam de pessoas que narram a sua experiência do outro lado (esse tipo de narrativa pode ser ficcional, como religiosa, considerando que há escritas que se dizem como psicográficas).

Desenvolvido por uma equipe independente, Thatgamecompany, e publicado e comercializado pela Sony Computer Entertainment, o jogo foi disponibilizado originalmente para o PS3 (em 2015, para o PS4). A plataforma de jogo acabou restrita à essa pelo fato de que a equipe utilizou o motor de jogo gratuito da Sony, o PhyreEngine, que possibilita alta renderização gráfica, funcionalidade que conferiu a *Journey* (Figura 15: *Journey*) imagens gráficas de tirar o fôlego.

Figura 15: Journey



Fonte: <http://goo.gl/JBKN12>

Mas essa é só a história da materialidade do jogo, quer dizer, quem o criou e desenvolveu e, posteriormente, quem o comercializou. O jogo, em sua materialidade, só pode ser experienciados por jogadoras que detinham o console da Sony, o PlayStation 3, tornando a sua recepção restrita e, com isso, criando um imaginário sobre a potencialidade do jogo, divulgado como uma experiência única completa de *gameplay*.

Saindo bastante da estrutura dos jogos tradicionais e de outros nem tanto, o jogo de aventura *Journey* coloca a jogadora numa posição de interação com o mundo do jogo um tanto incômoda ou desconfortável. Essa experiência, no entanto, não é desagradável (pelo suposto desconforto) e, sim, extasiante. A sensação de incômodo ou desconforto relatada por algumas jogadoras reside no fato de que o jogo, de fato, apresenta quase nenhuma orientação. Isso tanto em relação aos controles de como jogar o jogo como em relação a como interagir com a própria narrativa.

Ainda que isso pareça redundante (se não há orientações, como esperar indicações para a narrativa), não é incomum que jogos não apresentem muitas orientações de controle, mas, com o uso de algum recurso narrativo, indicam para a jogadora um ponto de partida para interpretar a história. Sim, uso o verbo interpretar, porque jogar um jogo é interpretá-lo. É como acordar de um coma e não lembrar de

nada, nem de sua identidade, nem do lugar em que está e esteve, nem de como está na situação em que está; mais do que *in media res*, *Journey* joga a pessoa direto num vazio interpretativo rodeado pela beleza de um deserto.

A personagem da jogadora começa o jogo sentada sobre suas pernas no meio desse deserto. Não há objetivo. Não há orientação. Pelo menos não de forma evidente. Em algum momento surge o contorno do controle e, por meio de movimentos rápidos da imagem, a jogadora percebe como pode movimentar a sua personagem.

Po outro lado, o jogo não diz para a jogadora seguir nessa ou naquela direção. Não orientações por meio de um compasso (comum em jogos), nem mesmo uma orientação não indicativa, como pela presença de estradas. Não há nada além do deserto infinito. A única orientação do jogo continua sendo imagem da transparência que simboliza o controle do videogame, compreendendo, a partir dela, que deve mover a sua personagem.

Não há ninguém e nenhuma construção aparente no horizonte. O cenário do jogo é minimalista ao extremo. O local onde a personagem se encontra é uma depressão entre algumas dunas. Tem-se a sensação de que é possível permanecer sentada no meio daquele vazio por um tempo indefinido, mas, apesar de toda a forma de apresentação, ainda é um jogo e, como tal, precisa agenciar sua audiência para a experiência de *gameplay*.

Nesse sentido, a câmera do jogo se distancia, ampliando a visão e mostrando à personagem (e à jogadora) que, ao longe, há um faixa de luz em direção ao céu, saindo do topo de uma montanha muito alta. Instintivamente, a jogadora e a personagem compreendem que precisam seguir naquela direção. Esse efeito de afastamento e aproximação pelo uso da câmera, sem ser um recurso de *zoom*, permite à jogadora observar, como que na posição de um narrador em terceira pessoa e distanciado, onde se encontra a sua personagem e, até certo ponto, prever o caminho que ela terá pela frente, pois pode ver adiante aquilo que os olhos da personagem não puderam ver. Mas o faixa de luz se torna visível para personagem e jogadora quando estas saem do espaço mais baixo em que estão e sobem uma das dunas que as circundam. A jogadora confirma o que viu e a personagem recebe o seu objetivo, ainda que indiretamente e compartilhado com a

jogadora. Elas devem chegar naquele lugar. A forma e o porquê não são apresentados.

Instinto. Isso é o que o jogo exige da jogadora. Assim como o cenário é minimalista, as interações também. O sistema do jogo joga com o conhecido e o desconhecido, ou seja, jogadoras veteranas vão usar suas habilidades e conhecimentos trazidos de outros jogos (em termos de jogabilidade e de movimentação), enquanto que jogadoras novatas vão acompanhar o movimento do jogo. Por isso, é como se a jogadora se colocasse numa posição de “deixe fluir” (*let it flow*).

A forma de interação entre personagem e jogadora se dá pela perspectiva em terceira pessoa, como de um narrador em terceira pessoa, mas não totalmente onisciente nem totalmente ignorante de informações que a personagem não tem. É como se a jogadora acompanhasse a personagem na sua caminhada, tendo acesso às suas sensações e medos durante a jornada. A diferença para uma narrativa não interativa é que, por ser um jogo, a audiência pode interferir no progresso da narrativa e decidir pela personagem como continuar.

É pelo poder de controle que o jogo possibilita à jogadora que a perspectiva em terceira pessoa se apaga quando instruções são enviadas à personagem e esta corresponde com as ações escolhidas. Nesse sentido, o distanciamento da perspectiva e a aproximação proporcionada pelo controle da personagem produzem um estado de desconstrução desse ponto de vista como usualmente é considerado, ou seja, de que a perspectiva em terceira pessoas está distanciada da personagem sobre quem se conta algo.

A escolha por essa visão distanciada tanto pode ter um porquê estético, no sentido de que possibilita a experiência sensorial da jogadora com o mundo do jogo, como um porquê filosófico e mesmo religioso, no sentido de que “esse olhar das alturas” proporciona uma posição de avaliação da jornada dessa personagem, que é toda e qualquer pessoa, pois o jogo passa a ideia de que a jornada empreendida em *Journey* é comum a todas as pessoas.

A interação no jogo se resume à movimentação (andar, saltar e “flutuar/voar”), à emissão de sons quase musicais pela personagem e que acionam partes do cenário e ao contato com algumas criaturas que habitam o jogo. Não há

identificação em nada disso, não há nomes quando se toca ou “se tenta selecionar” alguma dessas entidades. O mundo de *Journey* espera ser interpretado. No seu caminho, rumo ao sinal de luz sobre a montanha, a personagem é auxiliada, aparentemente, por criaturas de tecido – *cloth creatures* (Figura 16: Criatura de tecido). Essas criaturas parecem assumir algumas formas terrestres conhecidas: esta, que acompanha a personagem na figura a seguir, lembra um tapete meio gasto (um tapete voador, naturalmente); outras parecem animais marinhos, como peixes (cardumes), medusas e baleias.

Como em qualquer jornada, o papel dessas criaturas é de auxiliar a personagem de alguma forma; o que as jogadoras podem observar, com certeza, é que algumas dessas criaturas servem para repor as energias da personagem, conforme ela vai perdendo força e poder (para flutuar e voar). Elas estão presentes em todos os cenários do jogo e sempre prestam alguma ajuda. Num certo sentido, são facilitadoras da jornada, pois não só dão apoio na resolução de problemas, ainda que não se comuniquem verbalmente, mas também protegem a personagem.

A relação dessas criaturas com sons é, no mínimo, curiosa, pois é possível perceber que os sons, emitidos quando a personagem flutua e quando ela interage com alguns objetos dos cenários, funcionam como uma forma de comunicação que não somente chama as criaturas para o lugar de emissão dos sons como também faz com que elas executem ações particulares delas.

Assim, é pela recorrência de tal relação que a jogadora aprende como chamar as criaturas, especialmente quando precisa recuperar sua energia. Além de atrair as criaturas, que, por sua vez, vão “dançar” em volta da personagem, os sons, em conjunto com a dança das criaturas, auxiliam na jornada da personagem em momentos de necessidade, não só dando-lhe energia, mas, também, revelando mensagens secretas em painéis escondidos pelos cenários.

Figura 16: Criatura de tecido



Fonte: https://youtu.be/fpQGcTKCg_4

Journey não apresenta um mundo aberto, mas a sensação de vastidão e a ausência de construções que ocupem a horizonte criam uma experiência de mundo aberto em decorrência dessas sensações; a personagem tenha diversas formas de restrição nos cenários. Não há mapas, há, apenas, exploração. No cenário inicial, do deserto, indicações sobre o lugar e para onde se encaminhar são praticamente inexistentes, mas nos cenários seguintes há orientações, seja pela restrição de um só caminho, seja pela composição do cenário que não permite prosseguir em outras direções.

Como o objetivo já foi localizado e se sabe que ele está em direção à luz, essa figura de capa (*Traveler* – Viajante¹²⁶) segue sempre no sentido de se aproximar da montanha da qual a luz sai.

Caminhando pelo deserto, a Viajante encontra o primeiro cardume de peixes de tecido e uma mágica acontece: o cachecol que envolve seu pescoço cresce um pedaço e torna-se luminoso conforme os peixes se aproximam e é possível ouvir acordes enquanto isso ocorre. É assim que a Viajante descobre, então, que pode voar. Invasa pelo poder recém descoberto, a figura de capa segue num movimento de flutuação sobre a areia em direção às construções avistadas; são ruínas mergulhadas na areia.

¹²⁶ Usarei o artigo “a” antes de Viajante, mas não há qualquer indicação de sexo biológico da personagem.

Do que conta *Journey*

O enredo de *Journey* não apresenta estrutura definida em nenhum momento, com *cut-scenes* que expliquem o que teria acontecido antes do começo do jogo, por exemplo. Por outro lado, conforme a personagem vai avançando pelo espaço, encontra glifos antigos gravados em locais escondidos no cenário (os painéis secretos) e é quando chega em umas ruínas que encontra o primeiro deles. São dez ao longo do jogo e eles, sim, contam uma história. Eles serviriam como uma forma de a jogadora compreender o que está por trás da jornada, pois as imagens, após ativadas, apresentam uma animação em sequência, mostrando partes do que está se passando.

Esta estratégia é utilizada em outras narrativas interativas, o que pode acontecer também por meio de livros, manuscritos e diários (e outros materiais textuais) lidos pela jogadora em diferentes jogos. A estratégia narrativa dos painéis conta sobre seres anteriores que passaram pela mesma jornada que a personagem que a jogadora acompanha; esses seres são seus semelhantes e isso é evidenciado pelo fato de que usam a mesma capa. Há a noção de que os seres podem ser mais velhos do que a personagem da jogadora, pois são maiores, mas não há fato que comprove isso. É pela história contada nos glifos que a personagem começa a compreender a sua jornada e que, talvez como os seres representados no primeiro painel, ela também seja uma das criaturas próxima de túmulos.

Em *Journey*, a jogadora atravessa uma paisagem deserta cheia de quebra-cabeças e arquitetura antiga em direção ao alto no horizonte. As estruturas visíveis e as escondidas ao longo do caminho são decoradas com grandes placas que, quando ativadas, se tornam em mosaicos de eventos da história de seus criadores. Por exemplo, o primeiro glifo de todos retrata um grande número de pessoas caídas, cada uma delas posicionada próxima de pedras tumulares semelhantes às pedras diferenciadas encontradas pelo ambiente.¹²⁷ (KRAINERT, 2014, p. 117)

¹²⁷ Tradução da autora: In *Journey*, the player traverses a desert landscape filled with puzzles and ancient architecture towards a rise in the horizon. The structures on and hidden along the path are decorated with large plaques which when activated turn into mosaics of events from the story of their creators. For example, the very first glyph depicts a large number of fallen people, each positioned next to a tombstone corresponding to the distinctive stones found around the environment.

Não afirmaria que localizar esses glifos é essencial para o *gameplay* do jogo, mas eles possibilitam algo aproximado a uma explicação ou uma história. Algumas jogadoras afirmam que eles são obrigatórios para se entender o jogo. Eu, por outro lado, penso que *Journey* está além de uma interpretação simplista. Nesse sentido, interpretar *Journey* apenas como uma jornada de pós-morte, ainda que confirmada pela equipe desenvolvedora, pode ser um ato de fechar a interpretação da história, que pode, até, ser vista numa direção oposta: a personagem está caminhando rumo à vida, não a uma possível vida após a morte, mas a vida mesma. Pode-se, ainda, pensar em recomeços contínuos; assim, em vez de em direção ao pós-morte, a personagem segue em direção a nova vida sucessivamente.

Como mencionei, as criaturas de tecido acompanham a personagem através dos diferentes cenários, mas algumas vezes elas desaparecem, indicando que a região não é favorável para elas e, talvez, nem para a personagem, o que, de fato, se confirma, pois, no cenário gelado, por exemplo, a personagem encontra muita dificuldade em seguir caminhando, sofre com ventos fortes que a derrubam, perde sua energia (não podendo flutuar) e não tem auxílio das criaturas.

A sua importância fica evidente nisso, mas essas criaturas de tecido não são as únicas companhias da jogadora e da personagem no jogo. Além delas, é possível, no modo *multiplayer*, que outras jogadoras entrem no jogo e sigam pelo mundo com a jogadora. A interação principal é a companhia que, além de ser revelada no final da jornada (fica-se sabendo que é a jogadora), possibilita às jogadoras “recarregar a energia” de seus cachecóis. Assim, é em momentos críticos em que as criaturas de tecido não podem auxiliar a personagem que a personagem de outra jogadora pode auxiliar na jornada da personagem. Além disso, em termos estéticos, a visão das duas personagens no jogo é fascinante, pois as duas se movimentam como se numa dança de balé muito bem coreografado; elas deslizam como se flutuassem. Mais além, a personagem de outra jogadora atua, talvez, como uma mentora que caminha ao lado da jogadora, mostrando o caminho a seguir.

Há oito níveis em *Journey* e eles podem ser reconhecidos como níveis pelo fato de que há separação entre um e outro (no momento que se sai de um nível, não é possível retornar a ele) e tem-se, também, a sensação de progresso no jogo, ou seja, a jogadora, acompanhando a Viajante, segue o único caminho possível em cada cenário em direção à montanha e ao faixo de luz.

Na passagem entre esses níveis do jogo, algumas mudanças no ambiente dos cenários ocorrem e elas são realçadas, inclusive, pela mudança de relevo da paisagem, da cor e da tonalidade do ambiente (Figura 17: As cores e os espaços de *Journey*).

