

PUCRS

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN - FAMECOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

MARIANA GOMES DA FONTOURA

O GAMEPLAY É A MENSAGEM: UM OLHAR SOBRE AS FORMAS DE JOGAR
PROPOSTAS POR *EVERYTHING*

Porto Alegre
2019

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

MARIANA GOMES DA FONTOURA

**O GAMEPLAY É A MENSAGEM: UM OLHAR SOBRE AS FORMAS DE JOGAR
PROPOSTAS POR *EVERYTHING***

Dissertação apresentada como requisito para
obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-
Graduação em Comunicação Social da Escola de
Comunicação, Artes e Design da Pontifícia
Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. André Fagundes Pase

Porto Alegre
2019

MARIANA GOMES DA FONTOURA

**O GAMEPLAY É A MENSAGEM: UM OLHAR SOBRE AS FORMAS DE JOGAR
PROPOSTAS POR *EVERYTHING***

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Escola de Comunicação, Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovada em: 27 de fevereiro de 2019.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. André Fagundes Pase – PUCRS

Prof. Dr. Cristiano Max Pereira Pinheiro – FEEVALE

Prof. Dr. Carlos Gerbase – PUCRS

Porto Alegre
2019

Ficha Catalográfica

F684g Fontoura, Mariana Gomes da

O gameplay é a mensagem : um olhar sobre as formas de jogar
propostas por Everything / Mariana Gomes da Fontoura . – 2019.
190 f.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em
Comunicação Social, PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. André Fagundes Pase.

1. Comunicação. 2. Everything. 3. Jogos Digitais. 4. Gameplay. 5.
Zero-player game. I. Pase, André Fagundes. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da PUCRS
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Bibliotecária responsável: Salete Maria Sartori CRB-10/1363

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Regina e Miguel, pelo apoio, amor e compreensão sempre. Obrigada por todos livros e gibis, por sempre terem estimulado o gosto pela leitura desde cedo. Pela preocupação e pelo esforço que sempre fizeram por mim e pelo Rafa. Tenho muita de tê-los ao meu lado. Se cheguei até aqui, foi graças a vocês.

Ao Bruno, pelos 8 anos juntos, por todo o apoio, paciência, companheirismo e amor. Obrigada por compreender a minha ausência, principalmente na reta final do trabalho.

Ao meu orientador, Prof. Dr. André Fagundes Pase, pela amizade, pelas conversas, pela paciência, pelo apoio e disposição. Obrigada por ter sobrevivido às minhas anotações bagunçadas. Não poderia ter outro orientador senão você.

Aos amigos, de longe e de perto, que sempre compreenderam as minhas ausências, e pelo apoio e carinho.

Aos colegas do PPGCom, que viraram amigos, pelo apoio, pelas conversas, pelos churrascos, pelas reuniões e congressos. Aos colegas do Ubitec, pela parceria e carinho.

Aos professores e funcionários do PPGCom, por serem sempre solícitos e afetuosos.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão de bolsa de pesquisa desde o início do curso.

RESUMO

Este trabalho de pesquisa oferece uma perspectiva de leitura acerca do jogo digital *Everything* (David O'Reilly, Double Fine Presents, 2017) e visa compreender de que modo os elementos formais dos jogos, articulados na experiência de *gameplay*, contribuem para a divulgação e compreensão de uma mensagem não-convencional em jogos eletrônicos. Para contemplar essa proposta, foi adotada a metodologia de análise de blocos de Fernández-Vara (2015), afim de estudar as propriedades dos jogos digitais e demais elementos constitutivos. Assim, é possível entender de que forma esses elementos articulados na experiência de jogo atuam na formação de um discurso fora dos padrões tradicionais, cujo texto digital é formado a partir da articulação entre o controle com a máquina, concedendo a ela o papel de jogador. Desta forma, o agente humano não apenas joga na máquina, mas também com a máquina, em uma proposta em sintonia com os preceitos do filósofo Alan Watts. Esta mensagem incomum para o meio promove rupturas com suas estruturas tradicionais.

Palavras-chave: Comunicação. Everything. Jogos digitais. Gameplay. Zero-player game.

ABSTRACT

This research paper offers a reading perspective on the digital game *Everything* (David O'Reilly, Double Fine Presents, 2017) and aims to understand how the formal elements of the games, articulated in the gameplay experience contribute to the dissemination and understanding of an unconventional message in games. In order to contemplate this proposal, Fernández-Vara's (2015) block analysis methodology was adopted, in order to study the properties of digital games and other constituent elements. Thus, it is possible to understand how these elements articulated in the game experience act in the formation of a discourse outside the traditional patterns, whose digital text is formed from the articulation between the control with the machine, granting to it the role of player. In this way, the human agent not only plays on the machine, but also with the machine, in a proposal in line with the precepts of the philosopher Alan Watts. This unusual message to the medium promotes ruptures with its traditional structures.

Keywords: Communication. Everything. Digital games. Gameplay. Zero-player game.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Tétrade de elementos básicos dos jogos de Schell (2014).....	35
Figura 2 - Modelo de jogos clássico	40
Figura 3 - Diagrama dos quadrantes de ação de jogo de Galloway	47
Figura 4 - Tela do jogo Myst.....	55
Figura 5 - Tela do jogo Dear Esther	57
Figura 6 – Tela do jogo Proteus	58
Figura 7 - Tela do jogo Mountain.....	60
Figura 8 - Esquema de análise de Fernández-Vara (2015)	83
Figura 9 – Esquema de análise de Fernández-Vara (2015) adaptado para a proposta da pesquisa	85
Figura 10 - Esquema de análise.....	87
Figura 11 - Captura de tela do jogo Everything, símbolo de mecânica	94
Figura 12 - Captura de tela do jogo, balão de pensamento	95
Figura 13 - Instruções sobre pensamentos	96
Figura 14 - Instruções sobre a mecânica “Cantar”	97
Figura 15 - Instruções sobre a mecânica “Unir”	98
Figura 16 - Instruções sobre a mecânica “Unir”	98
Figura 17 - Instruções sobre a mecânica “Descender”	99
Figura 18 - Instruções sobre a mecânica “Ascender”	100
Figura 19 - Instruções sobre a mecânica “Ligação”	101
Figura 20 - Instruções sobre a mecânica “Dançar”	102
Figura 21 - Instruções sobre a mecânica “Pensar”.....	103
Figura 22 - Captura de tela do jogo, balão de pensamento do.....	104
Figura 23 - Instruções sobre a mecânica “Transformar”	105
Figura 24 - Instruções sobre a mecânica “Escala”	105
Figura 25 - Instruções sobre a mecânica “Adicionar e Remover”.....	106
Figura 26 - Dicas	107
Figura 27 - Instruções sobre a “Mente”	108
Figura 28 - Captura de tela do menu da “Mente”	109
Figura 29 - Instruções sobre a passagem do “Tempo”.....	110
Figura 30 - Instruções sobre o Autoplay.....	111
Figura 31 - Captura de tela do menu Autoplay após a conclusão do tutorial	112

Figura 32 - Informações sobre o Modo Documentário	113
Figura 33 - Captura de tela, Golden Gate	121
Figura 34 - Captura de tela da representação do próprio jogo dentro da Golden Gate	122
Figura 35 - Captura de tela da mensagem do fim do tutorial.....	123
Figura 36 - Captura de tela do jogo com a descrição das informações apresentadas pelo “olho”	127
Figura 37 - Captura de tela com legendas dos áudios	129
Figura 38 - Captura de tela do menu de Ajuda com a descrição das informações de controle no jogo adaptadas ao controle de Xbox 360	130
Figura 39 - Captura de tela com a descrição das informações de	131
Figura 40 - Captura de tela de Everything.....	132
Figura 41- Captura de tela de Everything - Poliedro estrelado convexo	133
Figura 42 - Captura de tela de Everything – Menu “Coisas”	138

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Alguns elementos evidenciados nas noções de jogo.....	24
Quadro 2 - Conteúdo procedural vs. Conteúdo fixo	126
Quadro 3 - Níveis de escalas	134

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS	15
2.1 JOGO COMO EXPERIÊNCIA CULTURAL	16
2.2 ELEMENTOS DOS JOGOS.....	25
3 ENTRE JOGOS E NÃO JOGOS: APAGANDO AS FRONTEIRAS	38
3.1 O QUE FAZ DE UM JOGO UM JOGO?	38
3.2 A MÁQUINA TAMBÉM JOGA.....	42
3.3 ALGUNS CASOS LIMÍTROFES	54
4 JOGO COMO TEXTO DIGITAL	62
4.1 DA NARRATIVA AO CIBERTEXTO E À SIMULAÇÃO	63
4.2 JOGOS COMO TEXTOS CULTURAIS.....	67
4.3 VIDEOGAMES COMO ALEGORIAS DE CONTROLE	71
5 BEM-VINDO A <i>EVERYTHING</i>	74
5.1 O JOGO	74
5.2 ALAN WATTS: UM BREVE HISTÓRICO SOBRE SUA VIDA E SUAS OBRAS	76
5.3 METODOLOGIA: CONSTRUINDO BLOCOS DE ANÁLISE	79
5.3.1 Contexto	80
5.3.2 Visão geral	80
5.3.3 Aspectos formais	81
5.3.4 Textos	84
6 UMA LEITURA DE <i>EVERYTHING</i>	86
6.1 AS ETAPAS DA ANÁLISE	86
6.2 A ANÁLISE: O <i>GAMEPLAY</i> COMO MENSAGEM	88
6.2.1 Contextos de <i>Everything</i>	88
6.2.2 Visão geral de <i>Everything</i>	93
6.2.3 Aspectos formais de <i>Everything</i>	124
6.2.4 Os textos de <i>Everything</i>	136
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	140
REFERÊNCIAS	144
LUDOGRAFIA	149

1 INTRODUÇÃO

O campo dos estudos de jogos é relativamente recente comparado a outros, como o da literatura e até mesmo o da comunicação. Mäyrä considera difícil até mesmo defini-lo, oferecendo uma ideia geral: “é um campo multidisciplinar de estudo e aprendizagem com jogos e fenômenos relacionados como seu assunto”¹ (2008, p. 6, tradução nossa).

Ao final da década de 1990, a área começa a ganhar forma com o lançamento das primeiras obras que abririam caminho para o surgimento de duas correntes de pensamento: a narratologia e a ludologia. Espen Aarseth, Janet Murray e Gonzalo Frasca são alguns dos nomes responsáveis pelas primeiras discussões. No entanto, um dos marcos significativos para o campo foi o lançamento do periódico científico *The International Journal of Computer Game Research*, no ano de 2001, editado por Aarseth, coincidindo também com o primeiro evento científico e as primeiras disciplinas ministradas em nível de graduação específicos sobre o campo (AARSETH, 2001; PERANI, 2014).

Sob o prisma da comunicação, os jogos digitais têm espaço nos estudos da Cibercultura, mas o número de trabalhos desenvolvidos ainda é pequeno em relação às possibilidades de estudos sobre o meio e seus objetos. Em uma busca no Catálogo de Teses e Dissertações da Capes pelo termo “jogos”, é possível obter um breve panorama das pesquisas sobre a temática. Entre 2013 e 2017, as pesquisas situadas dentro da grande área das Ciências Sociais Aplicadas, especificamente no campo da Comunicação, totalizam 139 resultados: 101 dissertações e 38 teses. Desses, 70 trabalhos não possuem relação direta com a temática dos jogos digitais, tampouco analisam qualquer objeto do gênero. Restam, então, apenas 69 trabalhos sobre jogos digitais produzidos no Brasil todo nos últimos cinco anos, sobre os mais variados olhares: educação, gamificação, semiótica, performance, *gameplay*, estética, linguagem audiovisual, *newsgames*, narrativas, entre outros, evidenciando o caráter multidisciplinar do campo.

Nos anais do Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom), os trabalhos sobre jogos digitais, até o ano de 2015, eram inscritos e apresentados na Divisão Temática 5 (DT 5), de Multimídia, e distribuídos entre os Grupos de Pesquisa

¹ “[...] game studies is a multidisciplinary field of study and learning with games and related phenomena as its subject matter”.

(GPs) de Cibercultura e de Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas. Entre os anos de 2013 e 2015, apenas 18 trabalhos sobre games foram apresentados nos dois GPs. A partir de 2016, o GP de Games foi criado dentro da DT 5. Nos dois primeiros anos de existência do grupo, o número de total de trabalhos registrados nos anais é de 59 (31 no primeiro ano; 28 em 2017).

Os dados oriundos de um rápido levantamento nos anais dos Encontros da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (COMPÓS) nos últimos cinco anos revelam números mais baixos. Apenas sete trabalhos sobre jogos digitais foram apresentados no Grupo de Trabalho de Comunicação e Cibercultura, sendo que em 2014 e 2015 nenhum trabalho sobre essa temática foi selecionado.

As razões que motivam a realização dessa pesquisa são tanto pessoais quanto acadêmicas. Como consumidora de jogos, eletrônicos ou não, a escolha por esse caminho e temática foi motivada pela chance de estudar em profundidade algo que era visto, pessoalmente, apenas como entretenimento. As possibilidades e perspectivas são muito ricas. Academicamente, optar pelo estudo de jogos simbolizou um movimento de saída de uma zona de conforto, contemplando não só a vontade de explorar outra área, bem como a oportunidade de contribuir para um campo em expansão.

A partir disso, o objeto de estudo escolhido é o jogo digital *Everything* (Double Fine Presents; David O'Reilly, 2017) que apresenta um formato, uma experiência de *gameplay*² e uma temática diferente dos *videogames* tradicionais. Considerado um “simulador de caminhada”, que não possui conflitos, obstáculos tampouco objetivos evidentes, o jogo transmite uma mensagem e provoca uma reflexão filosófica: experimentar a perspectiva de outros seres, organismos e objetos do mundo, do nível micro ao macroscópico e, assim, questionar a existência não só desses, mas do próprio ser humano.

A escolha do objeto de estudo foi motivada não só pela ausência de qualquer trabalho acadêmico sobre o mesmo, mas também pela preferência da autora por jogos que ofereçam experiências diferenciadas. Desde antes a elaboração do trabalho e, ainda mais durante, a busca por *games* fora do círculo dos grandes estúdios e desenvolvedores é de grande interesse, pois em diversos casos, mesmo com

² Vídeo de *gameplay* do jogo: <https://goo.gl/EyMX7x>.

orçamento e equipes reduzidas, os resultados podem ser extremamente criativos. Assim, paralelamente à pesquisa desenvolvida aqui, um pequeno inventário pessoal de jogos *indies* está em constante construção. No caso do jogo em questão, o primeiro contato da autora foi através de uma breve apresentação de *gameplay* em um programa de televisão.