Figura 17: As cores e os espaços de Journey



Fonte: *The Art of Journey*, 2013, pág. 69.

Há, no caminho rumo à montanha, encontros com outras criaturas, como uma NPC vestida de capa como a Viajante, só que branca e há, também, umas criaturas que parecem como grandes peixes voadores mecânicos ou robóticos; estas últimas são agressivas com a jogadora, são as chamadas *Guardians* (Figura 36: *Guardians*), atrapalhando o seu caminho. No livro *The Art of Journey*, é explicado que essas criaturas costumavam ser baleias de tecido (*cloth creature*) que foram encapsuladas em pedra e receberam um holofote para ser usado como instrumento de busca e vigia. Nas histórias contadas pelos glifos antigos, a Viajante descobre que elas serviam de defesa originalmente, mas foram corrompidas e utilizadas como instrumentos de guerra.

Figura 18: Guardians



Fonte: *The Art of Journey*, 2013, pág. 57.

Conforme a jogadora vai seguindo pelos níveis, reconhece que cada um deles apresenta alguma dificuldade, como se estivessem testando a Viajante na sua jornada. Num outro nível de análise, fora da experiência de *gameplay*, afirmo que os níveis contemplam fases da jornada heroica, num sentido mais pleno de conhecimento do que no de conquista. A jornada é, em última instância, de conhecimento.

Os níveis recebem nome (ainda que a jogadora não conheça os nomes) e representam, a meu ver, justamente uma jornada de descobrimento, inclusive sobre o porquê a Viajante está passando por essa jornada. Eles indicam os estágios necessários para essa ascensão: o começo, a ponte, o deserto, a descida, os túneis, o tempo, a montanha e o topo. E chegando no nível da montanha, a Viajante sente todo o peso da jornada sobre si, literalmente, sendo atacada por ventos fortes, por mais monstros voadores e pelo gelo que cobre o chão da região, grudando-se aos poucos à roupa e ao corpo da Viajante que vai se tornando mais fraca a cada passo até sucumbir no gelo. Finalmente, já aparentemente “derrotada”, surge um ser que a acorda e a envia voando para o topo da montanha. É o seu destino final.

Da identificação pela jornada em comum

Vejo, na experiência proporcionada pelo jogo, uma interação singular em videogames, pois ela explora mais elementos estéticos, propicia sensações não usuais em jogos (como o desejo de simplesmente observar a paisagem ou se entregar à imersão da música) e momentos de reflexão na jogadora, pois não só ela vem a descobrir qual é a jornada da Viajante como passa a interpretar também a sua. Além disso, a forma como a história da jornada é apresentada, pelo uso dos painéis, passa a ideia de que a jornada a ser enfrentada pela jogadora é comum a todas as pessoas, pois as pessoas mostradas nas animações já realizaram a jornada anteriormente.

No entanto, retirando-se esse aspecto filosófico, de certa forma, poucos são os processos de identificação de forma mais característica como mencionado tanto nos aspectos teóricos desta tese como em comparação com os processos identificados em TESSkyrim. Não há criação da personagem da jogadora, não customização, não há desenvolvimento como passagens de níveis na personagem, mas, há, desenvolvimento de percepções daquilo que pode ilustrar um evento da vida de cada um dos seres humanos que não pode ser comprovado, que é o evento da morte e daquilo que, alguns acreditam, se segue a ela.

Assim, diferentemente de outros jogos, os níveis de *Journey*, distanciando-se das estruturas usuais, não apresentam *bosses* que devam ser derrotados para que seja possível passar adiante e prosseguir tanto no espaço do jogo como na narrativa, mas oferecem outros obstáculos para dificultar o progresso da jornada ou testar a perseverança da Viajante. A sensação de impotência é quase física, sensorialmente pensando, pois as dificuldades enfrentadas pela personagem conseguem ser transportadas para a jogadora, que não apenas se sente agenciada pelo jogo, mas também imersa na experiência, de modo a se sentir oprimida pelas forças que atuam contrariamente à personagem.

Talvez em *Journey*, mais do que nos outros jogos citados nesta tese, o status de arte seja indiscutível (caso se discuta isso), pois a experiência no jogo é um conjunto de reações sensoriais que tocam fundo na jogadora, culminando, ainda, numa sensação de completude, de ciclo fechado. O poder de imersão de *Journey*

está no fato de que consegue, de fato, criar as sensações em diferentes jogadoras, desde a sensação de estar perdida e sem saber o que fazer (impotência), como sensações físicas (calor, frio, cansaço, dores). Nesse sentido, o mergulho como *flow* proporcionado pelo jogo, garante uma experiência estética não apenas de interpretação, mas de vivência. A força estética dos jogos possibilita que reações únicas ocorram em determinadas experiências. Grant Tavinor, em *The Art of Videogames*, comenta sobre como a arte está nos videogames:

Videogames são artefatos representacionais assim como são muitas outras formas de arte, e ainda que diferindo de obras de arte tradicionais em certos aspectos, eles têm estruturas formais e perceptuais que são o objeto de um engajamento interpretativo e estético da mesma forma que outras obras de arte.¹²⁸ (TAVINOR, 2009, p. 174)

Em *Journey*, a identificação com a personagem se dá por vias bem diversas do que as observadas em TESSkyrim. Não há, como já observei, nenhuma customização oferecida à jogadora, não há construção de personagem da jogadora, o que, em geral, se considera como um processo identitário.

O que se percebe, nesse jogo, é a construção de um sentido de identificação pelo evento aporístico da morte. Independente de qualquer crença ou religião (o que implica, também, em identidade), o ser humano se pergunta sobre esse momento. Não há comparação com nada que experiencie em vida. Nada que prepare o ser para a suposta jornada na morte, se é que ela existe.

O jogo, num certo sentido, joga com essas questões, possibilitando uma experiência comum a toda criatura viva. Mais além, explorando as sensações produzidas pelas imagens e pelos sons, e mesmo pelo terror que se experiencia em alguns momentos, *Journey* coloca essa jornada como a jornada máxima, a última grande aventura.

Nesse sentido, pergunto-me se, talvez, experiências de *gameplay* como em *Journey* não seriam mais simbólicas e significativas, ricas em conteúdos interpretativos e agenciamentos, já que, em vez de levar a jogadora para caçar e matar,

¹²⁸ Tradução da autora. Original: "Videogames are representational artifacts in the way that many other forms of art are, and though differing to traditional artworks in certain respects, they do have perceptual and formal structures that are the object of an aesthetic and interpretive engagement in much the same way as other artworks."

o jogo leva-a para uma exploração estética a partir de aspectos diferentes do mundo.

Reforço, *Journey* não oferece às jogadoras nenhuma customização e, no entanto, senti-me mergulhada na imensidão, fosse em um mar de areia, em um mar de água ou em um mar de gelo. A experiência de fluxo ocorre de forma que não se quer chegar na montanha para que o jogo não acabe. Por outro lado, a Viajante sofre até alcançar o seu objetivo e seus companheiros e companheiras compartilham os sentimentos que ela parece estar sentindo (seja alegria, euforia, tristeza, medo, cansaço).

Journey se opõe a tudo que já joguei e, durante minha pesquisa, pude observar algumas pessoas enquanto jogavam. As expressões eram sempre de fascinação, ainda que, por momentos, fossem evidentes os questionamentos sobre o que se passava no jogo. Mesmo para jogadoras experientes, o jogo é desafiador porque não estabelece formas de como lidar com o mundo do jogo.

Não se precisa esforço para elaborar (interpretar) a narrativa que é contada no jogo, porque ela existe. Não somente isso, mas a própria jornada da Viajante configura uma narrativa singular, de definição desnecessária. Ou seja, é menos relevante para as jogadoras localizar em *Journey* a jornada do herói (através de seus estágios e de sua realização cíclica) como estrutura narrativa do que participar da aventura que se apresenta a sua frente.

Journey mostra à jogadora e à Viajante o quanto são pequenas e comuns, ao mesmo tempo em que faz com que percebam que são as escolhidas, tirando-as da última conexão com a vida comum, levando-as às profundezas e, finalmente, trazendo-as de volta mais sábias e conscientes do processo de travessia, num eterno lá e de volta outra vez.

Journey é sobre a morte.

Journey é sobre a vida.

É evento na vida da jogadora.

É a jornada máxima no videogame.

PLAY AGAIN?

Toda vez que me dou conta de que um jogo está chegando perto do fim, quando é um jogo de progresso, costumo parar de jogá-lo por um tempo. Guardo aqueles últimos momentos para as últimas interações no jogo. Se eu posso jogar tudo de novo depois que acabar? Sim, é possível. Embora o valor de rejogabilidade esteja em elementos diversos e distantes de uma experiência estética. As pessoas jogam de novo porque deixaram de pegar algum troféu ou item especial. Às vezes, é uma arma ou um equipamento. Eu volto, quando volto, com a sensação de *déjà vu*¹²⁹, de que já vivi aquela vida e ainda me recordo dela.

Das tantas vezes que já joguei TESSkyim, em todas elas (menos na primeira), eu voltava em lugares do mapa pelos quais eu tinha me afeiçoado. Procurava os cavalos e as éguas tentando encontrar algum ou alguma que tivesse se aventurado pelo mundo afora comigo. Ou quando encontrava um dos *companions* de uma outra vez que tinha jogado e me sentia como se estivesse tratando a pessoa com frieza ou algo semelhante.

Eu jogo imersa como *persona*. A criatura gráfica renderizada na tela do computador ou da televisão é a minha versão pixelizada. A identidade virtual, então, é a associação de mecanismos de identificação, em primeira instância, com a representação gráfica que se projeta no mundo do jogo e essa identificação cognitiva antes de ser física (mas se se quiser, é possível). A identidade virtual coaduna elementos narrativos em que a jogadora acumula as suas experiências criando um passado para o seu avatar conforme os dias passam dentro do jogo. Esses elementos são os eventos, sequenciais ou não, a escolha entre linhas de diálogo (marcando uma personalidade), a preferência por uma moradia ou outra, a memória das atividades empreendidas (da jogadora, porque a personagem ou o avatar só lembrará caso a máquina lhe diga para fazer isso – o sistema terá enviado um script para o peão), os livros lidos (há jogos que têm livros e a jogadora pode lê-los), os itens mais preciosos sentimentalmente que não foram vendidos e se amontoam pela casa da jogadora.

¹²⁹ Não é o *glitch* da matrix.

Nos sistemas de jogo, os processos identitários são da ordem do cognitivo, pois é onde a jogadora elabora o imaginário para o seu avatar, além de poder refletir sobre a coerência da personagem no jogo a partir de seu mosaico identitário. A jogadora elabora diversas identidades para mundos de jogos variados, mas pode ocorrer que exista uma permanência entre essas criações. Nos jogos analisados, as formas pelas quais se dá a identificação são diferentes e os elementos que propiciam isso também.

Assim, jogos de gêneros e de estrutura narrativa diferentes vão criar associações semânticas variadas, o mundo do jogo passa a ser interpretado a partir de princípios e parâmetros internos. Logo, se existe algo como uma lógica nisso é através da coerência da personagem e da jogadora de novo. Quer dizer, se as escolhas, os movimentos e as interações parecem ter conexão ou se são apenas amontoados de tarefas esquecidas. Isso, a meu ver, vai depender da jogadora. O estado de fluxo é também uma vontade de mergulho.

Os jogos ainda precisam evoluir muito para ser capazes de realizar e de propiciar experiências em termos de “evento”. Embora isso signifique, também, uma transformação, algo que eu não era e agora sou etc., interações como a promovida por *Journey* são sem comparação, mesmo que contrarie toda a tradição do videogame. (Eu, pelo menos, espero contrariar.) A indissociação do evento e do pensamento maquínico está de fato no devir e, portanto, não prevista, mas ela é igualmente uma virtualização, pode vir a ser. Para isso, as pessoas precisam pensar de forma diferente. Fora do encaixotamento da “ética ocidental”.

Eu sinto como se estivesse chegando ao fim de uma jornada, mas que, logo em seguida, alguém pode bater na minha porta e me chamar para a aventura de novo. Por isso, vejo tanta relevância em estudar os videogames, pois eles são parte presente da cultura das últimas gerações e serão ainda mais no futuro. Essas gerações, talvez, consigam se aproximar do pensamento maquínico e criar a simultaneidade.

Comecei o fim perguntando “Play again?”, porque é como o sistema pergunta à jogadora (em alguns jogos) se quer jogar de novo, se quer repetir a experiência. Meu pensamento e minha visão estão todas nas páginas anteriores. Você já jogou o meu jogo. Play again?

REFERÊNCIAS

- ADAMS, Ernest. *Fundamentals of Game Design*. California: New Riders, 2010.
- ADDAMS, Shay. *The official guide to Ultima*. 2. ed. North Carolina: Compute Books, 1992.
- ADORNO, Theodor W.. *Teoria Estética*. Lisboa: Edições 70, 1970.
- ALCORN, Allan. *Pong* [Arcade]. Estados Unidos: Atari, Inc., 1972.
- ALGORITHM. In: USPENSKII, V.A.(originator). *Encyclopedia of Mathematics*. Disponível em: <http://www.encyclopediaofmath.org/index.php?title=Algorithm&oldid=18759>. Acesso em: nov. 2015.
- ALGORITHM. In: CLAPHAM, Christopher; NICHOLSON, James. *The Concise Oxford Dictionary of Mathematics*. New York: Oxford Press, 1990.
- ALLOTT, Miriam. *Los novelistas y la novela*. Barcelona: Seix Barral, 1966.
- ANDERSON, Tim et al. *Zork* [PDP-10]. Estados Unidos: Infocom.
- APPERLEY, Thomas H.. Genre and game studies: toward a critical approach to video game genres. In: *Simulation & Gaming*. Vol.37, No. 1, Mar., 2006, p. 6-23.
- ARISTOTLE. Categories. In: ARISTOTLE. *The Complete Works of Aristotle*. BARNES, Jonathan (editor). United Kingdom: Princeton University Press, 1984.
- ATARI Games. *Gauntlet II* [Arcade]. Estados Unidos: Atari Games, 1986.
- AUGUSTINE, Saint; MANN, William E. (ed.). *Confessions*. USA: Rowman & Littlefield, 2006.
- AVATAR. In: DICIONÁRIO Eletrônico Houaiss da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2011. CD-ROM.
- BARTLE, Richard. *Avatar, Character, Persona*. 2001. Acessado em: Abril, 2013. Disponível em: <http://mud.co.uk/richard/acp.htm>.
- BARWOOD, Hal. *Indiana Jones and the Infernal Machine* [Windows 95 e 98]. Estados Unidos: LucasArts, 1999.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BAZERMAN, Charles; DIONISIO, Angela Paiva (Org.); HOFFNAGEL, Judith Chamblis (Org.). *Gêneros Textuais, Tipificação e Interação*. São Paulo: Cortez, 2005, p.19-61.