Frente a esse formato de game identificado em *Everything*, a problematização é estendida à própria concepção de jogo e para o que ele deve/pode ou não oferecer para ser considerado como tal, principalmente quando o sistema dispensa a ação do jogador para continuar em funcionamento.

Em busca de uma perspectiva de análise que ofereça um olhar diferenciado sobre esse objeto que ultrapassa as fronteiras tradicionais, a proposta de pesquisa parte do seguinte problema de pesquisa: de que modo os elementos formais, através do *gameplay* e sua experiência, contribuem para a divulgação e compreensão de uma mensagem não-convencional em jogos eletrônicos? Assim, a pesquisa objetiva: Compreender de que forma os elementos dos jogos atuam na formação de um discurso; estudar as propriedades dos jogos digitais e elementos que constituem um jogo; Estudar de que forma a conexão com uma mensagem incomum para o meio pode promover rupturas com suas estruturas tradicionais; verificar como o jogo digital pode ser considerado um “texto”.

Portanto, para contemplar a proposta da presente pesquisa, a metodologia de análise em blocos, de Clara Fernández-Vara (2015) foi a adotada, pois permite, ao mesmo tempo uma análise mais completa - por possuir diversos tópicos analíticos que dialogam entre si – uma flexibilização de sua estrutura de acordo com as especificidades do jogo em questão. Assim, alguns itens da formulação original da teórica foram selecionados em detrimento a outros, atendendo às limitações e possibilidades inerentes a um trabalho de dissertação.

A presente pesquisa é estruturada em cinco etapas. No segundo capítulo, o conceito de jogo e as características essenciais são investigadas em Huizinga (2014 [1938]), Caillois (2017 [1958]), Crawford (1984) Salen e Zimmerman (2012a; 2012b; 2012c; 2012d), Sicart (2014) e Schell (2014). A noção de *gameplay* de Frago e Amaro (2018) também é exposta nessa primeira etapa.

O terceiro capítulo retoma as estruturas do primeiro através do modelo clássico de jogos Juul (2011) que, ao mesmo tempo, ao apresentar os casos limítrofes oferece um espaço para questionamento e tensionamento dos limites de sua proposição.

Galloway (2006) baliza essa discussão, calcada na identificação dos papéis da máquina - como o conjunto de *software* e *hardware* -, e do operador – representado pelo jogador – no esquema dos quadrantes da ação gâmica³. Para dialogar com o teórico, a noção de *zero-player games* (BJÖRK; JUUL, 2012) e de ludemas (BRANCO, 2011; BRANCO; PINHEIRO, 2008) também são abordadas ao longo do tópico. Frente a essas rupturas na estrutura e na experiência de jogo proporcionadas pelas questões acerca da ação do jogo e do jogador, alguns casos limítrofes são expostos, retomando os pensadores já mencionados

O quarto capítulo é dedicado a ideia de jogo como texto digital e suas abordagens. As noções de cibertexto e simulação (AARSETH, 1997; FRASCA, 2003) são vistas como um contraponto à ideia de narrativa em jogos e compõem o primeiro tópico. O segundo explora em diversos autores a noção de jogos enquanto textos culturais, e que refletem os contextos nos quais estão inseridos (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a; 2012d; GEERTZ, 1989; FERNÁNDEZ-VARA, 2015). Galloway (2006) retorna no último tópico através da visão dos jogos como “alegorias de controle informacional”.

O quinto capítulo é composto pela apresentação do objeto de estudo já mencionado, por um breve histórico da vida e da obra de Alan Watts – cujo pensamento serve de inspiração e de conteúdo para *Everything* – e pela apresentação da proposta metodológica de Fernández-Vara (2015) adotada para a pesquisa, com algumas adaptações.

A última etapa é a resultante do cruzamento entre os aportes teórico-metodológico anteriormente expostos e a etapa empírica de *gameplay* analítico do jogo que motivou essa pesquisa. Desse modo, são destacadas as rupturas e continuidades nos pensamentos frente à experiência e à leitura do objeto de análise que carrega uma mensagem que ultrapassa os limites filosóficos da cultura ocidental e questiona a própria essência do ato de jogar e o papel do jogador, seja ele o humano ou a máquina.

³ O termo original é *gamic action*. Para fins de tradução, esse neologismo foi uma alternativa de tradução encontrada pela autora para uma palavra que não possui correspondência na Língua Portuguesa.

2 CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS

A ideia de jogo pode assumir diversas significações de acordo com o contexto no qual se situa. Seja para descrever um jogo em si, de tabuleiro ou digital, seja para evocar a ideia do lúdico, o conceito sofre adaptações em decorrência das apropriações em diferentes campos. Trata-se de uma noção complexa, cuja definição implica vários posicionamentos que resultam em uma abordagem possível.

Ao falar ou pensar em jogo, surge à mente a concepção mais contemporânea e destacada do produto digital, desenvolvido com base nas tecnologias mais avançadas de produção e processamento gráfico, e fruto de uma indústria que move milhares de pessoas e demanda grandes investimentos. Nesse pensamento estão implícitos os aspectos mercadológicos, de produção e de consumo, bem como as culturas que emergem das práticas relacionados ao *games* e os contextos aos quais estão ligados. Mas para além dessas questões e, especificamente, ao que as antecede, o pensamento sobre o que se define por jogo e o estudo do aspecto lúdico nas mais diversas atividades da vida em sociedade teve início há muitos anos atrás.

Neste capítulo, são exploradas algumas abordagens sobre esta ideia, partindo de textos fundamentais nestes estudos (HUIZINGA, 2014 [1938]; CAILLOIS, 2017 [1958]), empenhados tanto em situar o lúdico como base da cultura quanto estabelecer as primeiras classificações de tipos de jogos, pois foram produzidos anos antes das primeiras manifestações de diversão digital. Através de Crawford (1984) e Salen e Zimmerman (2012a; 2012b; 2012c; 2012d), o entendimento do conceito é direcionado para a noção de sistema, sob a perspectiva do design de jogos para, posteriormente, em Sicart (2014), buscar uma perspectiva mais aberta entre o jogo, a atividade de jogar e a atitude lúdica, de experiências que podem transcender o espaço do círculo mágico (HUIZINGA, 2014).

Na segunda etapa, os elementos dos jogos são explorados inicialmente através das características evidenciadas nas noções de jogo exploradas no primeiro tópico (CRAWFORD, 1984; SALEN; ZIMMERMAN, 2012a). Além destes, Schell (2014) complementa as perspectivas anteriores. Esse tópico, especificamente constrói uma ponte entre o design de jogos e uma perspectiva de análise desses produtos que será a base para a metodologia de análise do objeto de estudo escolhido.

2.1 JOGO COMO EXPERIÊNCIA CULTURAL

Em 1938, Johan Huizinga a lançou a obra que está entre os textos fundamentais do campo dos *game studies* (FERNÁNDEZ-VARA, 2015). Em *Homo Ludens*, o teórico coloca o jogo como algo anterior à cultura, e que faz esta última se desenvolver; que precede até mesmo a atividade e existência humana, sob o argumento de que até mesmo os animais desenvolvem atividades lúdicas independentemente de qualquer intervenção humana. Portanto, “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica” (HUIZINGA, 2014, p. 3).

Ancorado em uma larga pesquisa histórica, etnológica e etimológica, Huizinga (2014) apropria-se de diversos exemplos de práticas e expressões culturais que datam desde as sociedades mais primitivas para sustentar o argumento da presença do jogo e do lúdico em praticamente todos os âmbitos da história do mundo e do homem: nas formas de expressão artística e literária, como a pintura, o teatro, a dança e a poesia; no direito e na política; nas crenças e nas religiões com seus ritos, cultos e lugares; nas lutas, nas competições, nos duelos e nos esportes. “O objeto de nosso estudo é o jogo como forma específica de atividade, como “forma significativa”, como função social” (HUIZINGA, 2014, p. 6), compreendendo essa forma por algo que confere sentido em um determinado espaço e momento, com objetivos, consequências e determinações que nada interferem na vida real fora dessa ação, e sim, transcendem.

No prefácio da obra, Huizinga (2014) deixa claro que o seu objetivo é a integração do conceito de jogo no conceito de cultura, tomado, então, como fenômeno cultural. Em outros termos, a cultura a qual o pensador se refere é o conjunto de práticas, de ações e formas de expressão que geram sentido, e que possuem em sua raiz o espírito do lúdico, englobando, assim, processos que levaram ao desenvolvimento humano em sociedade, pois “o jogo solitário só dentro de estreitos limites possui uma capacidade criadora de cultura” (2014, p. 54).

Outro aspecto interessante do trabalho do teórico é a definição da função do jogo. Embora o trabalho de classificação dos tipos de jogos tenha sido desenvolvido posteriormente por Caillois (2017), Huizinga destaca dois aspectos que considera

fundamentais e presentes na grande maioria dos jogos, o caráter agonístico e representativo:

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a “representar” uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa (HUIZINGA, 2014, p. 16-17).

Além do cuidado na conceituação, outro ponto ao qual Huizinga destina um capítulo inteiro da obra já mencionada é a questão da linguagem para expressar a noção de jogo. O termo, bem como sua definição, foi criado em diferentes línguas e culturas, inúmeras vezes, pois não existe uma palavra universal que corresponda à mesma ideia em todos os idiomas existentes. A etimologia é explorada no segundo capítulo, nas diversas civilizações primitivas e antigas, relacionando sempre a palavra ao seu significado, à descrição da prática na qual ela era empregada e ao grupo e sua respectiva localidade.

Se o lúdico e o jogo precedem a cultura, e a própria cultura é constituída através do jogo, qual é, então, a definição de jogo? Para tanto, Huizinga afirma que, por caracterizar “uma função da vida [...] o conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social” (2014, p. 10), e que não deve ser fixado por terminologias próprias de nenhuma outra área de conhecimento, limitando a definição à descrição de suas principais características. Conforme o autor,

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2014, p. 16).

Para Huizinga, o jogo é livre porque é uma atividade voluntária, a qual o sujeito escolhe participar mediante a aceitação das regras absolutas para a realização, dentro de uma delimitação espaço-temporal, que não compreende a que vivemos, promovendo uma evasão da vida cotidiana, como um “intervalo”, uma “esfera temporária de atividade com orientação própria” (2014, p. 11). Ele cria e é, em si

mesmo, a ordem. A finalidade da atividade é a própria razão e satisfação em realizá-la, é desinteressado e, ainda que termine, pode ser repetida se essa for a vontade do sujeito ou grupo. A tensão, a alegria e o divertimento também são próprios do jogo. Embora a seriedade seja, a princípio, uma ideia oposta a esses sentidos, ela não é proibida ou impossível na atividade lúdica, pois “a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade” (HUIZINGA, 2014, p. 51).

A partir dessa definição descritiva da noção de jogo, emergiu outra noção famosa no trabalho de Huizinga (2014), que destaca a limitação mais significativa na dimensão espacial do jogo, que é ideia do círculo mágico: um espaço, material ou idealizado, cuja as regras e a ordem são válidas e criadas apenas nele mesmo, encerrando uma espécie de realidade paralela onde o jogo acontece, do início ao fim, isolado do cotidiano vivido. Isto é alterado conforme a atividade em questão e, nesta visão, compreende brincadeiras e práticas desportivas. Alguns autores mais contemporâneos superaram essa noção, sob a afirmação de que as práticas digitais transformaram essa ideia (CONSALVO, 2009).

Dentre os trabalhos desenvolvidos após *Homo Ludens*, destaca-se o texto lançado em 1958 de Roger Caillois, *Os jogos e os homens*, que avança nos estudos através da criação de categorias básicas de tipos de jogos (*agon, alea, mimicry e ilinx*), e as divide em dois modos (*paidia e ludus*), que compreendem do maior grau de liberdade de improvisação à diminuição destas, para existência e vigência de certa ordem e regras para a orientação da atividade (CAILLOIS, 2017).

Embora Caillois desenvolva seu trabalho com base no estudo de Huizinga (2014), apresenta-se como uma atualização e faz críticas pontuais ao pensamento do primeiro autor: reconhece a importância e pioneirismo, mas considera a definição descritiva proposta por ele “larga e estreita” (CAILLOIS, 2017, p. 35). Larga, porque abrange a esfera do segredo, do mistério e do disfarce, mas de um modo que quase extrapola aquilo que define o jogo; estreita, porque ao pontuar que não há interesse material e nem de obter lucro, a definição de Huizinga (2014) ignora a categoria dos jogos de apostas e de azar, que são parte, de certa forma, da economia e do cotidiano de muitas pessoas e povos (CAILLOIS, 2017). Ele ainda afirma que *Homo Ludens* “não é um estudo dos jogos, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito de jogo no campo da cultura, e mais precisamente do espírito que preside à determinada espécie de jogos: os jogos de competição regrada” (CAILLOIS, 2017, p. 34). Ou seja, a obra anterior foi fundamental para iniciar o estudo de algo observado apenas como

prática relativa à diversão, assim como o texto de 1958 avança ao propor uma classificação.

Em relação as características dos jogos, Caillois (2017) mantém seu pensamento em uma linha muito semelhante ao de Huizinga (2014). Mas diferentemente do primeiro autor explorado neste capítulo, admite a existência de jogos que não possuem regras ou que não as considerem de maneira fixa e rígida. São os jogos de improvisação, de representação, em que se desempenha uma função ou papel, “de se conduzir *como se fosse alguém ou mesmo alguma coisa diferente*” (CAILLOIS, 2017, p. 40, grifo do autor), tal como brincar de boneca, de polícia e ladrão, de trem, e etc. Para ele, essa consciência da ficção supre a existência de regras e acaba por assumir a função das mesmas. Nessa lógica, os jogos com regras fixas tendem a se aproximar da seriedade, embora ainda os considere pertencentes a uma esfera distinta da vida cotidiana.

Portanto, Caillois (2017) reconhece o jogo, de modo geral, como uma atividade livre, voluntária; separada da vida real; incerta, pois não se pode prever o resultado; improdutiva, porque não gera bens tampouco riquezas; e regida por regras, tal como Huizinga (2014). Apenas distingue-se na admissão do caráter ficcional que, uma vez considerado como uma característica de jogo, exclui as regras, substituindo-as.

Alexander Galloway traça um paralelo de aproximações e distanciamentos entre Huizinga e Caillois em *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (2006). O autor observa que ambos concordam na maior parte dos aspectos sobre a definição mais clássica de jogos, mas que Huizinga dedica pouca atenção às questões materiais, com foco diretamente direcionado às perspectivas antropológica e sociológica. Por outro lado, Caillois avança ligeiramente à materialidade ao propor uma tipologia dos jogos, anteriormente mencionada, com suas características e particularidades. Ao apontar esses aspectos, Galloway (2006) entende que a visada dos dois autores anteriores deixa de lado questões materiais importantes para a compreensão dos videogames como um meio – sobretudo no que tange à relação entre operador, *software* e *hardware* a ser explorada no capítulo posterior.

É pertinente ressaltar que a lacuna histórica não diminui a importância do trabalho de Huizinga (2014), seminal para o campo de estudo dos jogos e para os teóricos que o sucederam, como visto em Caillois (2017). Esse resgate é necessário pelo fato de que grande parte do pensamento de ambos serve como referência para pesquisadores contemporâneos, embora seja reconhecido que essa noção fora

discutida e atualizada por outros autores à medida que as pesquisas e os próprios objetos de estudos avançam e são modificados – principalmente no que tange aos jogos digitais e toda a tecnologia desenvolvida paralelamente.

Chris Crawford elabora um conceito de jogo sob um contexto e uma perspectiva diferente dos dois autores anteriores: do design de jogos criados a partir da programação em computadores e dispositivos eletrônicos. Em concordância com os dois pensamentos anteriormente expostos neste capítulo, Crawford (1984) também reconhece o jogo como parte significativa da vida, e identifica certa dificuldade de se estabelecer uma noção mais objetiva de jogo, em virtude da apropriação da ideia e dos conceitos inerentes a mesma na experiência cotidiana. Conseqüentemente, duas barreiras se criam em torno do assunto: a primeira é a falta de crítica e aprofundamento na análise e no processo de design de jogos; a outra, é a ambigüidade que promove a diluição do entendimento original dos conceitos próprios da área (CRAWFORD, 1984).

O momento em que o trabalho de Crawford (1984) é publicado é significativo para a história dos *games*. Esta obra é uma das primeiras a abordar o jogo a partir do prisma dos *videogames*, produzida por um autor que reconhece a si mesmo como um *game designer* (MYERS, 2014; BOOTHROYD, 2012), e que observa aspectos desta diversão direcionados ao meio eletrônico, criada a partir da programação de códigos de máquina. Ao passo que a fronteira para o digital é ultrapassada, há um movimento importante de reflexão por parte de um criador destes produtos, ainda mais em um contexto de questionamento sobre os rumos de uma então nova plataforma: da conquista da atenção do público para, pouco tempo após sua expansão em larga escala, enfrentar uma crise na indústria, em 1983, que altera o curso da sua história.

Crawford (1984) chega a uma definição de jogo através do mesmo caminho que os autores anteriores, elencando as características fundamentais. Com base em uma rápida classificação geral de tipos de jogos – de tabuleiro, de carta, atléticos e de computador -, questiona quais são os fatores comuns a essas categorias. Assim, entende que representação, interação, conflito e segurança são aspectos compartilhados por todos esses grupos de jogos. Através desse levantamento, define que “[...] um jogo é um sistema fechado, formal que subjetivamente representa um subconjunto de realidade”⁴ (CRAWFORD, 1984, p. 4, tradução nossa). O termo

⁴ “[...] a game is a closed, formal system that subjectively represents a subset of reality”.

“sistema” aparece pela primeira vez⁵ (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a), e significa “[...] uma coleção de peças que interagem entre si, frequentemente de formas complexas”⁶ (CRAWFORD, 1984, p. 4, tradução nossa). É fechado pois é completo e autossuficiente estruturalmente; é formal porque possui regras explícitas. A representação que faz é subjetiva pois não influencia diretamente na vida real; e constitui um subconjunto de realidade a fim de manter o foco de quem o joga (CRAWFORD, 1984).

Ainda que exista a distância entre os contextos das obras, o diálogo entre Crawford (1984) e os autores seguintes é interessante pois revela semelhanças na base da formulação conceitual. O primeiro fundamentou seu trabalho durante a efervescência do nascimento do campo, conforme mencionado – diferentemente das condições de criação dos trabalhos explorados na sequência, desenvolvidos em cenário de expansão de uma área que já conta com uma base.

Corroborando a formulação de Crawford (1984), sob a perspectiva do design de jogos, Katie Salen e Eric Zimmerman também compreendem um jogo como um sistema “[...] no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável” (2012a, p. 95). Porém, a noção de sistema dessa última formulação é baseada nos estudos de Stephen W. Littlejohn (1982), referentes aos fundamentos da comunicação humana. Littlejohn entende que “um sistema pode ser definido como um conjunto de objetos ou entidades que se inter-relacionam mutuamente para formar um todo único” (1982, p. 41).

A percepção de Salen e Zimmerman (2012a) acerca do conceito de jogo converge para o mesmo objetivo de Crawford (1984). Embora as definições desses autores contemplem todos os tipos de jogos, concomitantemente estabelecem uma distinção concisa entre estes - independentemente do formato ou da materialidade - e as demais atividades que se servem da dinâmica lúdica, sem estruturas formalizadas.

A reflexão de Miguel Sicart em *Play Matters* contribui para esse discernimento. Sicart (2014) elabora uma atualização crítica do pensamento de Huizinga (2014) e

⁵ Referência ao uso do vocábulo para uma definição de jogo em sua totalidade, e não do mesmo modo que Caillois (2017), que emprega o termo para referir-se ao conjunto de regras que podem compor um jogo.

⁶ “[...] a collection of parts that interact with each other, often in complex ways”.

estabelece uma diferenciação entre *play* e *playfulness*⁷. O primeiro conceito remete ao sentido de jogar, de atividade lúdica, no qual os *games* são apenas parte de um todo mais abrangente, uma manifestação. O segundo significa uma atitude de caráter lúdico, fora do contexto formal de um jogo. Conforme Sicart,

A principal diferença entre *play* e *playfulness* é que *play* é uma atividade, enquanto *playfulness* é uma atitude. Uma atividade é um conjunto coerente e finito de ações realizadas para determinados propósitos, enquanto uma atitude é uma postura para uma atividade – uma perspectiva psicológica, física e emocional que assumimos para atividades, pessoas e objetos⁸ (2014, p. 22, tradução nossa).

Em suma, a ideia de *playfulness* refere-se muito ao que *play* evoca, exceto pelo fato de que a primeira respeita os propósitos e objetivos específicos do contexto ou do objeto apropriado (SICART, 2014). É possível adotar uma postura lúdica no trabalho, em uma pesquisa, ou em qualquer outra atividade da vida, mas estas ações não são propriamente jogos, pois suas finalidades geralmente extrapolam os limites dessas práticas singulares.

O pensamento de Sicart (2014) conecta-se a um possível entendimento dos jogos como um subconjunto da interação lúdica – um significado para *play* - desenvolvido por Salen e Zimmerman (2012a). Assim, o termo jogo tem como sinônimo *game*. Mas se a perspectiva de análise foi deslocada para as características dos *games*, a interação lúdica torna-se o subconjunto, um elemento constitutivo (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a), afastando-se da proposta de Sicart (2014). Mesmo conectados, os autores possuem fluxos de pensamento divergentes. Para Sicart (2014) o contexto onde emergem a atividade e a atitude lúdica é relevante para o seu pensamento, e não a análise dos elementos dos jogos, em um nível mais rígido, como contempla parte do trabalho de Salen e Zimmerman (2012a).

Outra questão relevante para a compreensão dos conceitos expostos aqui é a da tradução dos termos nas obras de língua estrangeira. Enquanto na língua inglesa, por exemplo, existe uma distinção de significado para *play* e *game*, em português o primeiro vocábulo - na função de verbo -, pode ser traduzido com diversos sentidos

⁷ Optou-se por manter os vocábulos na língua original devido à questão problemática da transposição dos significados de um idioma para outro, sobretudo quando não há uma correspondência precisa entre os termos utilizados.

⁸ “The main difference between *play* and *playfulness* is that *play* is an activity, while *playfulness* is an attitude. An activity is a coherent and finite set of actions performed for certain purposes, while an attitude is a stance toward an activity—a psychological, physical, and emotional perspective we take on activities, people, and objects”.

diferentes, tais como tocar, atuar, jogar, brincar, performar e etc. Já o segundo termo, um substantivo, é comumente associado ao jogo enquanto produto (eletrônico ou não) ou a uma “atividade baseada em regras” (JUUL, 2011, p. 28, tradução nossa), como um substantivo. Essa diferenciação varia de acordo com a língua do texto original, e pode ser problemática quando é inexistente, como nas línguas francesa (*jeux*), espanhola (*juego*), alemã (*spiel*) e portuguesa (jogo) (FRASCA, 2007; JUUL, 2011). Esse é um problema que persiste desde 1938, registrado na abertura da obra de Huizinga (2014).

Frente a essas diferenças, a perspectiva de Sicart (2014) promove um entendimento mais amplo de jogo e do ato de jogar, como um modo de ser/estar no mundo, uma forma de interagir e de se expressar, de construir e destruir, de explicar e de experimentar o mundo; algo que é próprio do ser humano. Para além de qualquer suporte, forma ou materialidade, não deve ser compreendido como uma atividade de consumo, mas de produção, de expressão cultural. Em oposição a Huizinga (2014), não separa a atividade lúdica da vida cotidiana ou da realidade, mas a situa dentro dela, como parte fundamental (SICART, 2014); porém, aproxima-se do primeiro quando afirma que é autotélico, reforçando a ideia de uma atividade com propósitos e objetivos próprios, marcada por um contexto – ainda que de maneira não tão rígida. Assim, o círculo mágico tem seus limites borrados, se abre para a apropriação de espaços, de coisas e para a flexibilização das normas, ainda que mantenha certa ordem ao delimitar início, término e finalidade específica.

Dentre as características, o autor define que o jogo é contextual pois acontece e constitui-se de uma rede formada por “pessoas, regras, negociações, locais e objetos”⁹ (SICART, 2014, p. 6, tradução nossa). As regras permitem a criação, a identificação e a mediação desse contexto de jogo, mas não são imutáveis. A própria existência delas é um chamado para sua reinterpretação e para a criatividade, pois servem ao contexto no qual estão sendo aplicadas e permitem a expressão pessoal dentro de seus limites. Desse modo, o ato de jogar é disruptivo, é criativo, é pessoal, promove apropriação em um amplo sentido, equilibra a tensão entre o criar e o destruir e é autotélico (SICART, 2014).

Portanto, Sicart (2014) resgata e, ao mesmo tempo, avança no pensamento de Huizinga (2014). Respeitados os contextos, tem-se a passagem do jogo de elemento

⁹ “people, rules, negotiations, locations, and objects”.

da cultura para forma de expressão cultural. De organizador da vida em sociedade para modo de existência. Da irreduzibilidade da regra à sua flexibilização. Se assume a existência, em ambas as perspectivas, do espírito lúdico nos mais variados aspectos da vida e da sociedade, mas na última, se desenvolve a fragmentação do jogar em atividade e atitude, sendo esse, talvez, o ponto mais interessante.

Quadro 1 - Alguns elementos evidenciados nas noções de jogo

	Huizinga	Caillois	Crawford	Salen e Zimmerman	Sicart
Regido por regras	x	x	x	x	x
Geram conflito/competição			x	x	
Atividade	x				x
Não é sério	x				
Sem ganho material	x	x			
Artificial/segura/separada da vida comum	x	x	x	x	
Representacional		x	x		
Um sistema			x	x	
Um modo de ser/estar no mundo					x
Limitação temporal	x	x	x	x	x
Limitação espacial	x	x			
Autotélico	x	x			x

Fonte: A autora (2018) adaptado do modelo em Salen e Zimmerman (2012a)

Diante de todos os pontos de vista explorados é possível inferir que, embora os autores partam de ângulos que representam, muitas vezes, áreas de estudos diferentes, há certos elementos que permeiam a grande maioria das definições. As regras, por exemplo são mencionadas por todos, em grau maior ou menor de rigidez, bem como a limitação temporal: os jogos têm início e fim. O isolamento da vida comum é, também, compartilhado pela grande maioria dos conceitos, à exceção de apenas um.

Outro ponto que emerge dessa reflexão inicial é a terminologia utilizada. A questão da tradução, conforme já mencionado, pode gerar certa ambiguidade na

compreensão, bem com o uso dos termos em outros contextos diferentes (CRAWFORD, 1984). Jogo, em uma acepção geral, tem como sinônimo a atividade lúdica, seja ela formalmente estruturada (*game*) ou não (brincar com/de algo ou alguém), e independentemente do suporte. Quando o enfoque é direcionado para os *games*, sobretudo os eletrônicos, a ideia de sistema conduz o conceito. Todas as definições apresentadas são de suma importância para as etapas seguintes do presente trabalho. Entretanto, é possível concluir até aqui que o conceito de jogo é, simultaneamente, complexo e flexível. Permite certas adaptações de acordo com o contexto e autor, e sua definição culmina, geralmente, na descrição de parte de seus elementos fundamentais.

2.2 ELEMENTOS DOS JOGOS

Assim como a ideia de jogo, seus elementos podem ser descritos e categorizados de formas diferentes. A partir de algumas das características que derivam das várias formulações exploradas na etapa anterior, é pertinente identificar quais são os elementos que compõem os jogos – sobretudo, os eletrônicos, em consonância com os objetivos e com o objeto de estudo desse trabalho.

Cabe ressaltar também que nesta etapa, é pertinente regressar a um ponto da progressão da pesquisa para compreender o que constitui os jogos. Os autores explorados no tópico anterior (CRAWFORD, 1984; SALEN; ZIMMERMAN, 2012a) são retomados, pois as definições elaboradas por eles contêm alguns dos elementos considerados básicos para grande parte das atividades lúdicas.

A noção de jogo como sistema fechado e formal de Crawford (1984) emerge dos aspectos que o autor considera comum aos vários tipos de jogos, conforme já mencionado. Para o autor, independentemente do suporte, a representação, a interação, o conflito e a segurança são características que podem ser identificadas em qualquer um dos tipos.