BETHESDA Game Studios. *Fallout 4* [Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One]. Estados Unidos: Bethesda Softworks, 2015.

BETHESDA Game Studios. *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360]. Estados Unidos: Bethesda Softworks, 2011.

BETHESDA Game Studios. *Fallout 3* [Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360]. Estados Unidos: Bethesda Softworks, 2008.

BIG Huge Games. *Catan* [Xbox 360]. Estados Unidos: Big Huge Games, 2007.

BIOWARE. *Star Wars: The Old Republic* [Microsoft Windows]. Estados Unidos: Eletronic Arts, 2011.

BLIZZARD Entertainment. *Warcraft: orcs & humans* [Microsoft – DOS]. Estados Unidos: Blizzard Entertainment; Interplay Entertainment, 1994.

BLIZZARD Entertainment. *World of Warcraft* [Microsoft Windows, OS X]. Estados Unidos: Blizzard Entertainment, 2004.

BLUE Byte Software. *The Settlers* [PC-DOS]. Alemanha: Blue Byte Software, 1994.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding media*. Massachusetts: MIT, 1999.

BRATHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian. *Challenges for Game Designers*. Boston: Course Technology, 2009.

BROWN, Harry John. *Videogames and education*. New York: Routledge, 2010.

BUNGIE. *Halo* [Xbox]. Estados Unidos: Microsoft, 2001.

BUTLER, Judith. *Gender Trouble: feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge, 1990.

CAILLOIS, Roger. *Los Juegos y Los Hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.

CAPCOM. *Resident Evil 5* [PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows]. Japão: Capcom, 2009.

CAPCOM. *Resident Evil* [PlayStation]. Japão: Capcom, 1996.

CARROLL, Lewis. *Alice's Adventure in Wonderland and Through the Looking Glass*. Stilwell, KS: Digireads.com, 2005.

CARROLL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*. Tradução de Nicolau Sevckenko. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

CLINE, Ernest. *Jogador Número 1*. São Paulo: Leya, 2012.

COOK, Daniel. *Game Genre Lifecycle*: part I. Acessado em: Mar, 2013. Disponível em: <http://www.lostgarden.com/2005/05/game-genre-lifecycle-part-i.html>.

CRAWFORD, Chris. *The Art of Interactive Design*: a euphonious and illuminating guide to building succesfull software. San Francisco: No Starch, 2003.

CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*: reflections of a master game designer. California: McGraw-Hill Osborne Media, 1984.

CRYSTAL Dynamics. *Tomb Raider* [Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360]. Japão: Square Enix, 2013.

CRYTEK. *Far Cry* [Microsoft Windows]. França: Ubisoft, 2004.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow*. United States of America: Harper Collins, 1990.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Vol. I. São Paulo: Ed. 34, 2004.

DELEUZE, Gilles. *Deux régimes de fous* (textes et entretiens 1975-1995). Paris: Les Éditions de Minuit, 2003.

DERRIDA, Jacques. *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva, 2011.

DERRIDA, Jacques. *Psyche: inventions of the Other*. v.1. California: Standford, 2007.

DERRIDA, Jacques. *The Gift of Death*. Chicago: University of Chicago, 1995.

DERRIDA, Jacques. A Estrutura, O Signo e o Jogo no Discurso das Ciências Humanas. In: DERRIDA, Jacques. *A Escritura e a Diferença*. São Paulo: Perspectiva, 1995, p. 227-249.

DERRIDA, Jacques. *Specters of Marx: the state of the debt, the work of mourning & the new international*. New York: Routledge, 1994.

DERRIDA, Jacques. Force of Law: the “mystical foundation of authority”. In: CORNELL, Drucilla; ROSEFELD, Michel; CARLSON, David Gray (eds.). *Deconstruction and The Possibility of Justice*. New York: Routledge, 1992.

DERRIDA, Jacques. *Given Time*: I. counterfeit money. Chicago: University of Chicago, 1992.

DERRIDA, Jacques. *Of Spirit*. Tradução de: Rachel Bowlby. Chicago: University of Chicago, 1989.

DERRIDA, Jacques. *Dissemination*. London: The Athlone Press, 1981.

EA. *Star Wars: The Old Republic* [Microsoft Windows]. Estados Unidos: 2011.

EA Digital Illusions CE. *Battlefield 1943* [Xbox Live; PlayStation Network]. Estados Unidos: Eletronic Arts, 2009.

EA Redwood Shores. *Dead Space* [Microsoft Windows, PlayStation 3 e Xbox 360]. Estados Unidos: Eletronic Arts, 2008.

EA Sports. *FIFA International Soccer* [PC, DOS, Amiga, Sega CD, 3DO, SNES, Mega Drive/Genesis, Master System, Sega Game Gear, Game Boy]. Canadá: Eletronic Arts, 1993.

EA Sports. *MVP Baseball* [Xbox, PlayStation 2]. Estados Unidos: Eletronic Arts, 2003.

EA Sports. *PGA Tour Pro* [Microsoft Windows]. Estados Unidos: Eletronic Arts, 1997.

EA Tiburon. *Madden NFL '97* [PlayStation]. Estados Unidos: Eletronic Arts, 1997

EDER, Jens; JANNIDIS, Fotis; SCHNEIDER, Ralf. Character in fictional worlds: an introduction. In: EDER, Jens; JANNIDIS, Fotis; SCHNEIDER, Ralf. *Characters in fictional worlds: understanding imaginary beings in literature, film, and other media*. Germany: De Gruyter, 2010.

ENSEMBLE Studios. *Age of Empires* [Microsoft Windows]. Estados Unidos: Microsoft, 1997.

FDG Entertainment. *Across Age* [iOS]. Estados Unidos: FDG Entertainment, 2010.

FISHELOV, David. Types of Character, Characteristics of Types. *Style*, Pennsylvania, n. 24, p. 422–39, 1990.

FORSTER, E.M.. *Aspects of the novel*. New York: RosettaBooks LLC, 2002.

FOUCAULT, M. O sujeito e o poder. In: RABINOW, P.; DREYFUS, H. *Michel Foucault – Uma trajetória filosófica: para além do estruturalismo e da hermenêutica*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

FRYE, Herman Northrop. *Anatomy of Criticism*. New Jersey: Princeton University Press, 1957.

FULLBRIGHT. *Gone Home* [Microsoft Windows, Mac, Linux]. Estados Unidos: Fullbright, 2013.

FUNCON. *Dreamfall: The Longest Journey* [Microsoft Windows e Xbox]. Estados Unidos: Aspyr, 2006.

GAMEHouse. *Collapse!* [Microsoft Windows]. Estados Unidos: GameHouse, 2001.

GILBERT, Ron; SCHAFER, Tim; GROSSMAN, David. *The Secret of Monkey Island* [Amiga, Atari ST, CDTV, DOS, FM Towns, Mac OS, Sega CD]. Estados Unidos: LucasArts, 1990.

GREMLIN Interactive. *Monopoly* [PlayStation]. Estados Unidos: Hasbro Interactive, 1998.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. *Dungeons and Dragons*. Estados Unidos: Tactical Studies Rules, Inc., 1974.

HALL, Stuart. Quem precisa da identidade?. In: Silva, Tomas Tadeu da (org.). *Identidade e diferença. A perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000.

HARMONIX. *Guitar Hero* [PlayStation 2]. Estados Unidos: RedOctane, 2005.

HARMONIX. *Rock Band* [Xbox 360, PlayStation 3]. Estados Unidos: MTV Games; Eletronic Arts, 2007.

HERMAN, David. *Story Logic: problems and possibilities of narrative*. United States of America: University of Nebraska, 2004.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

ID Software. *Doom* [Microsoft Windows]. Estados Unidos: id Software, 1993.

ID Software. *Quake III: Arena* [Microsoft Windows]. Estados Unidos: Activision, 1999.

INCE, Steve. *Writing for Video Games*. London: A & C Black, 2006.

INFINITE Ward. *Call of Duty: Ghosts* [Microsoft Windows, PlayStation 3, Wii U e Xbox 360]. Los Angeles: Activision, 2013.

INTERPLAY Software. *Fallout* [MS-DOS, Microsoft Windows, Mac OS]. Estados Unidos: Interplay Entertainment Corporation, 1997.

IWATANI, Toru. *Pac-Man* [Plataforma]. Japão: Namco, 1980.

JANE'S Combat Simulations. *Jane's WWII Fighters* [Microsoft Windows]. Estados Unidos: Eletronic Arts, 1998.

JANNIDIS, Fotis. Character. In: GRUYTER, Walter de. *the living handbook of narratology*. Acessado em: Abril, 2012. Disponível em: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/character>.

JET Set Games. *Highborn* [PC, iPhone, Android, Browser]. Estados Unidos: Jet Set Games, 2013.

JOKISH, Stefan. *Frotz* [DOS]. Estados Unidos: Infocom, 1995.

JUNG, Carl Gustav. *O eu e o inconsciente*. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

KING. *Candy Crush Saga* [Facebook (Adobe Flash), iOS, Android]. Irlanda: King, 2012.

KONAMI Computer Entertainment Tokyo. *Dance Dance Revolution* [Arcade]. Japão: Konami, 1998.

KONAMI Computer Entertainment Tokyo. *Pro Evolution Soccer* [Playstation, Playstation2]. Japão: Konami, 2001.

KONAMI Computer Entertainment Tokyo. *Silent Hill* [PlayStation]. Japão: Konami, 1999.

KRAINERT, Toke. Storytelling Artifacts. In: MITCHELL, Alex; VARA, Clara Fernández; THUE, David (eds). *Interactive Storytelling: 7th International Conference on Interactive Digital Storytelling*. United States of America: Springer, 2014, p. 113-124.

KUKKONEN, Karin. Plot. In: GRUYTER, Walter de. *the living handbook of narratology*. Acessado em: Dez, 2014. Disponível em: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/plot>.

LANDAY, Lori. Interactivity. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard (ed.). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Routledge, 2014, p. 173-184.

LESTER, David. *Caesar* [Amiga, Atari ST, DOS]. Estados Unidos: Sierra Entertainment, 1992.

LEWIS, David; IMPRESSIONS Games. *On the plurality of worlds*. Oxford: Blackwell, 1986.

LINDEN Research, Inc.. *Second Life* [Microsoft Windows, Mac OS X, Linux i686 ou x86-64]. Estados Unidos: Linden Lab, 2003.

LOCKE, John. Of Identity and Diversity. In: PERRY, John (ed.). *Personal Identity*. California: University of Berkeley, 2008, p. 33-52.

LODGE, David. *The Art of Fiction*. England: Penguin Books, 1992.

LORENZ, Edward N.. *The Essence of Chaos*. Seattle: University of Washington, 1995.

MARGOLIN, Uri. Characterisation in Narrative. Some Theoretical Prolegomena. In: *Neophilologus* 67, 1983, p. 1-14.

MARGOLIN, Uri. Character. In: HERMAN, David (ed.). *The Cambridge Companion to Narrative*. UK: Cambridge University Press, 2007, p. 66-79.

MAXIS. *The Sims* [Microsoft Windows, Mac OS]. Estados Unidos: Eletronic Arts, 2000.

McGONIGAL, Jane. *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin, 2011.

MEIER, Sid; FIRAXIS Games. *Civilization Revolution* [PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo DS, Windows Phone e iOS]. Estados Unidos: 2K Games, 2008.

MICROSOFT. *FreeCell* [Microsoft Windows]. Estados Unidos: Microsoft, 1991.

MICROSOFT. *Microsoft Flight Simulator* [IBM PC, Microsoft Windows]. Estados Unidos: Microsoft, 1982.

MICROSOFT. *Solitaire* [Microsoft Windows]. Estados Unidos: Microsoft, 1990.

MIDWAY Games. *Mortal Kombat* [Arcade]. Estados Unidos: Midway Games, 1992.

MILLER, Robyn; MILLER, Rand; CYAN, Inc.. *Myst* [Mac OS]. Estados Unidos: Brøderbund Software, Inc., 1993.

MURRAY, Janet H.. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP, 2003.

MYERS, David. *The Nature of Computer Games: play as semiosis*. New York: Peter Lang, 2003.

NAUGHTY Dog, Inc.. *The Last of Us* [PlayStation 3]. Califórnia: Sony Computer Entertainment, Inc., 2013.

NAVA, Matt. *The Art of Journey*. Canada: Bluecanvas, 2013.

NEVERSOFT. *Tony Hawk's Pro Skater* [PlayStation]. Estados Unidos: Activision, 1999.

NEW World Computing. *Heroes of Might and Magic* [DOS]. Estados Unidos: New World Computing, 1995.

NINTENDO Entertainment Analysis & Development. *Donkey Kong* [Arcade]. Japão: Nintendo Co., Ltd., 1981.

NINTENDO Entertainment Analysis & Development. *Nintendogs* [Nintendo DS]. Japão: Nintendo Co., Ltd., 2005.

NINTENDO Entertainment Analysis & Development. *Super Mario Bros* [Plataforma]. Japão: Nintendo Co., Ltd., 1985.

NINTENDO Entertainment Analysis & Development. *Wii Sports* [Wii]. Japão: Nintendo Co., Ltd., 2006.

NISHIKADO, Tomohiro. *Space Invaders* [Arcade]. Japão: Taito, 1978.

NISHIYAMA, Takashi; MATSUMOTO, Hiroshi. *Street Fighter* [Plataforma]. Japão: Capcom Co., Ltd., 1987.

ORIGIN Systems; SEGA. *Ultima IV: Quest of the Avatar* [Apple II, NES, Atari]. Estados Unidos: Origin Systema; Sega, 1985.

PAJITNOV, Alexey. *Tetris* [Commodore 64 e IBM PC]. Estados Unidos: Spectrum HoloByte, 1984.

PINTO, L. *Pierre Bourdieu e a teoria do mundo social*. Trad. de L. A. Monjardim. Rio de Janeiro: FGV, 2000.

PROJECT Soul. *SoulCalibur* [Arcade]. Japão: Namco, 1998.

PUENTEDURA, Ruben R. *The Educator's Game Machine*. 2010. Acessado em: 2014. Disponível em: <http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/000050.html>

QUANTIC Dream. *Beyond: Two Souls* [PlayStation 3]. Japão: Sony Computer Entertainment, Inc., 2013.