O aspecto da representação é evidenciado em seu próprio conceito de jogo. Quando afirma que um *game* “[...] representa subjetivamente um subconjunto de realidade”¹⁰ (CRAWFORD, 1984, p. 4, tradução nossa), considera que a representação possui duas “faces”, uma objetiva e uma subjetiva, considerando a

¹⁰ “[...] that subjectively represents a subset of reality”.

segunda um produto da primeira. Para o autor, essas faces não se excluem mutuamente, pelo contrário. Em um jogo elas se mesclam, com enfoque maior no caráter subjetivo daquilo que é representado.

Crawford (1984) afirma que a diferença entre essas duas faces é mais clara na comparação entre simulações e jogos. Enquanto o primeiro tipo é marcado pelo cuidado e precisão na representação de um fenômeno em outro, de forma mais maleável, o segundo também assume a mesma função representativa, porém de um modo artisticamente simplificado. Crawford também estende a distinção ao propósito de cada um:

Uma simulação é criada para fins computacionais ou de avaliação; um jogo é criado para fins educacionais ou de entretenimento. (Há um meio termo onde simulações de treinamento se misturam em jogos educacionais.) A precisão é a *sine qua non* de simulações; clareza a *sine qua non* de jogos. Uma simulação tem a mesma relação com um jogo que um desenho técnico traz a uma pintura. Um jogo não é meramente uma simulação inferior ou parcial, sem o grau de detalhe que uma simulação possui; um jogo deliberadamente suprime detalhes para acentuar a mensagem mais ampla que o designer deseja apresentar. Onde uma simulação é detalhada, um jogo é estilizado¹¹ (CRAWFORD, 1984, p. 5-6, tradução nossa, grifo do autor).

O exemplo que o autor traz para ilustrar essas diferenças contrapõe um simulador de voo para computador com um jogo. O primeiro evoca diversos aspectos técnicos próprios de uma aeronave de verdade de sua pilotagem; já o segundo, conforme Crawford (1984), omite as questões técnicas visando manter o foco da atenção do jogador para a mensagem que ele carrega, na trama desenvolvida. Mas no contexto atual de produção de jogos eletrônicos, a problematização de Crawford (1984) parece, em parte, extrema.

Ainda que um simulador de voo para computador pessoal tenha um grau elevado de fidelidade na representação de detalhes – tal como o *Flight Simulator X* (Microsoft, 2006) - não pode ser considerado um treinamento oficial para pilotos em formação no Brasil. Entretanto, para operá-lo, é necessário possuir certos conhecimentos que apenas pessoas mais familiarizadas com a área da aviação

¹¹ “The purposes of the two are fundamentally different. A simulation is created for computational or evaluative purposes; a game is created for educational or entertainment purposes. (There is a middle ground where training simulations blend into educational games.) Accuracy is the *sine qua non* of simulations; clarity the *sine qua non* of games. A simulation bears the same relationship to a game that a technical drawing bears to a painting. A game is not merely an inferior or partial simulation, lacking the degree of detail that a simulation possesses; a game deliberately suppresses detail to accentuate the broader message that the designer wishes to present. Where a simulation is detailed, a game is stylized”.

possuem, sejam entusiastas ou até mesmo profissionais. Por mais realista que seja a experiência de um simulador de computador, ele falha na reprodução material do ambiente de uma cabine (que no programa é limitada à percepção através tela) e na correspondência dos controles (no lugar dos botões e do manche, um mouse, um teclado ou um controle). Outro ponto para discussão é a conexão direta que o autor estabelece entre simulação e realidade em jogos eletrônicos. É crescente a preocupação com a representação gráfica realista em *games* considerados ficcionais, seja na expressão de figuras humanas, na ambientação ou nos demais aspectos relacionados à mecânicas e comportamentos dos personagens e objetos.

A interação é o segundo elemento destacado na obra. Crawford (1984) parte da existência das mídias estáticas e dinâmicas, da forma como elas representam a realidade e as mudanças que nela ocorrem para chegar aos *games*. Nas dinâmicas, a passagem do tempo e as modificações geradas pelo mesmo retratam a realidade de forma mais rica que as mídias estáticas. Mas, para o autor, a relação causa e efeito é que gera esse movimento, “[...] a intrincada rede [...] pela qual todas as coisas estão ligadas”¹² (CRAWFORD, 1984, p. 7, tradução nossa). Portanto, Crawford (1984) considera que a melhor forma de representar essa relação é através da experiência interativa de geração de causas e de observação de seus efeitos que os *games* proporcionam.

Esse movimento através da interação deve ser compreendido de modo diferente das causas e efeitos que conduzem uma história em um livro ou um filme, seja ficcional ou não. A diferença entre essas mídias é a mutabilidade da sequência temporal de eventos. Enquanto as primeiras apresentam uma estrutura sequencial fixa, os jogos oferecem possíveis ramificações que permitem ao jogador, através de escolhas, criar sua própria sequência narrativa (CRAWFORD, 1984).

De toda forma, a interação é um elemento importante dos jogos por diversos motivos, conforme Crawford (1984), e destaca duas razões: primeiro, porque acrescenta um elemento social ou interpessoal à ação; segundo, porque transforma desafios passivos em ativos. A ambos os argumentos são calcados em atividades lúdicas as quais necessitam de, pelo menos, dois indivíduos. Sobre a natureza da interação, o autor entende que não é binária, e sim “[...] uma quantidade contínua de

¹² “[...] the intricate webwork [...] by which all things are tied together”.

com uma gama de valores”¹³ (CRAWFORD, 1984, p. 10, tradução nossa), ainda que o jogo promova pouca ou muita interatividade entre seus jogadores.

O terceiro elemento, o conflito, surge naturalmente do aspecto anterior da interação e é fundamental para todos os jogos, de acordo com Crawford (1984). Manifesta-se não somente na relação entre jogadores, ou entre o jogador e o programa, mas também na transposição de obstáculos impostos ao longo do jogo que dificultam a conquista de um ou mais objetivos. Outra questão é a resolução do conflito dentro do jogo. Crawford (1984) afirma que os conflitos da vida real são, geralmente, indiretos e acabam sem resolução. Devido ao fato de os jogos consistirem em representações subjetivas do mundo real, direcionam o foco para determinado aspecto dessa representação, amplificando-o. O autor cita como exemplo desse fenômeno a frequente temática da violência em muitos *games*, por ser “[...] a mais óbvia e natural expressão para conflito”¹⁴ (1984, p. 12, tradução nossa).

A questão da violência pode ser conectada diretamente à segurança, o último dos quatro aspectos em destaque, e que remete também à ideia do círculo mágico (HUIZINGA, 2014). Um jogo oferece “uma maneira segura de experimentar a realidade”¹⁵ (CRAWFORD, 1984, p. 12, tradução nossa), sobretudo situações de conflito e perigo físico. Por outro lado, as consequências de jogos de apostas, por exemplo, são reais, como o prejuízo monetário.

A caracterização de Crawford (1984), embora mais geral, pode ser vista como uma das bases para o trabalho de Salen e Zimmerman (2012a), não apenas no que tange os elementos fundamentais, mas principalmente à noção de jogos como sistemas, já mencionada. Mas, diferentemente do primeiro, Salen e Zimmerman (2012a) estabelecem três grandes elementos básicos dos jogos, os quais chamam de esquemas primários: as regras, a interação lúdica e a cultura. Cada um desses elementos é constituído de diversos outros esquemas secundários, que visam compreender não apenas um produto específico, mas o processo de criação de jogos, em sua totalidade, de forma complexa e transdisciplinar. A ideia de esquema abrange diversas disciplinas, desde a filosofia, a psicologia e a ciência cognitiva. Associada à apropriação do conceito no *design* de jogos, resulta, assim, em “um sistema que

¹³ “[...] it is a continuous quantity with a range of values”.

¹⁴ “[...] the most obvious and natural expression for conflict”.

¹⁵ “a safe way to experience reality”.

enquadra e reenquadra os jogos em uma série de perspectivas que se sobrepõem” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 118).

As regras, como esquema primário, abordam os aspectos formais que compõem os jogos, e compreendem aspectos internos, ou de funcionamento, que conferem uma forma e um modo de execução da atividade. O Quadro 1, inspirado no modelo comparativo apresentado por Salen e Zimmerman (2012a), evidencia a existência das regras como fundamentais para as definições de jogos exploradas, e que “são a lógica oculta sob a superfície da experiência de qualquer jogo” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 24). Em suma, ao descrever o primeiro esquema, Salen e Zimmerman (2012b) excluem os aspectos estéticos e demais características que não correspondam à constituição formal do sistema fechado e artificial do jogo.

Definida a ideia geral do primeiro esquema, Salen e Zimmerman (2012b) partem diretamente da noção de círculo mágico (HUIZINGA, 2014), de um “espaço compartilhado de interação lúdica criado pelas regras” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 28) para diferenciar as normas vigentes dentro dessa espacialidade específica daquelas que regem a vida fora do âmbito da atividade lúdica. Para tanto, elencam as qualidades das regras: “são explícitas e inequívocas” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 26), e refutam qualquer ambiguidade; limitam a ação dos participantes; são compartilhadas por todos os envolvidos, bem como sua interpretação; são fixas; são obrigatórias; são repetíveis, pois podem ser reproduzidas em jogos diferentes ou grupos de jogadores.

Além das características, segundo os autores, as regras podem ser distribuídas em três tipos. As operacionais englobam a noção mais básica de regulação em jogos, são concretas e indicam as ações específicas dos jogadores, assim como os materiais necessários. Já as constitutivas, por sua vez, compõem uma camada mais abstrata, e conectam-se a aspectos lógicos e matemáticos que não necessariamente serão utilizados ou manipulados diretamente pelos participantes. Por fim, as implícitas, bem como o nome expressa, correspondem àquilo que é adequado no que tange ao comportamento de quem participa da atividade. Conforme Salen e Zimmerman, a relação entre essas regras resulta na produção de significado dentro do círculo, e determina “o modo com entendemos um jogo [...], de como uma forma das regras permite a expressão das outras” (2012b, p. 40).

O segundo esquema primário, da interação lúdica, também pode ser chamado de experimental, pois contempla os aspectos que o esquema anterior (formal) não

permite enquadrar, e que tratam, principalmente, de questões relativas à experiência de jogo. Mesmo que a abordagem desse esquema ofereça uma visada mais ampla, há certos limites estabelecidos pelo espaço e tempo onde ocorre o jogo em si, com foco direcionado à experiência humana e a tudo o que ela abarca. Conforme Salen e Zimmerman (2012a, p. 120, grifo dos autores):

A execução de um jogo é algo que só existe como uma experiência. É possível considerar a lógica de um sistema de regras, considerar o jogo formalmente, sem entender como esse sistema de regras será experimentado. Mas, ao enquadrar os jogos como **INTERAÇÃO LÚDICA**, devemos considerar não apenas as regras, mas também o sistema de regras como um contexto projetado para proporcionar uma experiência particular de interação lúdica para os participantes do jogo. Essa experiência pode ser uma experiência social, uma experiência narrativa ou uma experiência de prazer. Ver os jogos como sistemas experimentais significa vê-los como participação, como observação, como um estado mental, sensação corporal, como emoção, como algo vivido. Na **INTERAÇÃO LÚDICA**, as dimensões experimentais dos jogos são explícitas.

Portanto, embora o foco do sistema de interação lúdica seja a experiência, o esquema das regras deve ser considerado como a base para a experimentação: “A interação lúdica de um jogo só ocorre quando os jogadores experimentam as regras do jogo em ação. Antes de um jogo começar, os muitos componentes formais do jogo-sistema ficam em espera” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012c, p. 24). Seja um *game* de tabuleiro, para *videogame* ou para dispositivos móveis, para os autores, enquanto não há a execução de um movimento ou um *input* por parte do jogador, a interação lúdica está em estado de suspensão.

Salen e Zimmerman (2012a; 2012c), ao definir os aspectos do segundo esquema primário em sua obra, apontam que a interação lúdica corresponde ao significado do termo *play*, em inglês, conforme já mencionado. A compreensão proposta pelos autores de que essa interação pode ser parte de uma estrutura maior, onde os jogos são apresentados como subconjunto, ou constituir um dos elementos dos *games*, aponta para duas definições: uma descritiva e outra conceitual, respectivamente (SALEN; ZIMMERMAN, 2012c).

Se a questão da interação lúdica diz respeito à experiência de jogo, tendo em vista as perspectivas supracitadas, os autores definem três tipos de interação: a jogabilidade (ou *gameplay*, conforme a tradução oferecida pela própria obra)¹⁶, as

¹⁶ A tradução do termo *gameplay* para o português como “jogabilidade”, configura um grande equívoco para uma obra tão rica. Entende-se que o termo traduzido corresponde muito mais a noção de *playability*, sobretudo nesse contexto.

atividades lúdicas e o ser lúdico. “Cada uma das três categorias de jogo é sucessivamente mais aberta e inclusiva. [...] as atividades lúdicas (*ludic activities*) incluem a jogabilidade [...], e a categoria ‘ser lúdico’ (*being playful*) inclui as duas anteriores” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012c, p. 26), sendo apenas a primeira (a jogabilidade) exclusiva aos jogos propriamente ditos, como atividades lúdicas formais. Essa categorização remete ao pensamento de Sicart (2014), exposto na etapa anterior do presente trabalho, relativo à diferenciação entre atividade e atitude lúdica (*play* e *playfulness*) pois também entende “[...] que a interação lúdica é latente em qualquer atividade humana” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012c, p. 29). Assim, a jogabilidade e as atividades lúdicas (SALEN; ZIMMERMAN, 2012c) conectam-se a noção de *play* (SICART, 2014), bem como o ser lúdico está para a ideia de *playfulness*, respectivamente.

É pertinente ressaltar que a noção de *gameplay* permite abordagens vão além do espectro dos jogos digitais e da própria etimologia do termo, que perpassam questões de design, de materialidades - ligadas ao corpo e à percepção - por exemplo. Contudo, tendo em vista o objetivo desse trabalho e as limitações para sua execução, essas demais perspectivas não serão exploradas. Sendo assim, o conceito de *gameplay* como “processo de interação que envolve o jogador, o jogo e os diversos artefatos de mediação entre eles”, de Fragoso e Amaro (2018, p. 63), é adotado neste trabalho.

O terceiro e último esquema primário, o da cultura, reforça o desenvolvimento de uma correlação entre os jogos e os contextos os circundam, sejam de produção, de execução e/ou social. A partir dessa premissa, Salen e Zimmerman (2012d) buscam transbordar os limites do espaço delimitado do jogo, o dito círculo mágico (HUIZINGA, 2014), para observar “[...] os efeitos da cultura nos jogos e os efeitos dos jogos na cultura”, com base “nas ideias da retórica e da representação para o vazamento do mundo artificial de um jogo no mundo real” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 121). Diferentemente dos esquemas anteriormente apresentados,

[...] os esquemas culturais de design de jogos *não* derivam diretamente das qualidades internas e intrínsecas dos jogos, mas provêm da relação entre os jogos e os contextos maiores nos quais são jogados. Esses contextos podem ser ideológicos, práticos, políticos ou até mesmo físicos. Em todos os casos, os contextos existem separadamente dos jogos em si [...] (SALEN; ZIMMERMAN, 2012d, p. 24).

Em outras palavras, sob a ótica da cultura, a proposição dos autores não desconsidera os componentes formais e experimentais dos *games*, mas redireciona a perspectiva. No lugar de analisar as especificidades isoladamente, que consiste no trabalho, principalmente, do primeiro esquema anteriormente mencionado, promove o olhar do todo do artefato cultural jogo (HJORTH, 2011), inserido em contextos de produção e de experimentação, que podem comunicar valores referentes aos mesmos ou a demais questões latentes ou explícitas na sociedade.

Com a definição do escopo desse último esquema, faz-se necessário esclarecer qual a acepção de cultura é considerada para o enquadramento dos jogos. Salen e Zimmerman (2012d) consideram que o termo é comumente utilizado para designar conhecimentos e valores compartilhados, seja por um grupo ou uma sociedade, ou a um modo de vida. Esses usos encontram sua referência no pensamento do antropólogo Edward Tylor, cuja definição é calcada na ideia de algo que é socialmente estabelecido, constituindo um padrão (SALEN; ZIMMERMAN, 2012d).

Diante do fato de que a noção de cultura é ampla e complexa, e que possui proposições diversas, os autores fundamentam sua conceituação no princípio de que uma parcela significativa dos conceitos existentes de cultura engloba “[...] os mesmos três componentes básicos: o que as pessoas pensam, o que fazem e os produtos materiais que produzem” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012d, p. 26). Posto isso, Salen e Zimmerman esclarecem sua abordagem para o termo e reiteram seu lugar de fala:

Para o design de jogos, entendemos “cultura” de um modo que nos permite nos referir ao que existe fora do círculo mágico de um jogo, o ambiente ou o contexto no qual um jogo ocorre. Essa formulação ampla da cultura, como um contexto para as regras do jogo e a experiência do jogador, pode ser estruturada de várias maneiras [...]. O contexto cultural de um jogo pode ser seu contexto histórico; ou o conjunto de valores ideológicos que ele reflete e transforma; ou a forma como o jogo se encaixa no estilo de vida de seus jogadores. Cultura é um conceito flexível e diversificado (SALEN; ZIMMERMAN 2012d, p. 26).

Desse modo, a partir da perspectiva do design de jogos, o termo em questão é utilizado pelos autores como um sinônimo para contexto, que ultrapassa a determinação espaço-temporal de produção e experimentação do produto jogo, mas que também enquadra contextos não materiais, tais como valores e ideologias. Assim como Salen e Zimmerman (2012d) perpassam a noção de cultura de forma sucinta, o entendimento elucidado pelos mesmos será o adotado neste trabalho. Essa escolha

é justificada pela impossibilidade de explorar a vasta gama de formulações sobre o conceito dentro das limitações que uma dissertação impõe.

O último esquema primário, portanto, compreende os jogos como parte da cultura de um modo geral. Dentre os exemplos que Salen e Zimmerman elencam para sustentar essa afirmação estão as Olimpíadas, que “não são apenas uma série de eventos esportivos, mas um complexo contexto no qual a política global infunde a ação dos jogos em muitos níveis” (2012d, p. 24). Ainda dentro do âmbito esportivo, os jogos eletrônicos sobre modalidades específicas, tais como futebol, basquete, beisebol e outros, têm como sistema de regras as mesmas que são vigentes na prática, fora do meio digital.

Os *games*, apreendidos como formas da cultura, são capazes de refletir e de transformá-la. Salen e Zimmerman (2012d), contudo, reconhecem que essas duas maneiras de comunicação entre as atividades lúdicas e seus contextos não são facetas presentes em todos os jogos. Logo, “[...] todos os jogos refletem a cultura em algum grau, pois são objetos produzidos e jogados na cultura em geral” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012d, p. 25), mas nem todos têm a capacidade de transformação.

O caráter reflexivo implica na compreensão de que os jogos contêm o próprio contexto, representando-o. *Papers, Please* (3909, 2013), por exemplo, trata da questão imigratória, colocando o jogar no ponto de vista de um agente de fronteira de um país fictício, e, ao mesmo tempo, de questões trabalhistas: quanto mais rápido for executado o trabalho, maior será o salário. Já na transformação, o movimento é de dentro do jogo para o contexto fora do mesmo, como uma apropriação. Os “[...] objetos produzidos pelo jogador, tais como [...] *mods* (extensões do jogo)”, bem como as mudanças de identidade dos participantes de RPGs (*Role-playing game*)¹⁷ são algumas amostras desse potencial de alteração (SALEN; ZIMMERMAN, 2012d, p. 25).

Ainda sob a ótica da cultura e da capacidade dos jogos de refletir seus contextos, há outra possibilidade de compreensão. Independentemente do suporte e da materialidade do jogo a ser observado, Salen e Zimmerman (2012d) sinalizam a viabilidade do entendimento dos jogos como textos culturais. Esse olhar desloca a perspectiva do potencial de representar para a de representação em si, e

¹⁷ Em português, jogo de interpretação de papéis ou de representação.

[...] exige considerar o jogo de fora para levar em conta as formas como podemos ler os jogos como objetos culturais por si mesmos, como objetos que *refletem* seus contextos culturais. Quando vemos os jogos dessa maneira, nós os consideramos como *textos culturais* (SALEN; ZIMMERMAN, 2012d, p. 27, grifo dos autores).

Embora o foco de cada esquematização proposta por Salen e Zimmerman (2012a; 2012b; 2012c; 2012d) seja diferente e permita o enquadramento de um objeto de maneira isolada, o estudo da conexão entre todas as esferas acrescenta camadas interpretativas ao fenômeno dos jogos. À medida que se passa das estruturas mais formais e internas de um jogo para as instâncias que exploram o contexto que o cerca é possível compreender quais são os limites do sistema e, de certa forma, como foram definidos: “Na criação do limite externo do sistema, o contexto também ajuda a definir o próprio sistema” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 121). A alternativa de leitura de um *game* como um texto cultural reitera essa afirmação. Se a fronteira externa à atividade lúdica também contribui para a os limites internos da mesma, significa que não jogamos apenas com as regras do jogo em si, mas também “com as regras e as convenções da cultura que os jogos refletem e transformam” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012d, p. 27).

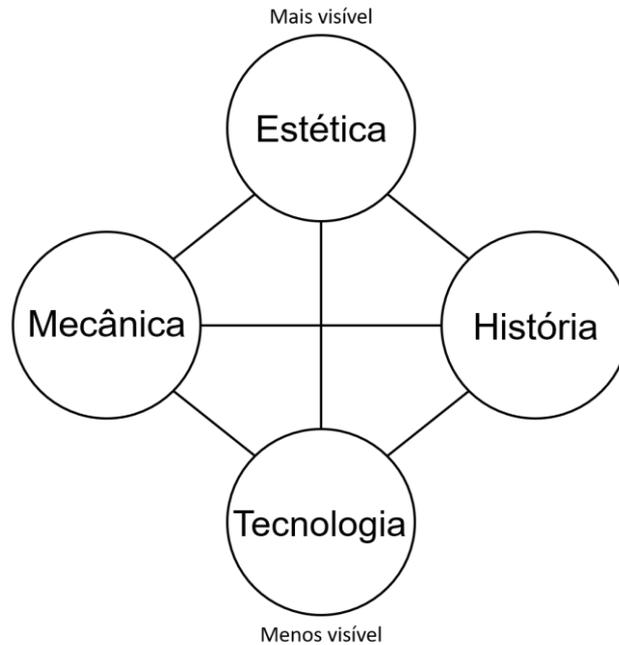
Até então, foram exploradas algumas formas de pensar e categorizar os principais elementos que compõem os *games*, sejam digitais, de tabuleiro, de cartas ou outros. De certa forma, cada autor, através de esquemas e categorias, busca a sua própria forma de compreender melhor o processo de criação de jogos. A retomada de autores explorados no tópico anterior, conforme relatado, foi necessária não só para compreender melhor o que era explicitado nas definições de jogo, mas também para construir uma base mais sólida para a investigação de outros teóricos.

Desse modo, um outro ponto de vista também oriundo do design de *games*, mas com uma proposta diferente das já apresentadas até aqui, é introduzido por meio do trabalho de Jesse Schell (2014). Em seu livro, *The art of game design: a book of lenses*, o autor abrange as várias etapas de criação de um jogo, através do que ele chama de “lentes”. Cada uma delas revela uma perspectiva, tal como um filtro, sobre algum aspecto do processo de elaboração de jogos. Mas o ponto da obra destacado aqui é o modelo chamado de “a tétrede elementar”¹⁸. A intenção de Schell (2014) ao propor esse esquema (Figura 1) é sintetizar, dentro desses quatro fundamentos, os

¹⁸ No original, em inglês, “the elemental tetrad”.

elementos básicos constitutivos dos *games*, diante dos vários aspectos existentes e das várias formas de categorização já propostas.

Figura 1 - Tétrade de elementos básicos dos jogos de Schell (2014)



Fonte: adaptação de Schell (2014, p. 51, tradução nossa)

A forma escolhida, bem como seu arranjo, tem a função de ilustrar o que o autor chama de “gradiente de visibilidade” (SCHELL, 2014). Os elementos mais próximos da extremidade inferior do diagrama, compreendidos pela tecnologia, são menos visíveis aos jogadores; ao passo que na extremidade superior, representados pela estética, estão os elementos perceptíveis mais facilmente. Nessa configuração, mecânica e história estão na zona central, entre os dois níveis de aparência (SCHELL, 2014).

Schell (2014) afirma que a configuração desse esquema (Figura 1) não é fixa, e pode ser modificada de acordo a necessidade de quem utilizá-lo. Mesmo que a estrutura seja reorganizada, para o autor, os elementos da tétrade são igualmente essenciais, pois exercem grande influência não somente sobre a estrutura do jogo, mas também na experiência do jogador.

Dentre os quatro elementos considerados, a mecânica, compreende os processos e as regras, “[...] o núcleo do que um jogo é verdadeiramente. São as interações e as relações que restam quando toda a estética, tecnologia e história são

removidas”¹⁹ (SCHELL, 2014, p. 158, tradução nossa), e que moldam as mesmas. Além das regras e processos internos, esse primeiro elemento age sobre diversas outras mecânicas de um jogo, tais como as de tempo, de espaço, dos objetos, das ações possíveis, das habilidades e da imprevisibilidade (SCHELL, 2014).

A história, outro elemento localizado na zona de visibilidade mais neutra da téttrade, abrange “[...] a sequência de eventos que se desdobra” no jogo, e “pode ser linear e prescrita, ou pode ser ramificado e emergente”²⁰ (SCHELL, 2014, p. 52, tradução nossa). No modelo linear, há uma possibilidade de desenvolvimento do enredo, uma sequência encadeada e preestabelecida; enquanto no segundo, ramificado, existem alternativas possíveis que resultam em sequências diferentes. Assim, a narrativa é construída a partir das escolhas feitas ao longo da jornada, e não na ordem previamente estipulada pelo criador do jogo.

O componente básico mais visível dos jogos, a estética, compreende outras qualidades responsáveis pelo modo como o jogo pode ser experimentado sensorialmente pelo jogador: a aparência, os sons, os gostos e as sensações (SCHELL, 2014). É através desse elemento que todos os outros que integram a téttrade se manifestam para o jogador de forma mais evidente, e que também contribui para a coesão das escolhas do designer acerca dos outros aspectos.

Por fim, a tecnologia é considerada o atributo menos visível pois possui um alinhamento paralelo à estética, e é fundamental para a expressão dessa última. Engloba “[...] quaisquer materiais e interações que tornam o seu jogo possível [...]”²¹ (SCHELL, 2014, p. 52, tradução nossa), e não é restrita apenas ao domínio da alta tecnologia associada aos jogos digitais: do plástico, que é matéria-prima tanto para a peça do jogo de tabuleiro, quanto para a construção do controle de qualquer vídeo game. Se for de caráter funcional, pode permitir não só a existência de um jogo, mas a emergência de novas experiências interativas; se for de caráter decorativo, possibilita que experiências já existentes sejam aperfeiçoadas (SCHELL, 2014).

Embora a proposição da téttrade de Schell (2014) tenha, de algum modo, certa proximidade lógica aos esquemas primários explorados em Salen e Zimmerman (2012a; 2012b; 2012c; 2012d), há uma significativa diferença entre os autores. A

¹⁹ “[...] the core of what a game truly is. They are the interactions and relationships that remain when all of the aesthetics, technology, and story are stripped away”.

²⁰ “[...] the sequence of events that unfolds [...]. It may be linear and prescribed, or it may be branching and emergent”.

²¹ “[...] any materials and interactions that make your game possible [...]”.

questão da cultura (ou do contexto) não é considerada de forma explícita no esquema de Schell (2014) tal como em Salen e Zimmerman (2012d). Esses últimos dedicam parte de sua obra à perspectiva do que está no entorno dos games, passível de influenciar, direta ou indiretamente, não só no processo de criação, mas também no modo como são interpretados. Em contrapartida, Schell (2014) oferece uma sistematização mais objetiva sobre a composição dos jogos a um nível “morfológico”: o que de fato realmente constitui o produto jogo - independentemente do suporte -, quais as possibilidades expressivas perceptíveis, a história que pode contar ou não, e as ações e regras que perpassam todos esses aspectos.