RAINS, Lyle; LOGG, Ed; WALSH, Dominic. *Asteroids* [Plataforma]. Estados Unidos: Atari, Inc., 1979.

RED Storm Entertainment. *Tom Clancy's Ghost Recon* [Microsoft Windows]. França: Ubisoft, 2001.

REIS, Carlos. *Pessoas de Livro: estudos sobre a personagem*. Coimbra: Universidade de Coimbra, 2015.

REIS, Carlos. *O Conhecimento da Literatura: introdução aos estudos literários*. 2ª ed.. Porto Alegre:EDIPUCRS, 2003.

RICOEUR, Paul. *Da metafísica à moral*. Lisboa: Instituto Piaget, 1995.

RICOEUR, Paul. *O Si-mesmo Como um Outro*. São Paulo: Papiros, 1991.

RICOEUR, Paul. *Parcours de la reconnaissance*. Paris: Stock, 2004.

ROCKSTAR North. *Grand Theft Auto V* [Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One]. Escócia: Rockstar Games, 2013, 2014, 2015.

ROCKSTAR San Diego. *Red Dead Redemption* [PlayStation 3, Xbox 360]. Estados Unidos: Rockstar Games, 2010.

ROGERS, Hartley. *Theory of Recurssive Functions and Effective Computabilty*. Cambridge: MIT, 1987.

ROSA, Guimarães. *Grande Sertão: Veredas*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994.

ROSCH, Eleanor. Principles of categorization. In: ROSCH, Eleanor; LLOYD, Barbara B. (eds.). *Cognition and Categorization*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1978, p. 27–48.

RYAN, Kevin. *The Incredible Machine* [DOS, Macintosh, 3DO]. Estados Unidos: Dynamix, Inc., 1992.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative and the split condition of digital textuality*. Acessado em: Jan., 2012. Disponível em: <http://www.dichtung-digital.com/2005/1/Ryan/>.

SAKAGUCHI, Hironobu; SQUARE. *Final Fantasy* [NES]. Japão: Square, 1987.

SALAMEH, Paul. *Pou* [Android, iOS]. Estados Unidos: Paul Salameh, 2012.

SANTA Monica Studio. *God of War* [PlayStation 2]. Japão: Sony Computer Entertainment, Inc., 2005.

SHIFT. *Devil Dice* [PlayStation]. Japão: Sony Computer Entertainment, Inc., 1998.

SILVA, Aline C. J. da. *O videogame como desejo de simulação: dois gêneros de jogos virtuais em perspectiva*. 2012. 117 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Faculdade de Letras, PUCRS, Porto Alegre, 2012.

SLOAN, Robin J.S.. *Virtual Character Design: for games and interactive media*. New York: CRC Press, 2015.

SMALL Rockets. *Jetboat Superchamps* [Microsoft Windows]. Estados Unidos: Small Rockets, 2010.

SONIC Team. *Sonic the Hedgehog* [Plataforma]. Japão: Sega, 1991.

SONY Online Entertainment. *Star Wars Galaxies* [Microsoft Windows]. Estados Unidos: LucasArts, 2003.

SQUARE. *Final Fantasy Tactics* [PlayStation]. Japão: Square, 1997.

STAHL, Ted. *Video Game Genres*. Acessado em: Ago, 2013. Disponível em: <http://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm>.

STEPHENSON, Neal. *Snow crash*. New York: Bentham Spectra, 1992.

SUPERCELL. *Clash of Clans* [iOS, Android, Microsoft Windows, (Bluestacks) Android]. Finlândia: Supercell, 2012, 2013.

SWALES, J. M. *Genre analysis: English in academic and researching settings*. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. United Kingdom: Wiley-Blackwell, 2009.

TEAM Ico. *Shadow of the Colossus* [PlayStation 2]. Japão: Sony Computer Entertainment, Inc., 2005.

TEAM Ninja. *Dead or Alive 3* [Xbox]. Japão: Tecmo, 2001.

TEAM17. *Worms* [Amiga, CD32, Game Boy, Macintosh, Mega Drive, PC DOS, PlayStation]. Inglaterra: Ocean Software Ltd, 1995.

TECMO; GRASSHOPPER Manufacture. *Fatal Frame* [PlayStation 2, Xbox, Wii, Nintendo 3DS and Wii U]. Japão/Estados Unidos: Tecmo, 2001.

TIME Warp Productions. *Giana Sisters* [Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, MSX2, Mobile phone]. Alemanha: Rainbow Arts, 1987.

TIME Warner; Square Enix. *Batman: Arkham Asylum*. Estados Unidos: 2009.

TODOROV, Tzvetan; DUCROT, Oswald. *Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje*. México: Siglo XXI, 1995, p. 258-261.

TURBINE, Inc.. *The Lord of the Rings Online* [Microsoft Windows, OS X]. Estados Unidos: Turbine, Inc.; Midway Games, 2007.

TYNIA NOV, Iuri. Da evolução literária. In: TODOROV, Tzvetan. *Teoria da Literatura: textos dos formalistas russos*. São Paulo: Unesp, 2013.

UBISOFT Milan; UBISOFT Paris. *Just Dance* [Wii]. França: Ubisoft, 2009.

UBISOFT Montreal. *Assassin's Creed* [PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows]. Canadá: Ubisoft, 2007.

UBISOFT Montreal. *Watch Dogs* [Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U]. Canadá: Ubisoft, 2014.

UNIVERSAL. *Space Panic* [Plataforma]. Estados Unidos: Universal, 1980.

VALVE Corporation. *Counter-Strike* [Windows, Xbox, OS X, Linux]. Estados Unidos: Sierra Entertainment, 1999.

VALVE Corporation. *Half-Life* [Microsoft Windows, PlayStation 2]. Estados Unidos: Sierra Entertainment, 1998.

VALVE Corporation. *Half-Life 2* [Windows, Xbox, Xbox 360, PlayStation 3, OS X, Linux, Shield Portable]. Estados Unidos: Valve Corporation, 2004.

VALVE Corporation. *Portal* [Microsoft Windows e Xbox 360]. Estados Unidos: Valve Corporation, 2007.

VIRTUAL. In: STEVENSON, Angus; WAITE, Maurice. *Concise Oxford English Dictionary*. Great Britain: Oxford, 2011.

WARNER Bros. Interactive Entertainment. *Middle-Earth: Shadows of Mordor*. Estados Unidos: WARNER Bros. Interactive Entertainment, 2014.

WRIGHT, Will. *SimCity* [Amiga, Macintosh, IBM PC, Commodore 64]. Estados Unidos: Maxis, 1989.

YAMAUCHI, Kazunori; SONY Computer Entertainment, Inc.. *Gran Turismo* [PlayStation]. Japão: Sony Computer Entertainment, Inc., 1997.

ZYNGA. *Mafia Wars* [iOS]. Estados Unidos: Zynga, 2009.

ANEXOS

ANEXO 1 – Levantamento sobre Hábitos de Usuários e de Usuárias e de Gêneros de Videogames

Este questionário faz parte da metodologia de pesquisa da minha tese de doutorado em Teoria da Literatura pela PUCRS e tem por objetivo recolher dados sobre os hábitos de jogadores e de jogadoras de videogame, além de apontar elementos sobre os gêneros de jogos e da narrativa.

Parte I – Perfil da jogadora/do jogador

1. Qual a sua idade?
 - menos de 18
 - entre 18-25
 - entre 25-35
 - mais de 36
2. Qual o seu sexo?
 - feminino
 - masculino
 - prefiro não responder
3. Há quanto tempo você joga videogame?
 - alguns meses
 - 1 ano
 - 2-4 anos
 - 5-10 anos
 - 10 ou mais

Parte II – Hábitos de jogo

1. Em que plataforma você joga? (marque quantas quiser)
 - Celular
 - Console Portátil (Game Boy, Nintendo DS, PSP, PS Vita)
 - PC
 - PlayStation
 - Tablet
 - Xbox
 - Wii
 - Outros _____
2. Você compra ou já comprou jogos? (marque quantas quiser)
 - Jogos para celular
 - Jogos para console
 - Jogos para console portátil
 - Jogos para PC
 - Jogos para tablet
3. Você joga na PSN, na Steam, na Xbox Live? Compra jogos? (Pode marcar mais de uma.)
 - Não.
 - Sim, na PSN, mas não compro jogos.
 - Sim, na PSN, e compro jogos.
 - Sim, na Steam, mas não compro jogos.
 - Sim, na Steam, e compro jogos.
 - Sim, na Xbox Live, mas não compro jogos.
 - Sim, na Xbox Live, e compro jogos.
4. Quantas horas por semana você costuma jogar?
 - entre 1 e 3 horas
 - entre 3 e 5 horas
 - entre 5 e 7 horas
 - entre 7 e 9 horas
 - mais de 9 horas
5. Que gênero(s) de videogame você mais joga?
 - Ação-Aventura (ex.: Half-Life 2, Tomb Raider, Dishonored, Hitman, Castlevania)

- () Beat 'em ups (ex.: Double Dragon, Street Fighter, Devil May Cry, God of War)
 - () Corrida (ex.: Grand Turismo, Mario Kart, Burnout, Need for Speed)
 - () Mundo aberto/Sandbox (ex.: GTA, Assassin's Creed, Minecraft, The Elder Scrolls, Fallout)
 - () Educativo (ex.: Big Brain Academy: Wii Degree, Close Combat: Marines, Civilization, Caesar)
 - () Esporte (ex.: NBA Jam, Pro Evolution Soccer, Tiger Woods, Tony Hawk série)
 - () Estratégia (ex.: Civilization, Caesar, Age of Empires)
 - () Estratégia em tempo real (ex.: Warcraft, League of Legends, StarCraft, Age of Mithology)
 - () Horror/Sobrevivência (ex.: Silent Hill, Fatal Frame, Resident Evil)
 - () Luta (ex.: Street Fighter, Mortal Kombat, Tekken, Dead or Alive, SoulCalibur)
 - () MMO RPG (ex.: Ultima Online, World of Warcraft, Star Wars: The Old Republic)
 - () Puzzle (ex.: Tetris, Portal, Braid, Candy Crush Saga)
 - () RPG (Role playing game) (ex.: The Sims, Final Fantasy, Dragon Quest, Fallout, The Elder Scrolls)
 - () Shooter FPS/1ª pessoa (ex.: Doom, Halo, Counter-Strike, Call of Duty, Killzone)
 - () Shooter TPS/3ª pessoa (ex.: Tomb Raider, Max Payne, Gears of War)
6. Você joga jogos on-line para múltiplos jogadores/jogadoras (ex.: World of Warcraft, Call of Duty)?
- () Sim
 - () Não
7. Você prefere jogos de mundo aberto (jogos não lineares, como GTA, TESSkyrim) ou jogos com caminho pré-estabelecido para seguir (jogos lineares, como God of War, Halo, Beyond: Two Souls)?
- () mundo aberto
 - () caminho

Parte III – Narrativa em jogo

1. Você prefere personagens prontas (como Link, Kratos e Lara Croft) ou personagens para customização (como em The Lord of the Rings Online, Star Wars The Old Republic, série Fallout, The Elder Scrolls: Skyrim).?
- () Personagens prontas.
 - () Personagens customizáveis.
2. Em relação à história do jogo, personagens são importantes para você?
- 1 para nada importante e 5 para bastante importante
- (1) (2) (3) (4) (5)
3. O enredo e a narrativa de fundo apresentados no jogo são relevantes para se jogar.
- 1 para nada importante e 5 para bastante importante
- (1) (2) (3) (4) (5)
4. Em jogos de mundo aberto, você...
- () segue a história principal até finalizar o jogo.
 - () explora o mundo do jogo, realizando *side quests*, e retoma a história principal de tempos em tempos até finalizar.
 - () não segue a história principal, apenas explora e realiza *side quests*.
5. Qual jogo você jogou recentemente? _____
6. Quando é possível escolher o sexo da personagem, qual o sexo que você escolhe geralmente?
- () Feminino.
 - () Masculino.
 - () Indiferente.
7. Em jogos em que é possível customizar o avatar, você...
- () seleciona a alternativa para customização aleatória.
 - () seleciona sexo, raça e classe, mas aceita as primeiras características oferecidas.
 - () customiza cada item oferecido, levando algum tempo nesta tarefa.
 - () indiferente.
8. Na escolha de um avatar, você...
- () faz uma customização parecida com você.
 - () faz uma customização sem nenhuma relação com a sua aparência.
 - () faz uma customização considerando as habilidades específicas de cada avatar oferecido.
 - () indiferente.

Agradeço a participação! Que a Força esteja com você!

ANEXO 2 – Respostas do levantamento

Nas páginas a seguir, o detalhamento das respostas coletadas.