Apesar dessa distinção, as estruturas apresentadas com o intuito de organizar as qualidades essenciais dos jogos, tanto em Salen e Zimmerman (2012a; 2012b; 2012c; 2012d) quanto em Schell (2014), podem ser observadas isoladamente. No entanto, quando examinadas em relação ao todo, alternando entre a visão das especificidades e do papel de cada uma dentro de uma construção maior, são capazes de dar conta da complexidade dos sistemas de jogos, independentemente do suporte.

Ainda que grande parte dos autores que compõem o arcabouço teórico dessa etapa se enquadrem do campo do *design de games*, e que seus esquemas sejam destinados à criação e solução de problemas de criação em produtos lúdicos, suas ideias podem ser aplicadas na análise de jogos. Faz parte do processo criativo analisar o que já fora realizado, seja para evitar equívocos, para buscar inspiração ou para dar sequência a um produto já existente.

A rápida investigação de todas as propostas e de seus respectivos teóricos desenvolvida ao longo nesse tópico serve de alicerce para a escolha da metodologia de análise, que será explorada com maior profundidade no capítulo 5 da presente pesquisa.

3 ENTRE JOGOS E NÃO JOGOS: APAGANDO AS FRONTEIRAS

Ao longo do capítulo anterior, a busca por formulações acerca da ideia de jogo foi balizada por obras que oferecem uma certa progressão histórica do pensamento (HUIZINGA, 2014 [1938]; CAILLOIS, 2017 [1958]; CRAWFORD, 1984; SALEN; ZIMMERMAN, 2012a; SICART, 2014). Como resultado desse levantamento inicial, foi possível observar algumas características formais dos jogos evidenciadas nesses conceitos.

Nessa etapa da pesquisa, é realizada uma breve retomada e sintetização dessas informações através da proposição do modelo clássico de jogo elaborado por Juul (2011), que delimita as fronteiras do que pode ser considerado um *game* ou não. A partir desse autor, é iniciado um movimento de aproximação ao objeto de estudo e sua análise: da camada mais densa dos elementos formais, para a dissolução de suas fronteiras e a abertura para outros tipos de jogos.

Na segunda parte, as ações do jogador e da máquina dentro dos universos em jogos digitais serão abordadas, principalmente, através de Galloway (2006), e discutidas também por meio das reflexões de Wolf (2001), Branco (2011), Björk e Juul (2012),

Na terceira e última parte, alguns casos limítrofes, com base na noção de Juul (2011), serão abordados, como parte de uma breve progressão técnica, baseada nas transições de mídias de armazenamento e nos jogos de computador. Ao mesmo tempo, os exemplos buscam ilustrar como simplicidade das mecânicas de ação do jogador ainda assim permitem experiências de jogo diferenciadas, com maior ou menor grau de ação da máquina.

3.1 O QUE FAZ DE UM JOGO UM JOGO?

A investigação da noção de *game* sinalizou para a tendência de que parte dos teóricos desenvolveram o conceito elencando as características as quais julgavam fundamentais em um jogo. Embora os teóricos já abordados constituam uma base significativa, é pertinente incluir outro autor para não só estabelecer uma conexão entre a etapa anterior, mas também dar continuidade à progressão da pesquisa e à aproximação do objeto de estudo proposto.

Jesper Juul, em *Half-real: video games between real rules and fictional worlds* (2011), também realiza uma investigação sobre a definição de jogo e de suas características básicas através da leitura de sete autores, semelhante ao método adotado por Salen e Zimmerman (2012a). Cabe lembrar também que, dos sete teóricos revisados por Juul (2011), quatro são abordados também na etapa prévia dessa pesquisa. Todavia, o objetivo de Juul (2011) ao mapear os conceitos e os elementos fundamentais dos jogos difere dos autores já explorados até a presente etapa. Ainda que o tema maior de seu estudo consista em compreender, mais precisamente, a relação entre as regras e a ficção em *games*, o ponto que interessa à proposta dessa dissertação é a sistematização que o autor propõe.

Desse modo, ao examinar os sete autores, Juul (2011) identifica seis aspectos comuns entre as conceituações de jogo e os compila em uma outra proposição. A influência das ideias de Crawford (1984) e Salen e Zimmerman (2012a) é evidente a partir dessa noção de que:

Um jogo é um sistema baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados são atribuídos a valores diferentes, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador se sente emocionalmente ligado ao resultado, e as consequências da atividade são negociáveis²² (JULL, 2011, p. 36, tradução nossa).

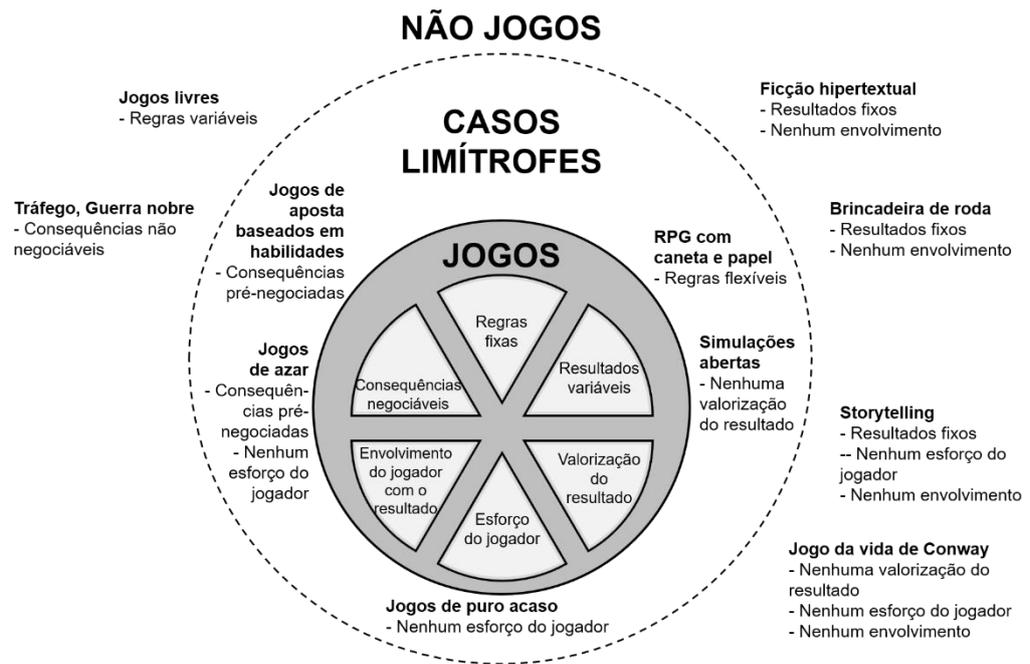
Juul (2011) ainda organiza esses seis atributos presentes na ideia formulada em três grandes categorias: o jogo como sistema formal; o jogador e o jogo; e o jogo e o resto do mundo. Essas perspectivas de observação têm correspondência direta aos esquemas primários de Salen e Zimmerman (2012a) das regras, da interação lúdica e da cultura. Dentro dessa estrutura, o *game* como sistema formal abrange as qualidades das regras, do resultado variável e quantificável e o esforço do jogador; na relação com o jogador está incorporado, novamente, o esforço do jogador, acrescido dos valores atribuídos aos possíveis resultados e o vínculo emocional; e, em relação ao mundo que o cerca, estão conectadas as consequências negociáveis do jogo.

Através do levantamento dos principais aspectos que emergem das definições, Juul (2011) elaborou um diagrama que chama de “o modelo clássico de jogos”, evidenciando, também, as fronteiras e os tipos de *games* que estão dentro ou fora desses limiares. O autor classifica essa composição como clássica pois é inspirada

²² “A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable”.

em autores prévios no campo de estudos, e porque descreve “[...] como os jogos foram construídos em um período histórico específico, permitindo a possibilidade de que os *videogames* tenham se desenvolvido além desse modelo antigo”²³ (JUUL, 2011, p. 22, tradução nossa).

Figura 2 - Modelo de jogos clássico



Fonte: Juul (2011, p. 47, tradução nossa)

O diagrama (Figura 2) elaborado por Juul (2011) esclarece os argumentos do autor e torna mais tangível a concepção sistema fechado e formal para os *games*, uma vez que todas as linhas que desenham sua estrutura são contínuas e sem margem para intercâmbio com o exterior. Ao passo que a fronteira é representada com tracejado, transmitindo uma ideia de possibilidade de transposição para dentro ou para fora dos limites externos ao círculo fechado dos jogos. Nas palavras do autor,

Na forma de diagrama, podemos visualizar o modelo do jogo como dois círculos concêntricos, onde as coisas consideradas jogos têm todas as seis características previamente definidas e, portanto, pertencem ao círculo interno; casos limítrofes podem ser colocados entre os dois círculos; e decididamente, casos fora de jogo são colocados fora do círculo externo²⁴ (JUUL, 2011, p. 43, tradução nossa).

²³ “[...] how games have been constructed in a specific historical period, while allowing for the possibility that video games have developed beyond this older model”.

²⁴ “In diagram form, we can visualize the game model as two concentric circles, where things considered games have all six previously defined features and therefore belong within the inner circle; borderline

Além da representação visual, é interessante observar os tipos de atividades elencadas em ambos os lados dessa divisa entre o que Juul (2011) chama de “casos limítrofes” e de “não jogos”. O que se encontra nessas duas zonas são atividades lúdicas em grau decrescente de organização e formas narrativas. Conforme o desenho (Figura 2), o maior grau, estabelecido pelas regras fixas, está dentro da esfera dos *games*, que deve reunir senão todas, mas a maioria das qualidades essenciais, dependendo do jogo em questão. Quanto mais longe do centro, da constituição ideal, maior é a flexibilização das regras e da forma da atividade em si.

Outro ponto observado é a constância maior do elemento regras, pois é o menos mencionado como deficiente ou adaptado – apenas duas vezes, uma assumindo caráter flexível nos jogos de interpretação de papéis utilizando suporte não digital, e na outra, fora da fronteira dos casos diferenciados, quando as regras são variáveis em atividades livres.

A partir do diagrama de Juul (2011) é possível inferir também que é esboçada uma tipologia incipiente de jogos periféricos. Embora o foco dessa sistematização não seja criar ou listar os tipos de jogos existentes, é interessante observar que, mesmo vistas como formas lúdicas menos formais ou que pouco preservam as características mais básicas, são encontradas variações de atividades. Algumas ainda lúdicas (dentro da linha limítrofe), e outras, fora da linha tracejada podem, de certa forma, ser lidas como modos de ser lúdico, como a brincadeira de roda, por exemplo. Ou ainda, diferentes atividades cuja natureza não é lúdica, mas que incorporam certas características.

Juul (2011), ao informar que o modelo do diagrama permite modificações na mesma medida em que se desenvolvem novos jogos e novas tecnologias, representa essa possibilidade já ali, dentro dos casos limítrofes que apresenta, como os jogos de RPG e as simulações abertas. No primeiro, o autor considera, principalmente, as atividades ainda desenvolvidas com papel e caneta, que necessitam da mediação de um mestre que interpreta as ideias, revogando o caráter fixo das mesmas. No segundo, das simulações, os exemplos utilizados são *The Sims* (Maxis, 2000) e *SimCity* (Maxis, 1989), que não são considerados jogos pelo modelo clássico pois não possuem objetivos e nem valores explícitos atribuídos aos possíveis resultados;

cases can be placed between the two circles; and decidedly non-game cases are placed outside the outer circle”.

porém, tudo o que acontece no jogo é resultado do envolvimento do jogador, e este investe esforço ao jogar (JUUL, 2011).

Ambos os exemplos escolhidos por Juul (2011) pertencem a um contexto que de desenvolvimento de jogos visto, atualmente, como limitado. Cabe reiterar que o esquema proposto pelo autor possui limitações, conforme o próprio afirma, pois

[...] não fornece muitas explicações sobre as variações entre os jogos ou sobre o motivo pelo qual os jogos são agradáveis. É uma plataforma abstrata sobre a qual os jogos são construídos, uma plataforma que os jogos usam de maneiras diferentes²⁵ (JUUL, 2011, p. 54, tradução nossa).

Em suma, Juul (2011) sintetiza é o que há em comum na grande maioria dos jogos existentes, e entende que esses elementos, senão em sua totalidade, mas em maior ou menor grau, devem ser identificados. Contudo, o estado da progressão técnica atual, sobretudo referente ao desenvolvimento de *videogames*, amplia as possibilidades criativas frente ao modelo clássico (JUUL, 2011), e conduz a um tensionamento de todas as fronteiras e elementos apresentados.

3.2 A MÁQUINA TAMBÉM JOGA

Enquanto os autores abordados até então destacam os objetivos, o conflito, o esforço em prol de um resultado e outras características já mencionadas no capítulo anterior, independentemente do formato, Alexander Galloway (2006) direciona seu estudo especificamente aos jogos eletrônicos. O autor compreende um videogame como “[...] um objeto cultural, vinculado à história e à materialidade, constituído por um dispositivo computacional eletrônico e um jogo simulado em software”²⁶ (2006, p. 1, tradução nossa).

Dessa forma, Galloway descreve o processo comunicacional entre todas as partes envolvidas – o *hardware* como máquina, o jogo como *software* e o jogador como operador. O primeiro,

O dispositivo computacional eletrônico – a máquina [...] – pode assumir várias formas. Pode ser um computador pessoal, uma máquina de fliperama, um console doméstico, um dispositivo portátil, ou quaisquer outras máquinas

²⁵ “[...] does not provide much explanation of the variations between games, or of why games are enjoyable. It is an abstract platform upon which games are built, a platform that games use in different ways”.

²⁶ “[...] a cultural object, bound by history and materiality, consisting of an electronic computational device and a game simulated in software”.

eletrônicas. A máquina normalmente terá algum tipo de dispositivo de entrada, como um teclado ou controle, e também terá algum tipo de superfície inteligível para saída, como uma tela ou outra interface física²⁷ (GALLOWAY, 2006, p. 1-2, tradução nossa).

A instância física e tangível da máquina viabiliza a transmutação da ação/código e código/ação entre a segunda e terceira parte, respectivamente, o *software* e o jogador, conforme completa o autor:

Carregado no armazenamento da máquina está o software do jogo. Software é dados; os dados emitem instruções para o hardware da máquina, que, por sua vez, executa essas instruções no nível físico, movendo bits de informações de um lugar para outro, realizando operações lógicas em outros dados, acionando dispositivos físicos e assim por diante. O software instrui a máquina a simular as regras do jogo por meio de ação significativa. O jogador, ou operador, é um agente individual que se comunica com o software e hardware da máquina, envia mensagens codificadas via dispositivos de entrada e recebe mensagens codificadas via dispositivos de saída.²⁸ (2006, p. 2, tradução nossa).

O reconhecimento dessas três partes é o que Galloway considera “o aparato completo do videogame, [...] um meio cultural massivo que envolve um grande número de máquinas orgânicas e inorgânicas”²⁹ (2006, p. 2, tradução nossa). Essa concepção não ignora as características tradicionais dos jogos exploradas anteriormente, mas as coloca sob outro prisma quando consideradas em meios eletrônicos, uma visão compartilhada e esclarecida também por Mark Wolf, em *The medium of the video game* (2001).

Elementos que se esperaria encontrar em um “jogo” são conflito (contra um adversário ou circunstâncias), regras (determinando o que pode e não pode ser feito e quando), uso de alguma competência do jogador (como habilidade, estratégia ou sorte), e algum tipo de resultado mensurável (como ganhar versus perder, ou atingir a pontuação mais alta ou o tempo mais rápido para a conclusão de uma tarefa). Todos estes estão geralmente presentes em videogames de alguma maneira, embora em graus diferentes. Nos videogames, a pontuação, a aderência às regras e a exibição dos elementos

²⁷ “The electronic computational device—the machine, for short—may come in a variety of forms. It may be a personal computer, an arcade machine, a home console, a portable device, or any number of other electronic machines. The machine will typically have some sort of input device, such as a keyboard or controller, and also have some sort of intelligible surface for output such as a screen or other physical interface”.

²⁸ “Loaded into the machine’s storage is the game software. Software is data; the data issue instructions to the hardware of the machine, which in turn executes those instructions on the physical level by moving bits of information from one place to another, performing logical operations on other data, triggering physical devices, and so on. The software instructs the machine to simulate the rules of the game through meaningful action. The player, or operator, is an individual agent who communicates with the software and hardware of the machine, sending codified messages via input devices and receiving codified messages via output devices”.

²⁹ “[...] the entire apparatus of the video game. It is a massive cultural medium involving large numbers of organic machines and inorganic machines”.

visuais do jogo são todos monitorados por um computador, e não por seres humanos. O computador também pode controlar os personagens oponentes dentro de um jogo, tornando-se um participante e um árbitro.³⁰ (2001, p. 14-15, tradução nossa).

Portanto, o que deve ser considerado sob a perspectiva dos videogames, especificamente, é não apenas o que constitui um jogo, mas o modo como esses elementos tradicionais e como o próprio papel do jogador são modificados quando há a inserção dos elementos *hardware* e *software* a todo o conjunto, bem como suas respectivas materialidades e ações dentro desse processo.

Quando comparados ao cinema ou à fotografia, por exemplo, a diferença entre os videogames e as outras mídias é evidenciada. Partindo do princípio de que “se fotografias são imagens, e filmes são imagens em movimento, então *videogames* são ações”³¹ (GALLOWAY, 2006, p. 2, tradução nossa, grifo do autor). E é justamente a ação o ponto de ancoragem de todo o pensamento do autor: a ação entre todas as partes envolvidas no jogo eletrônico – máquina, *software* e operador.

Conforme Galloway (2006), enquanto nas mídias anteriormente citadas a ação que dá origem ao conteúdo é executada antes ou durante a produção, com os jogos eletrônicos a ação em si é material, pois todas as partes envolvidas são postas em movimentação para que o jogo aconteça. “Alguém *joga* um jogo. E o *software* é executado. O operador e a máquina jogam o videogame juntos, passo a passo, movimento a movimento. Aqui o “trabalho” não é tão sólido ou integral como em outras mídias”³² (GALLOWAY, 2006, p. 2, tradução nossa, grifo do autor).

Dessa forma, o jogo eletrônico é realizado ao longo do processo porque necessita da participação ativa do jogador para acontecer (WOLF, 2001; GALLOWAY, 2006), para que o conjunto exista de fato como o aparato completo. Do contrário, fora de uso, ou de ação, cada parte é reduzida apenas à sua composição mais básica: o *software* perde o estatuto jogo, para ser lido como apenas código estático

³⁰ “Elements one would expect to find in a “game” are conflict (against an opponent or circumstances), rules (determining what can and cannot be done and when), use of some player ability (such as skill, strategy, or luck), and some kind of valued outcome (such as winning vs. losing, or the attaining of the highest score or fastest time for the completing of a task). All these are usually present in video games in some manner, though to differing degrees. In video games, the scoring of points, adherence to the rules, and the display of the game’s visuals are all monitored by a computer instead of by human beings. The computer can also control the opposing characters within a game, becoming a participant as well as referee”.

³¹ “If photographs are images, and films are moving images, then *video games are actions*”.

³² “One *plays* a game. And the *software runs*. The operator and the machine play the video game together, step by step, move by move. Here the “work” is not as solid or integral as in other media”.

(GALLOWAY, 2006). Assim, a mídia videogame passa a existir, de fato, no próprio ato de jogo.

Com base na identificação das três partes envolvidas ativamente no processo de jogo, Galloway (2006) organiza o pensamento em dois eixos. No primeiro, estabelece a distinção entre dois tipos de ações: aquelas que são referentes à máquina – executadas pelo *software* e pelo *hardware* de um dispositivo eletrônico –, e as que são referentes ao operador - exercidas pelo jogador. No entanto, o próprio autor ressalta que essa proposta de divisão é artificial, com finalidade analítica, pois “[...] tanto a máquina quanto o operador trabalham juntos em uma relação cibernética para efetuar as várias ações do videogame em sua totalidade”³³ (2006, p. 5, tradução nossa). A adoção dos termos “máquina” e “operador” também reforça essa coesão e a natureza não orgânica e orgânica, dos atores envolvidos no sistema dos jogos eletrônicos (GALLOWAY, 2006).

No segundo eixo são determinados os espaços onde os atos da máquina e do operador ocorrem. Para tanto, o autor apropria-se do conceito de diegese, proveniente das teorias literária e fílmica, para demarcar as ações que ocorrem dentro ou fora do universo da narrativa do videogame. A transposição da ideia para o estudo de jogos digitais provoca certa alteração no significado original, quando aplicado a outro meio. De acordo com Galloway,

A diegese de um videogame é o mundo total da ação narrativa do jogo. Assim como no cinema, a diegese de videogames inclui elementos na tela e fora da tela. Inclui personagens e eventos que são mostrados, mas também aqueles que são meramente referenciados ou presume-se que existam dentro da situação de jogo. Enquanto alguns jogos podem não ter narrativas elaboradas, sempre existe algum tipo de cenário de jogo elementar ou situação de jogo - a “segunda realidade” de Caillois - que funciona como a diegese do jogo. Em *PONG*, é uma mesa, uma bola e duas pás; no *World of Warcraft* são dois grandes continentes com um mar no meio³⁴ (2006, p. 6-7, tradução nossa).

³³ “[...] both the machine and the operator work together in a cybernetic relationship to effect the various actions of the video game in its entirety”.

³⁴ “The diegesis of a video game is the game’s total world of narrative action. As with cinema, video game diegesis includes both onscreen and offscreen elements. It includes characters and events that are shown, but also those that are merely made reference to or are presumed to exist within the game situation. While some games may not have elaborate narratives, there always exists some sort of elementary play scenario or play situation—Caillois’s “second reality”— which functions as the diegesis of the game. In *PONG* it is a table, a ball, and two paddles; in *World of Warcraft* it is two large continents with a sea in between”.

Se no espaço diegético do jogo está contemplado tudo o que faz parte e que é possível de ser executado dentro desse universo, o sentido oposto também deve ser considerado. Logo, o que está situado fora, pertence à porção de elementos e atos não diegéticos, aquilo que ainda é classificado como parte do aparato *game*, porém “[...] externo ao mundo da ação narrativa”³⁵ (GALLOWAY, 2006, p. 7, tradução nossa). No âmbito do cinema, Galloway (2006) destaca que o termo se refere aos créditos e demais elementos textuais, como o próprio título, bem como à trilha sonora original. Assim como esses componentes cinematográficos, os elementos não diegéticos nos jogos digitais estão fora da porção que compõe o personagem e seu mundo, contudo são de grande importância, principalmente para o ato de jogo em si.

A intenção do autor ao adaptar essas noções acerca da diegese para o campo dos videogames não representa uma tentativa de reduzi-los a textos ou compará-los a filmes. Assim como a divisão entre máquina e operador, a separação entre o que acontece externa e internamente nesse espaço de jogo é, frequentemente, difícil de ser demarcada (GALLOWAY, 2006). Sobretudo, o que o autor busca destacar com a identificação desses eixos é que não existe prevalência de um sobre o outro, mas uma tentativa de observar o meio dos videogames como um todo: “Nesse modelo, pressionar Pausa é tão significativo quanto disparar uma arma. As trapaças são tão significativas quanto as estratégias”³⁶ (GALLOWAY, 2006, p. 8, tradução nossa).

Através dessas formulações, Galloway (2006) introduz o que chama de “os quatro momentos da ação de jogo”, onde cada um oferece “[...] uma perspectiva diferente sobre as qualidades formais do videogame”³⁷ (2006, p. 8, tradução nossa). São eles: os atos diegéticos da máquina, os atos não diegéticos do operador, os atos diegéticos do operador e os atos não diegéticos da máquina.

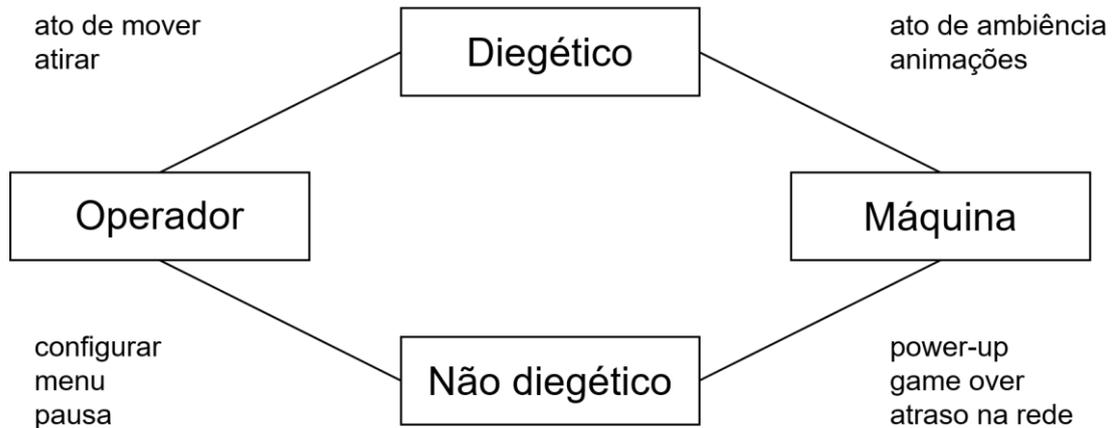
A imagem abaixo permite visualizar a proposta de Galloway, bem como as relações entre seus quadrantes.

³⁵ “[...] external to the world of narrative action”.

³⁶ “In this model, pressing Pause is as significant as shooting a weapon. Cheats are as significant as strategies”.

³⁷ “[...] a different perspective on the formal qualities of the video game”.

Figura 3 - Diagrama dos quadrantes de ação de jogo de Galloway



Fonte: Galloway (2006, p. 37, tradução nossa)

O primeiro quadrante é dedicado aos atos diegéticos da máquina, representando os momentos de “puro processo”, de ações que “[...] transpiram dentro do mundo imaginário do jogo e são instigadas pela máquina [...]”³⁸ (GALLOWAY, 2006, p.12, tradução nossa). Aqui, o *software* e o *hardware* estão em funcionamento, independentemente do *input* do operador. Em oposição à ação de pausa, essa categoria abrange os períodos nos quais a atividade do jogador está em estado de suspensão, caracterizando o que Galloway (2006) denomina atos de ambiência. Nesses, estão inclusos os micro movimentos, comumente expressados pelas “[...] repetições pseudo-aleatórias de ação mecânica, ou coleções ordenadas de repetições que circulam com diferentes periodicidades para adicionar complexidade ao ato de ambientação” (2006, p. 10, tradução nossa). *Shenmue* (Sega, 2000) é um exemplo significativo, trazido pelo próprio autor, de ambiente de jogo “vivo”. Um modelo muito semelhante e aprimorado pode ser observado em *Gran Theft Auto III, IV, V* ou *Red Dead Redemption I e II*, ambas as séries da Rockstar Games, com grande quantidade de *non-playable characters*³⁹ (NPCs), que ajudam a compor e animar o mundo do *game*. A resposta de *Sonic* ou *Crash*, ao bater os pés, fazer malabares, caretas ou demais gestos à espera do retorno do operador ao controle também são parte dessas manifestações da vivacidade da máquina na ausência da intervenção do jogador.

Outro tipo de ato de máquina contemplado nessa primeira categoria são as animações contidas dentro de alguns jogos. Estas podem servir como condutores da

³⁸ “[...] transpire within the imaginary world of the game and are actions instigated by the machine [...]”.

³⁹ Também conhecidos como *non-player characters*, personagens não jogáveis. A partir dessa primeira aparição da expressão, será adotada a sigla NPCs.

narrativa, estabelecendo uma transição para outro ponto da trama (GALLOWAY, 2006), ou como uma espécie de gatilho/resolução ou um intervalo para momentos de ação mais intensa ao longo do *gameplay*, como pode ser observado em todos os jogos da série *Uncharted* (Naughty Dog), por exemplo.

O segundo quadrante é dedicado aos atos não diegéticos do operador, executados fora do espaço compreendido como o universo ficcional do jogo, mas que ainda são importantes tanto para a estrutura quanto para o *gameplay* (GALLOWAY, 2006). Se no domínio anterior a ambiência é um estado de ação da máquina, e o jogador é quem entra em suspensão, aqui a situação é diametralmente oposta: a decisão de pausar o jogo é um dos principais atos que ilustram o âmbito em questão, e que suspende temporariamente a atividade da máquina. Porém, assim como a falta de ação do jogador não afeta o progresso do jogo, pausar também não é prejudicial, e está fora da diegese “[...] porque nada no mundo do jogo pode explicar ou motivá-lo quando ele ocorre”⁴⁰ (GALLOWAY, 2006, p. 13, tradução nossa).