2/2016 8:34:55	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PlayStation	ogos para console	Sim, na Xbox Live, e com	entre 7 e 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	4	5	Explora o mundo do jogo.	Resident evil 4	feminino	customiza cada item	indiferente	
2/2016 8:40:40	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Xbox	ogos para console	Sim, na Xbox Live, e com	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	5	4	Explora o mundo do jogo.	Rise of the Tomb Raider	indiferente	faz uma customização	par	
2/2016 8:56:26	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Xbox	ogos para console	Sim, na Xbox Live, e com	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	5	6	Explora o mundo do jogo.	Donkey Kong Malldin	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 9:31:01	entre 25-35 anos	masculino	5-10 anos	Console Portáti	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, mas não	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (ex	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	Minecraft	masculino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 10:02:16	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e com	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (ex	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	5	Explora o mundo do jogo.	Dragon Age Inquisition	indiferente	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 10:08:42	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portáti	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, mas não	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	Resident Evil Zero HD Rem	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 10:11:26	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PlayStation	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e com	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	4	4	Explora o mundo do jogo.	Last of Us	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 10:32:12	mais de 35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Tablet	ogos para celular, jogos	Não.	entre 3 e 5 horas	Puzzle (ex. Tetris, Portal, N	ão	caminh	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	realizando side quests, e	feminino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 10:33:19	entre 18-25 anos	masculino	5-10 anos	PC, Xbox	ogos para console, jogos	Não.	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	GTA 5	masculino	seleciona sexo, raça e clã	faz uma customização	
2/2016 10:40:53	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStat	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e com	entre 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	5	3	Não segue a história princ	Stray cat crossing	masculino	customiza cada item	indiferente	
2/2016 10:47:41	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para console, jogos	Não.	entre 7 e 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	5	4	Explora o mundo do jogo.	Fantasy Life	indiferente	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 10:48:31	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e com	mais de 9 horas	Estratégia (ex. Civilization	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	4	Explora o mundo do jogo.	Hottline Miami 2	indiferente	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 10:49:58	menos de 18 anos	masculino	5-10 anos	cellular, PC, PlayStat	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e com	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	4	4	Segue a história principal	Fifa 16	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 10:53:10	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStat	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e com	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	5	5	Segue a história principal	Limbo	masculino	indiferente	faz uma customização	
2/2016 10:55:06	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, Tablet	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e com	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	Shovel Knight	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 10:57:52	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	Xbox	ogos para console, jogos	Sim, na Xbox Live, e com	entre 5 e 7 horas	Corrida (ex. Grand Turf	Sim	mundo	personagens customizáveis	2	2	Segue a história principal	Fry Cry 4	masculino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 11:00:12	menos de 18 anos	masculino	2-4 anos	cellular, PlayStation	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e com	entre 3 e 5 horas	Corrida (ex. Grand Turf	Sim	mundo	personagens prontas	5	4	Explora o mundo do jogo.	GTA V	masculino	indiferente	faz uma customização
2/2016 11:00:29	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e com	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	3	3	Segue a história principal	até finalizar o jogo.	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 11:11:13	menos de 18 anos	masculino	2-4 anos	cellular, Console Port	ogos para console	Sim, na Steam, mas não	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	3	3	Explora o mundo do jogo.	Untamed	masculino	seleciona sexo, raça e clã	faz uma customização	
2/2016 11:11:24	entre 18-25 anos	feminino	2-4 anos	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e com	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	3	3	Explora o mundo do jogo.	Star Wars the Force Unite	feminino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 11:11:49	menos de 18 anos	masculino	2-4 anos	cellular, Console Port	ogos para console	Sim, na Steam, mas não	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	3	3	Explora o mundo do jogo.	Untamed	masculino	seleciona sexo, raça e clã	faz uma customização	
2/2016 11:14:25	menos de 18 anos	masculino	5-10 anos	PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e com	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (ex	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	Fallout 4	masculino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 11:18:03	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PlayStation	ogos para celular, jogos	Não.	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	realizando side quests, e	indiferente	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 11:26:49	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e com	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	4	4	Explora o mundo do jogo.	Fallout 4	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 11:33:41	menos de 18 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PlayStation	ogos para console	Sim, na PSN, e com	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	5	5	Segue a história principal	The Walking dead	feminino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 11:52:15	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	Xbox	ogos para console	Sim, na Xbox Live, e com	entre 1 e 3 horas	Beat 'em up (ex. Double	ão	caminh	personagens prontas	4	4	Segue a história principal	Command conquer Red	indiferente	faz uma customização	par
2/2016 11:55:44	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	ogos para celular, jogos	Não.	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	5	3	Explora o mundo do jogo.	League of Legends	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 12:01:21	menos de 18 anos	masculino	5-10 anos	PC	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e com	entre 3 e 5 horas	Estratégia (ex. Civilization	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	Segue a história principal	Battlefield 4	masculino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 12:01:36	menos de 18 anos	masculino	2-4 anos	cellular, PlayStation	ogos para console	Sim, na PSN, e com	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (ex	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	5	Explora o mundo do jogo.	Call of duty	masculino	indiferente	faz uma customização
2/2016 12:02:59	mais de 35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Tablet	ogos para console	Não.	mais de 9 horas	Estratégia (ex. Civilization	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	4	Explora o mundo do jogo.	Clash of clans	feminino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 12:08:20	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na Xbox Live, e com	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	Pokemon Last Green	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 12:10:10	entre 25-35 anos	masculino	5-10 anos	cellular, PC, PlayStat	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e com	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	Battlefield 4	masculino	seleciona sexo, raça e clã	faz uma customização	
2/2016 12:26:36	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	PC	ogos para PC	Sim, na Steam, e com	entre 7 e 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (ex	Não	mundo	personagens prontas	5	4	Explora o mundo do jogo.	GTA V	masculino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 12:31:15	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Xbox	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e com	entre 1 e 3 horas	Mundo aberto/Sandbox (ex	Não	caminh	personagens customizáveis	5	4	Segue a história principal	@Watch Dogs	masculino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 12:33:15	menos de 18 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e com	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (ex	Não	mundo	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	GTA V	indiferente	seleciona sexo, raça e clã	indiferente
2/2016 12:47:48	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, Xbox	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e com	entre 3 e 5 horas	Mundo aberto/Sandbox (ex	Não	mundo	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	Subway surfer	feminino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 12:56:05	mais de 35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PlayStation	ogos para celular, jogos	Não.	entre 3 e 5 horas	Corrida (ex. Grand Turf	Sim	caminh	personagens customizáveis	2	2	Explora o mundo do jogo.	Subway surfer	feminino	seleciona sexo, raça e clã	indiferente
2/2016 13:00:12	entre 18-25 anos	masculino	5-10 anos	PC	ogos para PC	Sim, na Steam, e com	entre 5 e 7 horas	Corrida (ex. Grand Turf	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	Segue a história principal	até finalizar o jogo.	indiferente	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 13:02:59	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, PlayStation	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e com	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	3	3	Explora o mundo do jogo.	Call of duty Black ops III	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 13:10:31	menos de 18 anos	masculino	5-10 anos	Tablet, Xbox	ogos para celular, jogos	Sim, na Xbox Live, e com	entre 7 e 9 horas	Shooter FPS/1ª pessoa (ex	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	Gta 5, call of duty black ops	masculino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 13:14:42	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portáti	ogos para console portáti	Sim, na Steam, e com	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	Gta 5, call of duty black ops	indiferente	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 13:14:51	menos de 18 anos	masculino	5-10 anos	PC	ogos para PC	Sim, na Steam, e com	entre 7 e 9 horas	Estratégia em tempo real	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	Underworld	masculino	customiza cada item	indiferente
2/2016 13:17:41	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	Console Portáti	ogos para console portáti	Sim, na PSN, e com	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	5	5	Segue a história principal	Dragon's Dogma	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 13:23:44	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	PC	ogos para PC	Sim, na Steam, e com	entre 7 e 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	Batman Arkham Origins	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 13:23:53	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	PC, PlayStation, Xbo	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e com	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	4	4	Explora o mundo do jogo.	Skyrim	feminino	seleciona sexo, raça e clã	faz uma customização	
2/2016 13:25:22	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStat	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e com	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (ex	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	GTA V	indiferente	customiza cada item	indiferente
2/2016 13:28:28	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStat	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e com	entre 3 e 5 horas	Mundo aberto/Sandbox (ex	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	Metall Gear Solid V	masculino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 13:34:54	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e com	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (ex	Sim	caminh	personagens prontas	5	4	Explora o mundo do jogo.	Elite Dangerous	masculino	indiferente	faz uma customização
2/2016 13:35:50	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC	ogos para PC	Sim, na Steam, e com	entre 5 e 7 horas	Corrida (ex. Grand Turf	Sim	mundo	personagens customizáveis	3	3	Explora o mundo do jogo.	Kotor	indiferente	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 14:03:36	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, Tablet, Wii	ogos para console	Sim, na Steam, e com	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	4	4	Explora o mundo do jogo.	Savvytree	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 14:04:43	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	ogos para console	Sim, na Xbox Live, e com	entre 5 e 7 horas	Mundo aberto/Sandbox (ex	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	4	Explora o mundo do jogo.	Metall Gear V: Phantom	masculino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 14:10:12	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, Wii	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e com	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	Melroid Prime	masculino	customiza cada item	indiferente	
2/2016 14:13:05	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PlayStation	ogos para celular, jogos	Não.	entre 5 e 7 horas	Esporte (ex. NBA Jam, P	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	Fifa 16	masculino	indiferente	indiferente
2/2016 14:29:47	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e com	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	Skyrim	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 14:43:35	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	Wii, Mac	ogos para console, jogos	Não.	entre 1 e 3 horas	Corrida (ex. Grand Turf	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	SimCity	feminino	customiza cada item	indiferente
2/2016 14:55:43	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	PC	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e com	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	age of empires II HD	indiferente	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 14:58:12	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e com	entre 1 e 3 horas	Estratégia (ex. Civilization	Não	caminh	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	Tomb Raider	masculino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 15:05:38	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e com	entre 3 e 5 horas	Mundo aberto/Sandbox (ex	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	The Walking Dead	masculino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 15:08:37	menos de 18 anos	masculino	5-10 anos	cellular, PC, PlayStat	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e com	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	call of duty black ops 3	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 15:10:57	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, Xbox	ogos para console, jogos	Sim, na Xbox Live, e com	entre 7 e 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	Mass effect	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 15:26:18	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e com	mais de 9 horas	Estratégia (ex. Civilization	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	Explora o mundo do jogo.	League of legends	masculino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 15:31:16	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e com	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	The witcher 3	masculino	indiferente	faz uma customização	
2/2016 15:39:51	mais de 35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Tablet	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e com	mais de 9 horas	Corrida (ex. Grand Turf	Sim	mundo	personagens customizáveis	2	2	Explora o mundo do jogo.	The Witness	feminino	customiza cada item	faz uma customização
2/2016 15:51:05	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e com	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	The Witness	indiferente	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 15:59:43	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e com	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	caminh	personagens customizáveis	3	3	Explora o mundo do jogo.	Lord of the Rings: War in	masculino	customiza cada item	faz uma customização	
2/2016 16:06:14	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStat	ogos para console	Sim, na PSN, e com	mais de 9 horas	Corrida (ex. Grand										

2/2/2016 21:52:10	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 5 e 7 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	The Legend of Zelda: Majora's Mask	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/2/2016 22:04:21	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStation	logos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 7 e 3 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	mundo	personagens prontas	4	4	Explora o mundo do jogo.	Gta V	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/2/2016 22:28:13	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	logos para console, jogos	Não	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	mundo	personagens prontas	4	4	Explora o mundo do jogo.	The Banner Saga	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/2/2016 22:36:04	menos de 18 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, PlayStation, Xbox	logos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	mundo	personagens customizável	5	4	Explora o mundo do jogo.	Dead Island	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/2/2016 22:46:00	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para console portá	Não	entre 5 e 3 horas	Beat 'em up (ex.: Double No	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	Legend of Zelda: A link between	indiferente	customiza cada item ofere	indiferente
2/2/2016 22:47:17	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portá (G	logos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Não	mundo	personagens customizável	5	3	Explora o mundo do jogo.	Dark Souls 2	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/2/2016 23:03:34	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PlayStation, Xbox	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 9 horas	Corrida (ex.: Grand Tur	Não	mundo	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Project cars 2	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/2/2016 23:16:05	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, Xbox	logos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	mundo	personagens prontas	5	3	Explora o mundo do jogo.	League of Legends	indiferente	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização par
2/2/2016 23:28:10	entre 18-25 anos	masculino	5-10 anos	PC	logos para PC	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Corrida (ex.: Grand Tur	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	The crew	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/2/2016 23:37:02	mais de 35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Tablet	logos para celular, jogos	Não	entre 1 e 3 horas	Puzzle (ex.: Tetris, Port	Não	caminh	personagens prontas	1	1	Segue a história principal	Finalizer o jogo.	feminino	indiferente	indiferente
2/3/2016 03:38:54	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, SNEE	logos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 7 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	Segue a história principal	Tomb Raider	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 01:35:35	mais de 35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC	logos para PC	Não	entre 3 e 9 horas	Puzzle (ex.: Tetris, Port	Não	caminh	personagens prontas	3	2	Explora o mundo do jogo.	realizando side quests, e	masculino	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização par
2/3/2016 01:16:25	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Assassin's Creed Unity	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 01:17:01	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, Tablet	logos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	mundo	personagens prontas	5	4	Explora o mundo do jogo.	The Banner Saga	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 02:20:26	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, Tablet	logos para celular, jogos	Não	entre 5 e 7 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Não	mundo	personagens customizável	2	2	Explora o mundo do jogo.	Cortex Command	masculino	seleciona sexo, raça e c	indiferente
2/3/2016 02:37:04	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portá (G	logos para console	Não	entre 5 de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Ar no Surge: Ode to an	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 03:51:39	entre 18-25 anos	masculino	5-10 anos	cellular, PC, PlayStation	logos para PC	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	mundo	personagens customizável	5	4	Explora o mundo do jogo.	TES V - Skyrim	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 03:56:49	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, Wi	logos para celular, jogos	Sim, na Steam, mas não	entre 1 e 3 horas	Corrida (ex.: Grand Tur	Sim	mundo	personagens customizável	4	4	Explora o mundo do jogo.	Finalizer o jogo.	feminino	customiza cada item ofere	indiferente
2/3/2016 1:31:04	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStation	logos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Bioshock Infinite	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 1:45:04	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	PlayStation	logos para console	Sim, na PSN, e compo	entre 7 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Não	mundo	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	batman	indiferente	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização cor
2/3/2016 1:52:52	menos de 18 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, PlayStation, Xbox	logos para console, jogos	Sim, na Xbox Live, e com	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	The witcher 3: wild hunt	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 2:16:46	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	caminh	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	Resident Evil VI	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 2:25:54	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Corrida (ex.: Grand Tur	Sim	mundo	personagens prontas	4	4	Explora o mundo do jogo.	Final fantasy XIII	masculino	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização cor
2/3/2016 2:36:49	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	caminh	personagens prontas	4	4	Explora o mundo do jogo.	FTL: faster than light	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 2:42:22	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	PC	logos para PC	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	mundo	personagens customizável	4	3	Explora o mundo do jogo.	Fallout 4	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 4:08:02	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portá (G	logos para console portá	Sim, na PSN, e compo	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	caminh	personagens prontas	5	5	Segue a história princ	Gravity Rush	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 5:39:14	mais de 35 anos	feminino	10 anos ou mais	PC, PlayStation	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Beat 'em up (ex.: Double No	Sim	caminh	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Dragon Age Inquisition	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 8:22:57	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 5 e 7 horas	Corrida (ex.: Grand Tur	Sim	mundo	personagens customizável	4	4	Segue a história principal	Forza Horizon 3	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 8:38:23	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	Console Portá (G	logos para console, jogos	Não	entre 1 e 3 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	mundo	personagens customizável	5	4	Explora o mundo do jogo.	Left 4 Dead	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 8:43:39	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PlayStation	logos para console	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	mundo	personagens prontas	4	4	Explora o mundo do jogo.	Resonance of Fate	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 8:53:03	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC	logos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	caminh	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Tera online	masculino	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização par
2/3/2016 8:57:44	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portá (G	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	caminh	personagens customizável	5	5	Segue a história princ	Shin Megami Tensei IV	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 10:13:46	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portá (G	logos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Starcraft 2: Legacy of Val	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 10:17:35	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portá (G	logos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Não	caminh	personagens prontas	4	4	Explora o mundo do jogo.	God of War 3	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/3/2016 10:18:02	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStation	logos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	The witcher 3	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 10:18:19	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portá (G	logos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	caminh	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Tales of Xestria	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 10:18:38	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Beat 'em up (ex.: Double No	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	Segue a história princ	Final Fantasy xii 2	indiferente	customiza cada item ofere	indiferente
2/3/2016 10:19:52	entre 18-25 anos	feminino	5-10 anos	PC	logos para PC	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	caminh	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Dota 2	feminino	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização cor
2/3/2016 10:20:21	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	caminh	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Tomb Raider	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 10:22:03	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 5 e 7 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Dragon Age 3, GTA 5, T	feminino	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização ser
2/3/2016 10:25:31	entre 18-25 anos	feminino	5-10 anos	cellular, Console Portá	logos para console, jogos	Não	entre 1 e 3 horas	Corrida (ex.: Grand Tur	Não	caminh	personagens prontas	5	5	Segue a história princ	Cooking Mama	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 10:25:48	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	logos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Não	mundo	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	GTA V	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 10:25:49	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	caminh	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Fall Out: Dishonored	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 10:27:17	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portá (G	logos para console, jogos	Não	entre 7 e 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	mundo	personagens prontas	5	4	Explora o mundo do jogo.	Splatoon	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/3/2016 10:28:23	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	Console Portá (G	logos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Corrida (ex.: Grand Tur	Sim	caminh	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Tomb raider	feminino	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização par
2/3/2016 10:29:42	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	PC, PlayStation, Xbox	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	mundo	personagens customizável	4	4	Explora o mundo do jogo.	Far Cry 4	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 10:29:46	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Beat 'em up (ex.: Double No	Não	mundo	personagens customizável	4	4	Explora o mundo do jogo.	The Sims	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 10:30:19	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Chorus Squad	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/3/2016 10:31:59	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Estratégia (ex.: Civilization	Não	mundo	personagens customizável	3	3	Explora o mundo do jogo.	Metall Slug	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 10:36:44	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	caminh	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Stalker's Gate	feminino	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização cor
2/3/2016 10:37:17	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portá (G	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 5 e 7 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	caminh	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	Fallout 4	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 10:39:48	entre 18-25 anos	feminino	2-4 anos	cellular, PC, PlayStation	logos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Puzzle (ex.: Tetris, Port	Não	caminh	personagens prontas	5	5	Explora o mundo do jogo.	Child of Light	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 10:42:46	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStation	logos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	mundo	personagens customizável	4	4	Explora o mundo do jogo.	Tomb Raider 2013	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/3/2016 10:42:57	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	Console Portá (G	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	caminh	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Skyrim	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 10:43:08	mais de 35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	logos para celular, jogos	Sim, na Xbox Live, e com	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	mundo	personagens customizável	5	3	Explora o mundo do jogo.	Skyrim	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 10:45:01	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStation	logos para console, jogos	Sim, na PSN, mas não co	entre 7 e 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	mundo	personagens customizável	4	5	Explora o mundo do jogo.	dragon age inquisition	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/3/2016 10:45:32	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	logos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Não	mundo	personagens customizável	5	5	Segue a história princ	Life is Strange	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 10:45:49	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	logos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Beat 'em up (ex.: Double No	Não	mundo	personagens customizável	5	5	Segue a história princ	FTS 15	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 10:46:42	entre 18-25 anos	feminino	2-4 anos	cellular, PlayStation	logos para console	Não	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Não	mundo	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Rise of the Tomb Raider	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/3/2016 10:47:37	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 7 e 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Não	mundo	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Fallout 3	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 10:49:04	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStation	logos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Sim	caminh	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Assassin's Creed IV: Black	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 10:50:15	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	logos para celular, jogos	Sim, na PSN, mas não co	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half- No	Não	mundo	personagens customizável	5	5	Explora o mundo do jogo.	Dragon Age Inquisition	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 10:50:28	entre 18-25																	

2/3/2016 11:42:15	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para PC	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Comida (ex., Grand Tur	Sim	caminh	personagens customizáveis	3	4	segue a história principal	Left for dead 2	feminino	seleciona sexo, raça e clifaz uma customização par	
2/3/2016 11:43:29	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para console	Sim, na PSN, mas não co	entre 3 e 5 horas	Estratégia (ex., Civilization	Sim	mundo	personagens customizáveis	2	2	explora o mundo do jogo	Guns Up	masculino	seleciona sexo, raça e clifaz uma customização cor	
2/3/2016 11:45:37	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para console	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	3	explora o mundo do jogo	Far Cry 4	feminino	seleciona sexo, raça e clifaz uma customização cor	
2/3/2016 11:48:07	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Bloodborne	masculino	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 11:49:38	entre 18-25 anos	feminino	2-4 anos	cellular, Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	The Witcher	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 11:50:53	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na Xbox Live, e com	entre 5 de 7 horas	Beat 'em ups (ex., Double	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	4	segue a história principal	DotA 2	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 11:52:26	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	5	explora o mundo do jogo	Just Dance 2016	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 11:52:33	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	caminh	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Portal 2	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 11:54:20	mais de 35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Tablet, Xbox	ogos para console	Sim, na Xbox Live, mas n	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	caminh	personagens prontas	4	4	explora o mundo do jogo	Rise of the Tomb Raider	indiferente	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 11:57:42	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	realizando side quests, e	indiferente	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 11:58:08	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	ogos para PC	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Trove	indiferente	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 12:02:02	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStation	ogos para console	Sim, na PSN, mas não co	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	caminh	personagens customizáveis	3	4	explora o mundo do jogo	Infamous First Light	indiferente	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 12:02:14	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Dragon Age Inquisition	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 12:02:36	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	caminh	personagens customizáveis	4	4	explora o mundo do jogo	Dragon Age Origins	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 12:02:36	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	BioShock Infinite	masculino	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 12:06:13	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 7 e 9 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	mundo	personagens customizáveis	4	4	explora o mundo do jogo	The evil within	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 12:06:37	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStation	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 1 e 3 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e	Não	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Child of Light	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par
2/3/2016 12:09:17	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	caminh	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Ark, Diablo, Bayonetta, H	indiferente	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 12:09:27	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	caminh	personagens customizáveis	5	5	segue a história principal	Dragon Age Inquisition	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização ser	
2/3/2016 12:16:32	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Estratégia em tempo real	Sim	caminh	personagens customizáveis	5	3	explora o mundo do jogo	Knack	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 12:19:07	mais de 35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStation	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Woo Harry Potter years	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização cor
2/3/2016 12:21:12	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Fallout 3	indiferente	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 12:22:48	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	ogos para celular, jogos	Não	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	mundo	personagens customizáveis	3	3	segue a história principal	Need for speed most w	masculino	seleciona sexo, raça e clifaz uma customização par	
2/3/2016 12:22:57	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	Xbox	ogos para console	Sim, na Xbox Live, e com	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Madden 25	masculino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 12:25:29	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	PC	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	caminh	personagens customizáveis	5	5	segue a história principal	DotA 2	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 12:26:20	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	A link between worlds	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 12:29:15	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, PlayStation, Xbox	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Resident Evil Revelations	masculino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 12:31:27	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	caminh	personagens prontas	4	4	segue a história principal	The Sims Medieval	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização ser	
2/3/2016 12:31:45	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na Xbox Live, e com	entre 3 e 5 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Assassin's creed	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par
2/3/2016 12:33:30	entre 18-25 anos	feminino	5-10 anos	Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, mas não co	entre 5 de 7 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	No no Kuni	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par
2/3/2016 12:41:49	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	caminh	personagens prontas	4	4	explora o mundo do jogo	Life is strange	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 12:42:07	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, Nintendo 8 bits	ogos para console, jogos	Não	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	caminh	personagens prontas	4	3	não segue a história prin	Shinobi III	indiferente	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 12:43:42	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Gnomoria	feminino	seleciona a alternativa p	
2/3/2016 12:44:18	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	caminh	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Life is strange	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 12:51:32	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	4	explora o mundo do jogo	The Binding of Isaac: Affa	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização ser	
2/3/2016 12:52:00	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, PlayStation, Ses	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	4	explora o mundo do jogo	The Legend of Zelda - Oc	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 13:00:25	entre 18-25 anos	feminino	5-10 anos	cellular, Console Port	ogos para console, jogos	Não	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	The Legend of Zelda - Oc	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 13:01:33	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Educativo (ex., Big Brain	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Woo Harry Potter years	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 13:04:11	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	ogos para celular, jogos	Não	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Fallout New Vegas	indiferente	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 13:12:36	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, PlayStation	ogos para console portat	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Shooter FPS/1ª pessoa	(e	Não	mundo	personagens customizáveis	4	4	explora o mundo do jogo	Mincraft	indiferente	seleciona sexo, raça e clifaz uma customização cor
2/3/2016 13:13:00	entre 18-25 anos	feminino	5-10 anos	cellular, Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na Xbox Live, e com	entre 3 e 5 horas	Comédia (ex., Grand Tur	Não	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Grza horizon 2	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 13:14:14	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStation	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	caminh	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Mass Effect 3	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 13:15:06	mais de 35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e	Não	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Dragon's Dogma	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização ser
2/3/2016 13:17:42	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStation	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 5 e 7 horas	Educativo (ex., Big Brain	Não	caminh	personagens customizáveis	5	3	segue a história principal	Diablo III	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 13:24:58	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Dragon Age Inquisition	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização ser	
2/3/2016 13:31:18	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	realizando side quests, e	indiferente	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 13:31:18	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	PC, PlayStation	ogos para console	Sim, na PSN, mas não co	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	caminh	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Call of Duty - Black Ops	feminino	seleciona sexo, raça e clifaz uma customização cor	
2/3/2016 13:32:48	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	ogos para celular, jogos	Não	entre 5 e 7 horas	Luta (ex., Street Fighter	Não	caminh	personagens customizáveis	5	5	segue a história principal	The Sims	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 13:36:34	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	ogos para celular, jogos	Sim, na Xbox Live, e com	entre 3 e 5 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e	Não	mundo	personagens prontas	5	5	seleciona a alternativa p	Woo Harry Potter years	feminino	seleciona sexo, raça e clifaz uma customização par
2/3/2016 13:43:14	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Fallout 4	masculino	customiza cada item oferefaz uma customização ser	
2/3/2016 13:43:48	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Xbox	ogos para console	Sim, na Xbox Live, e com	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	BioShock Infinite	feminino	seleciona sexo, raça e clifaz uma customização par	
2/3/2016 13:47:07	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	caminh	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Assassin's Creed Syndica	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 13:48:16	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Life is strange	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 13:55:17	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Tablet	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Tomb Rider 2013	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 13:56:41	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular	Sim, na Steam, mas não e	entre 1 e 3 horas	Puzzle (ex., Tetris, Portal	Não	mundo	personagens prontas	3	3	segue a história principal	Monument Valley	indiferente	customiza cada item oferefaz uma customização ser	
2/3/2016 13:57:51	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, mas não e	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	caminh	personagens prontas	5	5	segue a história principal	Plants vs Zombies Garden	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização par	
2/3/2016 14:00:39	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	PC	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Beat 'em ups (ex., Double	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Final Fantasy 8	feminino	seleciona sexo, raça e clifaz uma customização par	
2/3/2016 14:08:28	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Comédia (ex., Grand Tur	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	3	explora o mundo do jogo	Making History	masculino	seleciona sexo, raça e clifaz uma customização par	
2/3/2016 14:13:08	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	caminh	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Tomb Raider	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização ser	
2/3/2016 14:16:14	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Rainbow Six Siege	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 14:17:20	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStation	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	caminh	personagens prontas	5	5	segue a história principal	Tomb Raider	feminino	indiferente faz uma customização par	
2/3/2016 14:17:43	entre 18-25 anos	masculino	5-10 anos	cellular, PC, PlayStation	ogos para celular	Sim, na PSN, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	3	3	explora o mundo do jogo	echo of soul	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 14:18:16	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Não	caminh	personagens customizáveis	5	3	segue a história principal	The Last of Us	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 14:21:18	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Portal2, Mirror's Edge, S	feminino	customiza cada item oferefaz uma customização cor	
2/3/2016 14:26:28	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, Tablet	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, mas não e	entre 9 de 9 horas	Ação-Aventura (ex., Half	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	não segue a história prin	Super Mario World	masculino	customiza cada item oferefaz uma customização par	

2/3/2016 19:30:26	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PlayStation	jogos para console	Sim, na PSN, e compra	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	segue a história principal	Avatar Hearts	indiferente	indiferente	indiferente
2/3/2016 19:32:39	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, Tablet	jogos para celular, jogos	Não	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Aura Kingdom	feminino	customiza cada item	faz uma customização par
2/3/2016 19:43:59	entre 18-25 anos	masculino	15-19 anos	cellular, PC	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Não	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Tallou (3 e NV)	indiferente	customiza cada item	faz uma customização par
2/3/2016 19:44:59	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Portá	jogos para celular, jogos	Sim, na PSN, mas não co	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Dragon Age Inquisition	indiferente	customiza cada item	faz uma customização par
2/3/2016 20:05:37	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStat	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Borderlands	feminino	customiza cada item	faz uma customização ser
2/3/2016 20:08:14	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para celular, jogos	Sim, na PSN, mas não co	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	caminh	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Star Wars the old republic	feminino	customiza cada item	faz uma customização par
2/3/2016 20:08:43	entre 25-35 anos	masculino	2-4 anos	PlayStation	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 3 e 5 horas	Mundo aberto/Sandbox	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	4	explora o mundo do jogo	The Witcher 3	masculino	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização par
2/3/2016 20:12:29	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	jogos para PC	Sim, na PSN, e compra	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens customizáveis	3	3	não segue a história princ	GTA 5	indiferente	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização par
2/3/2016 20:16:08	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	Console Portá (Ga	jogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compra	entre 3 e 5 horas	Mundo aberto/Sandbox	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	4	explora o mundo do jogo	Mario 3D World, Zelda	feminino	customiza cada item	faz uma customização cor
2/3/2016 20:20:16	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, Tablet	jogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compra	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	One Piece: Kaizoku Muzo	feminino	customiza cada item	faz uma customização ser
2/3/2016 20:21:02	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portá (Ga	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Infamou	indiferente	customiza cada item	faz uma customização ser
2/3/2016 20:28:41	menos de 18 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compra	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	segue a história principal	Dark Souls 2 SOFS	indiferente	customiza cada item	faz uma customização cor
2/3/2016 20:34:11	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compra	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Skyrim V	masculino	customiza cada item	faz uma customização cor
2/3/2016 20:39:39	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	ADM, PES16, Dragon Age	masculino	customiza cada item	faz uma customização cor
2/3/2016 20:47:55	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStat	jogos para console	Sim, na PSN, e compra	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Não	caminh	personagens prontas	5	5	segue a história principal	Batman Arkham Knight	indiferente	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização par
2/3/2016 20:51:49	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para console portá	Não	entre 3 e 5 horas	RPG (Role playing game)	Não	caminh	personagens prontas	5	5	segue a história principal	Zelda	feminino	indiferente	indiferente
2/3/2016 20:55:01	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portá (Ga	jogos para console, jogos	Não	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Head Dead Redemption	indiferente	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização cor
2/3/2016 21:17:18	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	jogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compra	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	BATMAN Arkham	feminino	customiza cada item	faz uma customização ser
2/3/2016 21:26:44	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	jogos para console, jogos	Não	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	BATMAN Arkham	feminino	customiza cada item	faz uma customização ser
2/3/2016 21:30:51	entre 18-25 anos	feminino	2-4 anos	cellular, PC	jogos para PC	Sim, na Steam, e compra	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	caminh	personagens prontas	5	5	segue a história principal	Mirrors Edge	feminino	customiza cada item	faz uma customização cor
2/3/2016 21:49:05	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portá (Ga	jogos para PC	Sim, na Steam, e compra	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Dragon's Dogma	feminino	customiza cada item	faz uma customização cor
2/3/2016 21:51:36	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Wii	jogos para console	Não	entre 1 e 3 horas	Comédia (ex. Grand Tur	Não	caminh	personagens customizáveis	5	5	não segue a história princ	Alice in Wonderland	feminino	customiza cada item	faz uma customização cor
2/3/2016 21:52:41	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compra	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Não	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Shadow of the colossus,	feminino	customiza cada item	faz uma customização par
2/3/2016 21:54:58	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	Console Portá (Ga	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Mass Effect 3	feminino	customiza cada item	faz uma customização cor
2/3/2016 21:56:39	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	jogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compra	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Batman - Arkham Origins	indiferente	customiza cada item	faz uma customização par
2/3/2016 21:56:39	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portá (Ga	jogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compra	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	4	explora o mundo do jogo	Avion Verge	masculino	customiza cada item	faz uma customização par
2/3/2016 21:51:39	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PlayStation	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Não	caminh	personagens customizáveis	4	4	explora o mundo do jogo	Shadows of Mordor	masculino	customiza cada item	faz uma customização par
2/3/2016 21:58:58	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portá (Ga	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Não	caminh	personagens prontas	5	5	segue a história principal	King Metro	indiferente	customiza cada item	faz uma customização ser
2/3/2016 22:02:03	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PlayStation	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 3 e 5 horas	Comédia (ex. Grand Tur	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	segue a história principal	Destiny	masculino	customiza cada item	faz uma customização par
2/3/2016 22:11:53	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	PC	jogos para PC	Não	entre 7 e 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Min's Bounty: Dark Side	feminino	customiza cada item	faz uma customização ser
2/3/2016 22:13:32	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	PC	jogos para PC	Não	entre 7 e 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	King's Bounty: Dark Side	feminino	customiza cada item	faz uma customização ser
2/3/2016 22:15:37	entre 25-35 anos	feminino	2-4 anos	cellular, PC, PlayStat	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	caminh	personagens prontas	5	5	segue a história principal	God of War III	indiferente	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização par
2/3/2016 22:16:33	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 3 e 5 horas	Mundo aberto/Sandbox	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	The Last of Us	feminino	customiza cada item	faz uma customização cor
2/3/2016 22:16:47	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para console	Sim, na PSN, e compra	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	The Last of Us	feminino	customiza cada item	faz uma customização cor
2/3/2016 22:25:51	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PlayStation	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 1 e 3 horas	Espóte (ex. NBA Jam, P	Não	caminh	personagens customizáveis	5	5	não segue a história princ	DOTA	indiferente	faz uma customização ser	
2/3/2016 22:27:03	entre 25-35 anos	feminino	1 ano	Wii	jogos para celular, jogos	Não	entre 1 e 3 horas	Mundo aberto/Sandbox	Sim	caminh	personagens customizáveis	1	1	explora o mundo do jogo	DOTA	feminino	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização par
2/3/2016 23:24:11	entre 18-25 anos	feminino	5-10 anos	cellular, PC	jogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compra	entre 1 e 3 horas	Horror/Sobrevivência (ex. Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Heretic (The Storm	feminino	customiza cada item	faz uma customização par	
2/3/2016 23:24:24	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 3 e 5 horas	Comédia (ex. Grand Tur	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	4	explora o mundo do jogo	Stabli II	feminino	customiza cada item	faz uma customização par
2/3/2016 23:25:44	entre 18-25 anos	feminino	2-4 anos	cellular, PC	jogos para PC	Não	entre 5 e 7 horas	Mundo aberto/Sandbox	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	4	explora o mundo do jogo	The Sims (2, 3, Medieval	feminino	customiza cada item	faz uma customização ser
2/3/2016 23:26:25	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	jogos para console, jogos	Não	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Não	caminh	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Max Payne 3	feminino	customiza cada item	faz uma customização ser
2/3/2016 23:39:47	entre 18-25 anos	feminino	2-4 anos	cellular, PlayStation	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, mas não co	entre 1 e 3 horas	Puzzle (ex. Tetris, Portal	Não	caminh	personagens customizáveis	5	5	segue a história principal	The Graveyard Book	feminino	customiza cada item	faz uma customização ser
2/3/2016 23:41:41	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	League of legends	feminino	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização ser
2/3/2016 23:53:37	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	jogos para PC	Sim, na Steam, e compra	entre 7 e 9 horas	Mundo aberto/Sandbox	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Skyrim	indiferente	customiza cada item	faz uma customização cor
2/3/2016 23:56:24	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para celular, jogos	Não	entre 7 e 9 horas	Comédia (ex. Grand Tur	Não	caminh	personagens customizáveis	4	4	não segue a história princ	PES 2015	feminino	customiza cada item	faz uma customização par
2/4/2016 0:04:19	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, Tablet	jogos para PC	Sim, na Steam, e compra	entre 7 e 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Não	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Splice	indiferente	customiza cada item	faz uma customização cor
2/4/2016 0:06:39	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	jogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compra	entre 1 e 3 horas	Mundo aberto/Sandbox	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Arma 3	feminino	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização par
2/4/2016 0:06:34	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para console	Sim, na PSN, e compra	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Batman Arkham Knight	masculino	customiza cada item	faz uma customização cor
2/4/2016 0:09:45	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para console portá	Sim, na Steam, e compra	entre 3 e 5 horas	RPG (Role playing game)	Não	mundo	personagens customizáveis	5	5	segue a história principal	Fire Emblem: Awakening	feminino	customiza cada item	faz uma customização par
2/4/2016 0:11:31	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PlayStation	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	caminh	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Rune Factor 4	feminino	customiza cada item	faz uma customização par
2/4/2016 0:11:27	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	PlayStation, Tablet	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	caminh	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	The Last of Us	indiferente	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização par
2/4/2016 1:21:00	entre 18-25 anos	masculino	5-10 anos	cellular, Console Port	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Wildcher 3	masculino	customiza cada item	faz uma customização par
2/4/2016 1:34:45	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStat	jogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compra	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Não	caminh	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Fatal Frame	feminino	customiza cada item	faz uma customização par
2/4/2016 1:40:21	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compra	entre 3 e 5 horas	Mundo aberto/Sandbox	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Dark Souls 2	feminino	customiza cada item	faz uma customização par
2/4/2016 1:41:00	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	PlayStation, Xbox	jogos para console	Não	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Não	caminh	personagens prontas	4	4	segue a história principal	lara cro	indiferente	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização par
2/4/2016 1:41:32	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, Wii	jogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compra	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	caminh	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Borderlands 2	indiferente	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização ser
2/4/2016 1:45:45	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC	jogos para console, jogos	Não	entre 1 e 3 horas	Luta (ex. Street Fight	Não	caminh	personagens customizáveis	4	4	explora o mundo do jogo	heavy rain	feminino	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização ser
2/4/2016 1:47:33	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	Console Portá (Ga	jogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compra	entre 3 e 5 horas	Beat 'em up (ex. Double	Sim	caminh	personagens customizáveis	5	5	segue a história principal	Final Fantasy	indiferente	seleciona sexo, raça e c	faz uma customização par
2/4/2016 2:29:12	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compra	entre 7 e 9 horas	Mundo aberto/Sandbox	Sim	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	World of Warcraft	feminino	customiza cada item	faz uma customização cor
2/4/2016 2:37:02	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portá (Ga	jogos para console, jogos	Sim, na Steam, e compra	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	caminh	personagens customizáveis	4	4	explora o mundo do jogo	Shadowrun Returns	indiferente	customiza cada item	faz uma customização cor
2/4/2016 2:42:29	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens customizáveis	3	3	explora o mundo do jogo	Fallout 4	feminino	customiza cada item	faz uma customização cor
2/4/2016 6:04:46	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	jogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	mundo	personagens customizáveis	4	4	explora o mundo do jogo	Diablo	masculino	customiza cada item	faz uma customização ser
2/4/2016 6:07:36	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Xbox	jogos para celular, jogos	Não	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Não	mundo	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	Fallout 4	feminino	customiza cada item	faz uma customização ser
2/4/2016 6:14:33	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	PC, Tablet, Wii	jogos para PC	Não	entre 1 e 3 horas	Comédia (ex. Grand Tur	Não	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo	Heavenly Stone	feminino	customiza cada item	faz uma customização par
2/4/2016 6:48:07	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlayStat	jogos para console, jogos	Sim, na PSN, e compra	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-World)	Sim	caminh	personagens customizáveis	5	5	explora o mundo do jogo	The Last of Us	indiferente	customiza cada item	faz uma customização ser
2/4/2016 6:59:32	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais															

2/4/2016 12:07:09	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e) Sim	mundo	personagens customizável	5	3	explora o mundo do jogo, XCOM: Enemy Within	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 12:10:28	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Port/Gal	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-2	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo, Blade & Soul	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/4/2016 12:12:33	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlaySt	ogos para consolo, jogos	Não	entre 7 e 9 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e) Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, Uruguay Age	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 12:13:36	entre 18-25 anos	masculino	5-10 anos	cellular, PC, PlaySt	ogos para consolo, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	4	4	explora o mundo do jogo, Chrono Trigger (de novo)	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/4/2016 12:13:51	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	Console Port/Gal	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo, Life is Strange	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 12:16:40	entre 18-25 anos	feminino	2-4 anos	cellular, PC, Tablet	ogos para PC	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Não	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo, The forest	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 12:21:59	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, Wii, WiiU	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 7 e 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, Transistor	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/4/2016 12:35:50	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlaySt	ogos para consolo, jogos	Sim, na PSN, e compo	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, Consortium	indiferente	customiza cada item ofere	indiferente
2/4/2016 12:36:22	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Wii, Mes	ogos para consolo, jogos	Não	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo, Normalmente não finalizo	indiferente	customiza cada item ofere	indiferente
2/4/2016 12:43:20	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, Fallout 4	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 12:46:10	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, Tablet	ogos para PC	Sim, na Steam, mas não	entre 1 e 3 horas	Luta (ex. Street Fighter	Sim	mundo	personagens customizável	4	4	não segue a história principal, apenas explora e real	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 12:56:01	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Tablet, Xbox	ogos para consolo	Não	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Não	mundo	personagens customizável	5	5	segue a história principal (Resident Evil 6	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 12:59:26	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para consolo, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e) Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, NHL16	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 13:02:44	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Port/Gal	ogos para consolo, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo, Super Smash Bros for Wii	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 13:09:17	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, Assassin's Creed Black Flag	feminino	customiza cada item ofere	indiferente
2/4/2016 13:20:26	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, PlayStation	ogos para consolo, jogos	Sim, na PSN, mas não	entre 3 e 5 horas	Estratégia em tempo real	Sim	mundo	personagens prontas	4	4	explora o mundo do jogo, Undertale	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/4/2016 13:24:47	menos de 18 anos	masculino	5-10 anos	PC	ogos para PC	Sim, na Steam, mas não	mais de 9 horas	MMO RPG (ex. Ultima O	Sim	mundo	personagens customizável	3	3	explora o mundo do jogo, Borderlands	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/4/2016 13:30:44	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlaySt	ogos para consolo, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Não	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo, Diablo III, assassin's creed	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 13:37:40	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, mas não	entre 5 e 7 horas	Estratégia (ex.: Civilization	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, World of Warcraft	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/4/2016 14:02:57	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlaySt	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e) Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, Fallout 4	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/4/2016 14:08:26	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, Xbox	ogos para celular, jogos	Sim, na Xbox Live, e com	entre 7 e 9 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e) Não	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, Fallout 4	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 14:33:38	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para consolo, jogos	Sim, na Xbox Live, e com	entre 1 e 3 horas	Corrida (ex.: Grand Turis	Sim	mundo	personagens customizável	4	4	explora o mundo do jogo, Silent Hill	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 14:44:48	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Xbox	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, realizando side quests, e	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 15:03:25	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Não	mundo	personagens customizável	4	4	explora o mundo do jogo, Undertale	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 15:25:32	menos de 18 anos	feminino	5-10 anos	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, mas não	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo, Max Payne 3	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 15:34:08	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Estratégia em tempo real	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, League of Legends	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 15:42:36	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlaySt	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, mas não	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	3	3	segue a história principal (Battlefield 4	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 15:45:25	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para consolo, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Não	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, Batman Arkham Knight	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 15:33:38	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	ogos para consolo	Sim, na Xbox Live, e com	entre 1 e 3 horas	Corrida (ex.: Grand Turis	Não	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, The Elder Scrolls: Skyrim	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 16:57:48	entre 25-35 anos	masculino	5-10 anos	PC, Emulador de jo	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, mas não	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Não	mundo	personagens customizável	5	3	explora o mundo do jogo, Zelda Twilight princess	indiferente	seleciona sexo, raça e clã	faz uma customização ser
2/4/2016 17:01:39	mais de 35 anos	feminino	10 anos ou mais	PC	ogos para PC, jogos para	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	MMO RPG (ex.: Ultima O	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, WoW	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 17:10:11	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	seleciona sexo, raça e clã	faz uma customização cor		
2/4/2016 17:28:46	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	PC, Xbox	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Corrida (ex.: Grand Turis	Não	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, Final Fantasy XIV: A	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 17:32:54	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e) Sim	mundo	personagens customizável	3	2	não segue a história principal, apenas explora e real	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 17:33:00	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC, Wii	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	segue a história principal (The Legend of Zelda: Bre	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 17:40:15	entre 18-25 anos	feminino	não responder	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	não segue a história principal (The Legend of Zelda: Bre	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 18:09:59	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	RPG (Role playing game)	Não	mundo	personagens prontas	5	5	não segue a história principal (Fire Emblem Awakening	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 18:22:32	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, mas não	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e) Não	mundo	personagens customizável	4	4	explora o mundo do jogo, Tree of Savior	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 18:34:04	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para consolo, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 7 e 9 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e) Não	mundo	personagens customizável	4	4	explora o mundo do jogo, Strain: Project Iquisition	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 19:38:03	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para consolo, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Não	mundo	personagens prontas	5	3	segue a história principal (Diablo 3	indiferente	indiferente	faz uma customização par
2/4/2016 19:39:26	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Não	mundo	personagens customizável	4	4	explora o mundo do jogo, Heretic	masculino	seleciona sexo, raça e clã	faz uma customização ser
2/4/2016 19:57:34	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	PC	ogos para PC	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Não	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, Fallout 4	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 20:25:24	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, Xbox	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, World of Warcraft: GTA	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 20:28:07	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 7 e 9 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e) Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, XCOM	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/4/2016 20:29:18	entre 18-25 anos	feminino	2-4 anos	PC	ogos para PC	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e) Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo, FZC	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 20:34:50	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	Console Port/Gal	ogos para consolo, jogos	Não	entre 7 e 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Não	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo, Batman Arkham City	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/4/2016 20:38:37	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	PlayStation, Wii	ogos para consolo, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Não	mundo	personagens customizável	5	5	segue a história principal (Castlevania: R	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 20:39:41	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlaySt	ogos para consolo, jogos	Sim, na PSN, mas não	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, Grim Fandango remasteriz	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 20:43:48	menos de 18 anos	masculino	5-10 anos	PC	ogos para PC	Sim, na Steam, e compo	mais de 9 horas	RPG (Role playing game)	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, [The Elder Scrolls V: Skyrim	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 20:45:12	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para consolo, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Não	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, realizando side quests, e	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 20:51:12	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, jogos para PC	Não	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e) Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, World of Warcraft	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor	
2/4/2016 21:14:38	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para consolo, jogos	Sim, na PSN, mas não	entre 7 e 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens prontas	4	4	explora o mundo do jogo, Metal gear solid V	masculino	indiferente	faz uma customização par
2/4/2016 21:19:45	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC	ogos para PC	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Não	mundo	personagens prontas	5	3	segue a história principal (Child of Light	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/4/2016 21:29:54	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Xbox	ogos para consolo	Sim, na Steam, e compo	entre 3 e 5 horas	Capote (ex.: The Grand Turis	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	não segue a história principal (Black water	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 21:44:43	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	cellular, PC	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Corrida (ex.: Grand Turis	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, Assassin's Creed	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/4/2016 21:46:07	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Xbox	ogos para consolo	Sim, na Xbox Live, e com	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	4	2	explora o mundo do jogo, Halo's dead rising 3, brant	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 21:48:24	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	Console Port/Gal	ogos para consolo, jogos	Não	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, League of Legends	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/4/2016 21:54:46	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para consolo, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	4	4	explora o mundo do jogo, FINAL FANTASY XIV: A	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 22:13:43	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, Xbox	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, mas não	entre 3 e 5 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e) Sim	mundo	personagens customizável	4	4	explora o mundo do jogo, World of Warcraft	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 22:24:03	entre 18-25 anos	masculino	5-10 anos	cellular, PC, PlaySt	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 1 e 3 horas	Mundo aberto/Sandbox	(e) Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo, L'Heine	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/4/2016 22:28:04	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, PC, PlaySt	ogos para consolo, jogos	Sim, na PSN, e compo	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, The Witcher 2	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/4/2016 22:33:47	entre 25-35 anos	feminino	5-10 anos	cellular, PC	ogos para PC	Não	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo, World of Warcraft	indiferente	customiza cada item ofere	indiferente
2/4/2016 22:36:38	entre 25-35 anos	feminino	5-10 anos	cellular, PC, PlaySt	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, mas não	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Não	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo, Tomb raider	feminino	seleciona sexo, raça e clã	faz uma customização cor
2/4/2016 23:34:02	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para consolo, jogos	Sim, na Steam, e compo	entre 5 e 9 horas	Beat 'em ups (ex.: Double	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo, Need for speed 2015	feminino	seleciona sexo, raça e clã	faz uma customização par
2/4/2016 03:17:47	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	cellular, Console Port	ogos para consolo, jogos	Não	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. Half-3	Sim								

2/5/2016 22:38:48	entre 25-35 anos	masculino	2-4 anos	celular, Console Portáti	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e comprado	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	Super Smash Bros. for W	indiferente	customiza cada item ofere	indiferente
2/6/2016 0:27:29	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	celular, PC, Tablet	ogos para console	Sim, na Xbox Live, e comprado	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Não	caminh	personagens customizável	4	3	explora o mundo do jogo,	tomb raider	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/3/2016 18:35:38	menos de 18 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, Xbox	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e comprado	entre 5 e 7 horas	Estratégia em tempo real	Sim	mundo	personagens customizável	5	4	explora o mundo do jogo,	WoW LOL, Dota2	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/6/2016 1:29:22	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portáti	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e comprado	entre 7 e 8 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Não	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo,	metal gear solid 5; phant	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/6/2016 10:49:43	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	celular, PC, PlayStation	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e comprado	entre 1 e 2 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	caminh	personagens prontas	4	5	explora o mundo do jogo,	Shadow of colossus	masculino	seleciona sexo, raça e cla	faz uma customização cor
2/6/2016 12:25:40	menos de 18 anos	masculino	5-10 anos	celular, PC	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e comprado	entre 3 e 5 horas	MMO RPG (ex. - Ultima O	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	segue a história principal	world of warcraft	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/6/2016 15:26:46	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	celular, Console Portáti	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e comprado	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	The Elder Scrolls V: Skyri	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/6/2016 18:35:41	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	celular, Console Portáti	ogos para console, jogos	Não	entre 3 e 3 horas	Comédia (ex. - Grand Turke	Não	caminh	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo,	Kingdom Hearts 2	indiferente	seleciona sexo, raça e cla	faz uma customização par
2/7/2016 0:01:57	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	celular, PC, Xbox	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e comprado	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo,	the witcher 2	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/7/2016 7:37:03	menos de 18 anos	masculino	5-10 anos	celular, Console Portáti	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, mas não comprado	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	World of Warcraft	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/7/2016 12:13:33	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	celular, Console Portáti	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e comprado	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	Skyrim	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/7/2016 14:07:12	entre 25-35 anos	masculino	5-10 anos	celular, PC, PlayStation	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, mas não comprado	entre 3 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	mundo	personagens customizável	3	5	explora o mundo do jogo,	TES Skyrim	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/7/2016 21:03:33	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC	ogos para PC	Sim, na Steam, e comprado	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	mundo	personagens customizável	4	4	explora o mundo do jogo,	xcom 2, victoria 2	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/8/2016 11:03:21	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	celular, PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e comprado	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	caminh	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo,	Last of Us	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/8/2016 11:09:33	entre 18-25 anos	feminino	2-4 anos	celular, PC	ogos para PC	Sim, na Steam, e comprado	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Não	caminh	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	The Cave	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/8/2016 11:20:45	entre 18-25 anos	feminino	2-4 anos	PC, Wii	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, mas não comprado	entre 1 e 3 horas	Comédia (ex. - Grand Turke	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	League of Legends	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/8/2016 11:50:46	entre 18-25 anos	feminino	2-4 anos	celular, PC	ogos para celular, jogos	Sim, na Xbox Live, mas não comprado	entre 3 e 3 horas	Comédia (ex. - Grand Turke	Sim	caminh	personagens customizável	4	4	explora o mundo do jogo,	LOL, the sims, tetris...	feminino	seleciona sexo, raça e cla	faz uma customização par
2/8/2016 12:13:57	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	celular, Console Portáti	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e comprado	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Não	caminh	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	Final Fantasy/Crisis Con	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/8/2016 12:24:31	entre 25-35 anos	feminino	5-10 anos	PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e comprado	entre 3 e 5 horas	Estratégia (ex. - Civilization	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	Last of us	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/8/2016 12:27:59	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	celular, Console Portáti	ogos para celular, jogos	Não	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	caminh	personagens customizável	5	4	não segue a história principal,	apenas explora e reali	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/8/2016 12:43:22	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	celular, PlayStation	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e comprado	entre 1 e 3 horas	Comédia (ex. - Grand Turke	Sim	mundo	personagens customizável	3	3	explora o mundo do jogo,	Diablo3	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/8/2016 12:55:13	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	celular, PlayStation	ogos para console	Sim, na Xbox Live, mas não comprado	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	caminh	personagens prontas	5	4	explora o mundo do jogo,	Battlefield 4	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/8/2016 12:57:34	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	celular, PC, Xbox	ogos para celular, jogos	Sim, na Steam, e comprado	entre 3 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	caminh	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	O último que zerei foi Po	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/8/2016 13:20:00	entre 25-35 anos	feminino	5-10 anos	PlayStation	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e comprado	entre 1 e 3 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Não	caminh	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo,	Life is strange	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/8/2016 13:31:59	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	celular, PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e comprado	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	The witcher 3	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/8/2016 13:50:23	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	celular, PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, mas não comprado	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	caminh	personagens customizável	4	4	segue a história principal	Zelda: Twilight Princess	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/8/2016 13:59:35	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	celular, Console Portáti	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e comprado	entre 5 e 7 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	caminh	personagens prontas	5	5	segue a história principal	Halo 5	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/8/2016 14:06:39	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	celular, PC, PlayStation	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e comprado	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Não	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	Assassin's Creed IV: Black	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/8/2016 14:25:04	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	Console Portáti	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, e comprado	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	110 The Floor	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/8/2016 14:44:58	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, mas não comprado	entre 3 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Não	mundo	personagens customizável	4	5	explora o mundo do jogo,	realizando side quests, e	indiferente	indiferente	indiferente
2/8/2016 15:09:55	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	Console Portáti	ogos para console, jogos	Não	entre 1 e 3 horas	Esporte (ex. - NBA Jam, P	Não	caminh	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	heavy rain	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/8/2016 15:40:36	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	Console Portáti	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e comprado	entre 3 e 3 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Não	mundo	personagens customizável	4	4	explora o mundo do jogo,	super mario 3d land	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/8/2016 17:08:35	entre 18-25 anos	feminino	alguns meses	celular	ogos para celular	Não	entre 3 e 3 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Não	mundo	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo,	Winecraft	feminino	seleciona sexo, raça e cla	faz uma customização par
2/8/2016 17:08:39	entre 18-25 anos	feminino	2-4 anos	celular, PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, e comprado	entre 3 e 5 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	caminh	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	Destiny	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/8/2016 18:31:03	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	celular, PC, PlayStation	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e comprado	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Não	caminh	personagens prontas	5	5	explora o mundo do jogo,	Batman Arkham Knight	feminino	indiferente	indiferente
2/8/2016 18:40:04	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	celular, PC, PlayStation	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e comprado	mais de 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	Destiny	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/8/2016 22:55:51	entre 18-25 anos	feminino	2-4 anos	PlayStation	ogos para console	Não	entre 3 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Não	caminh	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	tomb raider	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/8/2016 22:58:46	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	PlayStation	ogos para console	Sim, na PSN, e comprado	entre 1 e 3 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Não	caminh	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	Uncharted 3	indiferente	seleciona sexo, raça e cla	faz uma customização par
2/9/2016 0:16:32	entre 18-25 anos	feminino	10 anos ou mais	celular, PC	ogos para PC	Sim, na Steam, e comprado	entre 3 e 3 horas	Estratégia (ex. - Civilization	Não	caminh	personagens prontas	5	4	segue a história principal	fire emblem	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/9/2016 9:42:15	entre 25-35 anos	feminino	10 anos ou mais	PC, Xbox	ogos para console, jogos	Não	entre 3 e 3 horas	Comédia (ex. - Grand Turke	Não	mundo	personagens customizável	5	5	segue a história principal	tomb raider	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização par
2/9/2016 12:49:05	menos de 18 anos	masculino	5-10 anos	PC, PlayStation, Tabl	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, mas não comprado	mais de 9 horas	Beat 'em up (ex. - Double	Sim	mundo	personagens customizável	5	4	explora o mundo do jogo,	Dark Souls 2	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/9/2016 18:48:11	entre 25-35 anos	masculino	10 anos ou mais	PC	ogos para console, jogos	Não	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	Starcraft II	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/10/2016 9:36:04	menos de 18 anos	masculino	5-10 anos	celular, PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, mas não comprado	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	caminh	personagens prontas	5	5	segue a história principal	Xenoblade Chronicles	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/10/2016 14:58:19	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	celular, Console Portáti	ogos para celular, jogos	Sim, na PSN, e comprado	entre 3 e 3 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Não	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	Assassin's Creed III	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/10/2016 22:43:43	mais de 35 anos	masculino	10 anos ou mais	Console Portáti	ogos para console	Sim, na Xbox Live, mas não comprado	entre 9 horas	Horror/Sobrevivência (ex. -	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	Fallout 4	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/10/2016 23:57:12	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	celular, PC	ogos para PC	Sim, na Steam, e comprado	entre 7 e 9 horas	Mundo aberto/Sandbox (e	Sim	mundo	personagens customizável	5	5	explora o mundo do jogo,	CS:GO	feminino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser
2/12/2016 18:47:19	entre 18-25 anos	masculino	10 anos ou mais	PC, PlayStation	ogos para console, jogos	Sim, na PSN, mas não comprado	mais de 9 horas	Ação-Aventura (ex. - Half	Sim	mundo	personagens customizável	4	4	explora o mundo do jogo,	realizando side quests, e	indiferente	customiza cada item ofere	faz uma customização cor
2/12/2016 20:22:07	menos de 18 anos	masculino	2-4 anos	celular, PC, Xbox, Wi	ogos para console, jogos	Sim, na Steam, mas não comprado	entre 5 e 7 horas	MMO RPG (ex. - Ultima O	Sim	mundo	personagens customizável	4	4	explora o mundo do jogo,	WoW	masculino	customiza cada item ofere	faz uma customização ser