O teórico define, basicamente, que o ponto central desse espectro são os “atos de configuração”, divididos em duas possibilidades. Primeiro, os menus, pois segundo ele,

Ações de ajuste existem em todos os jogos. Eles são os atos intersticiais de definição de preferências, configuração do jogo, meta-análise do jogo, carregamento ou salvamento, seleção de um ou dois jogadores e assim por diante. Os atos de pausa e trapaça fazem parte dessa categoria. Inclui todas as atividades antes do jogo, após o jogo e durante o jogo⁴¹ (GALLOWAY, 2006, p. 13, tradução nossa).

A segunda variação corresponde ao que o autor chama de “algoritmo subjetivo” (2006, p. 13), ou seja, quando o mote do jogo é a configuração em si, e o operador lida com essas variáveis de ajuste, através de uma camada gráfica externa à diegese do *game*, porém “[...] intimamente conectadas à narrativa do jogo”⁴² (GALLOWAY, 2006, p. 14, tradução nossa). Jogos de estratégia em tempo real, com sistema de batalhas em turnos, como *Final Fantasy* (Square Enix) e *Civilization* (Sid Meier), mencionados pelo autor, são exemplos clássicos, mas jogos de temática esportiva,

⁴⁰ “[...] because nothing in the world of the game can explain or motivate it when it occurs”.

⁴¹ “Setup actions exist in all games. They are the interstitial acts of preference setting, game configuration, meta-analysis of gameplay, loading or saving, selecting one player or two, and so on. The pause and cheat acts are both part of this category. It includes all preplay, postplay, and interplay activity”.

⁴² “[...] intimately connected to the narrative of the game”.

tais como *Elifoot* (André Elias) e *Fifa* (EA Sports) também podem ser enquadrados nesse tipo. Dentre os dois últimos, em grau decrescente, *Elifoot* é totalmente baseado em gerenciamento de informações – em uma interface majoritariamente textual -, enquanto o segundo permite também configurar o time, o esquema tático, comercialização de jogadores e técnicos, mas é ainda a ação na partida de futebol a principal parte do *gameplay*.

O terceiro momento mantém o foco no atos do operador, porém agora dentro do espaço do mundo do jogo, abordando a ação “[...] do modo como é mais convencionalmente definida, como os movimentos deliberados de um indivíduo”⁴³ (GALLOWAY, 2006, p. 21, tradução nossa). Para explicar as possibilidades dentro desse âmbito, o autor identifica duas variações: os atos de movimento e os atos expressivos.

No primeiro tipo, estão inclusos todos os atos que “[...] alteram a posição física ou a orientação do ambiente do jogo”⁴⁴ (GALLOWAY, 2006, p. 22, tradução nossa), tanto relacionados à localização, quanto relacionados à perspectiva de visualização do ambiente pelo personagem controlado pelo jogador. Geralmente, são executados por meio de dispositivos de entrada, tais como teclados, *mouses* ou controles próprios de videogames, e traduzidos em movimentos como pular, caminhar, dirigir, correr, agachar, e etc.

Já o segundo tipo, de atos expressivos, apresenta uma tênue diferença em relação à categoria precedente. Se a premissa anterior é a alteração de posição relacionada ao personagem, nesses os movimentos são mais específicos às ações que expressam relações com os objetos acionáveis no ambiente da diegese. Conforme Galloway, “estas são ações como selecionar, escolher, obter, girar, desbloquear, abrir, falar, examinar, usar, disparar, atacar, conjurar, aplicar, digitar, expressar emoções”⁴⁵ (2006, p. 24, tradução nossa). Podem ser simplificados, com apenas uma função - como atirar em um inimigo -, mais complexos - como a seleção e combinação de itens para gerar outros -, ou, ainda, expressar mais de uma finalidade em momentos diferentes (GALLOWAY, 2006) – tal como faz *Mega Man*, cuja ação de

⁴³ “[...] in the way that action is most conventionally defined, as the deliberate movements of an individual”.

⁴⁴ “[...] change the physical position or orientation of the game environment”.

⁴⁵ “These are actions such as select, pick, get, rotate, unlock, open, talk, examine, use, fire, attack, cast, apply, type, emote”.

disparar a arma serve tanto para eliminar inimigos quanto para abrir portas e passagens.

O quarto momento elaborado por Galloway corresponde aos atos não diegéticos da máquina, executados pela mesma e “[...] integrais a toda a experiência de jogo, mas não contidas dentro de uma concepção restrita de mundo do jogo”⁴⁶ (2006, p. 28, tradução nossa). Podem ser resultantes de forças internas ou externas, e divididos em dois tipos. O primeiro corresponde ao que o autor denomina de atos de desativação (do original, *disabling acts*), tendo como exemplo mais comum o *game over*, a “morte gâmica”. “Esse momento geralmente coincide com a morte do personagem controlado pelo operador dentro do ambiente do jogo [...]”⁴⁷, em decorrência de alguma ação do operador, ou a falta de, e que interrompe o *gameplay* temporariamente (GALLOWAY, 2006, p. 28, tradução nossa).

Além da morte, outros atos não diegéticos de máquina fazem parte dessa primeira categoria, e geralmente representam problemas de natureza técnica e/ou externos, que exploram o limite da máquina e do meio, como resume o autor:

Estas ações são qualquer tipo de agressão gâmica ou deficiência gâmica que chega de fora do mundo do jogo e negativamente infringe o jogo de alguma forma. Eles podem ser fatais ou temporários, necessários ou desnecessários. [...] Todos os fenômenos a seguir estão incluídos: falhas, contagens baixas de polígonos, bugs, lentidões, congelamentos temporários e atrasos de rede. [...] Ao mesmo tempo, eles são muitas vezes a categoria mais constitutiva de atos de jogo, pois eles têm a capacidade de definir os limites externos da estética no jogo, o grau zero para um meio inteiro⁴⁸ (GALLOWAY, 2006, p. 31, tradução nossa).

O segundo tipo abrange os atos de ativação (do original, *enabling acts*), que são “[...] oferecidos pela máquina e enriquecem a jogabilidade do operador ao invés de degradá-lo”⁴⁹ (GALLOWAY, 2006, p. 31, tradução nossa). De acordo com o autor, algo é oferecido ao jogador pela máquina, tal como uma vida extra, um aumento de velocidade, um bônus de qualquer natureza, entre outros, também chamado de

⁴⁶ “[...] to the entire experience of the game but not contained within a narrow conception of the world of gameplay”.

⁴⁷ “This moment usually coincides with the death of the operator’s player character inside the game environment [...]”.

⁴⁸ “These actions are any type of gamic aggression or gamic deficiency that arrives from outside the world of the game and infringes negatively on the game in some way. They can be fatal or temporary, necessary or unnecessary. [...] all the following phenomena are included: crashes, low polygon counts, bugs, slowdowns, temporary freezes, and network lag. [...] But at the same time, they are often the most constitutive category of game acts, for they have the ability to define the outer boundaries of aesthetics in gaming, the degree zero for an entire medium”.

⁴⁹ “[...] actions offered by the machine that enrich the operator’s gameplay rather than degrade it”.

power-up. De *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) a *God of War* (Santa Monica Studio, 2005), é possível utilizar vários desses recursos ao longo da experiência de *gameplay*: seja para aumentar o tamanho de Mario, ou tornar Kratos invulnerável e potencializar seus golpes por um curto período de tempo.

Diante da concepção de Galloway (2006), dos quatro momentos da ação de jogo, a Figura 3 torna visível a disposição de cada eixo (operador-máquina e diegético-não diegético) e a formação dos quadrantes que resultam nos quatro atos brevemente desenvolvidos ao longo da presente etapa do capítulo. Através do desenvolvimento desse modelo interpretativo, o autor buscou evitar as abordagens mais tradicionais, que enfatizam uma tendência – narratológica ou ludológica – em detrimento à outra. Desse modo, buscou fixar a compreensão de que “[...] videogames são mídias complexas e ativas que podem envolver tanto humanos quanto computadores, e podem transpirar tanto dentro quanto fora do espaço diegético”⁵⁰ (GALLOWAY, 2006, p. 37, tradução nossa).

A ordem de apresentação de cada um dos atos nesse trabalho seguiu a exposta pelo próprio teórico, afim de preservar a relação de oposição construída pelo mesmo: atos diegéticos de máquina X atos não diegéticos do operador; atos diegéticos do operador X atos não diegéticos de máquina. Assim, a partir do pensamento de Galloway (2006), na visualização do diagrama completo, pode ser percebido o papel de cada elemento a partir da “[...] análise das especificidades materiais do meio”⁵¹ dos videogames (2006, p. 38, tradução nossa).

Diferentemente da grande maioria dos autores já explorados até o momento, Galloway (2006) esclarece que, o grande diferencial dos jogos digitais é a ação entre o aparato completo do *software*, do *hardware* e do jogador, representada pela conexão entre os quadrantes. Conseqüentemente, o deslocamento de um domínio para o outro é o que resulta, de fato, no ato de jogar um jogo digital. O humano joga com/como a máquina dentro e fora da diegese; a máquina joga com o humano e com ela mesma também, dentro e fora da diegese.

Contrariando parte das ideias expostas no tópico anterior, Björk e Juul (2012) problematizam o conceito de *zero-player games* através de um breve exame da ideia e jogador e da influência exercida por ela na própria concepção de jogo. De modo

⁵⁰ “[...] video games are complex, active media that may involve both humans and computers and may transpire both inside diegetic space and outside diegetic space”.

⁵¹ “[...] analysis of the material specificities of the medium”.

geral para os autores, pensar em jogos que não necessitam da agência do jogador promovem uma reflexão teórica do emprego dos outros conceitos e expandem o potencial de jogo para além da necessidade do jogador. Ao passo que mesmo que dispensada a ação humana, muitos desses jogos programam o comportamento da máquina com base na intencionalidade (de vencer) característica do jogador humano.

Os quatro tipos de jogos destacados por Björk e Juul (2012) - de configuração, jogados por inteligência artificial, jogos resolvidos e hipotéticos – principalmente em função dos exemplos escolhidos, não eliminam, de fato, a existência do jogador, apenas modificam seu estatuto. Segundo os autores, poucos jogos guiados por inteligência artificial são verdadeiros *zero-player*, pois a grande maioria não oferece ao jogador a opção de deixar que a máquina controle todas as suas funções.

Outra abordagem pertinente, no que tange à questão da ação em jogos digitais, é apresentada por Marsal Branco, na tese intitulada *Jogos Digitais - Teoria e Conceitos para uma Mídia Indisciplinada* (2011). Especificamente, conceito de ludema, desenvolvido já em um trabalho anterior à tese (PINHEIRO; BRANCO, 2008) e expandido na mesma, apresenta possíveis conexões e afastamentos à proposta de Galloway (2006). Por ludema, Branco compreende como

[...] o menor ato de um jogo, sua parte fundamental. Quando um **ludema** ocorre, está acontecendo um jogo. Quando um jogador pressiona um botão fazendo seu avatar pular, o **ludema** está ocorrendo. Por outro lado, quando este ato volitivo do jogador não ocorre, não existe um jogo acontecendo. As consequências de tal raciocínio podem ajudar na questão da definição do que É e do que NÃO É *game* (2011, p. 76, grifos do autor).

Diferente de Galloway (2006), Branco (2011) não considera que o jogo esteja acontecendo no momento em que o jogador não executa alguma ação diretamente. Logo, o ludema corresponde diretamente a qualquer ato diegético do operador. Mas quando se busca um paralelismo aos momentos onde a agência do jogador é inexistente ou insignificante no processo – ou seja, na ocorrência dos atos diegéticos de máquina (GALLOWAY, 2006), Branco (2011) entende que não há jogo.

A diferença é tênue justamente porque é sabido que ambos os autores consideram a existência das dimensões humanas e não-humanas dos jogos digitais. O objetivo de tensionar as visões não é estabelecer juízo de valor, tampouco sentenciar que tal abordagem é focada no humano em detrimento aos componentes específicos do meio dos videogames. Mas no que toca à ação, a diferença entre os autores parece clara: enquanto o primeiro considera que máquina e jogador

desenvolvem o jogo em conjunto, alterando o controle, o segundo desconsidera integralmente essa configuração.

Se o diálogo é estreito entre os dois últimos autores mencionados, quando a noção de ludema é aproximada do diagrama de Juul (2011), visualizado na figura 2, existe uma compatibilidade maior nas concepções de ação, bem como até da própria noção do que é um jogo de fato. Para Juul (2011), tudo o que está situado dentro do menor círculo do diagrama, que designa as características as quais contemplam a noção de jogo, corresponde, em parte, ao que Branco (2011) entende pelos ludemas, que são possibilidades de ações dentro do que o sistema de regras do jogo. Dessa forma, existe correspondência entre o que o que Juul (2011) entende por esforço do jogador, como uma característica, e a própria existência, de maior ou menor quantidade, de possíveis ludemas em um jogo para Branco (2011).

Por conseguinte, na dimensão oposta dos pensamentos, quando o esforço do jogador é inexistente, no diagrama da figura 2 (JUUL, 2011), os exemplos estão dispostos, em sua maioria, nas zonas que correspondem aos casos limítrofes e aos não jogos. Da mesma forma, para Branco (2011), sem a ocorrência desse esforço, ou seja, na ausência de qualquer um dos ludemas, o que se tem é qualquer outra atividade/sistema, menos um jogo.

Em suma, ao problematizar a ação em jogo, pensando, sobretudo, nos videogames, Branco (2011) e Juul (2011) não consideram falta de ação, tampouco a redução da mesma, como algo inerente à própria dinâmica do ato de jogar; enquanto Galloway (2006) atribui à máquina a responsabilidade pela ação quando o jogador está ausente ou inativo no processo. Esse tensionamento entre os três autores cede maior destaque para Galloway (2006) pelo fato de que seu pensamento contempla noções de extrema importância para a abordagem proposta por essa pesquisa. O autor oferece uma perspectiva de análise que dá conta da questão acerca não só dos atos do jogador (uma visão mais tradicional no estudo de jogos), mas também dos atos operados pelo *software* e pelo *hardware* nos videogames. Ou seja, da comunicação existente entre essas partes.

O tópico seguinte busca exemplificar, com um foco um pouco mais restrito, algumas dessas relações entre operador e máquina (GALLOWAY, 2006), e que poderiam estar localizadas nos casos limítrofes do diagrama de Juul (2011). O contexto dos exemplos é permeado pela transição de mídias nos videogames, como

um potencializador de experimentação na criação de jogos digitais que rompam, de alguma forma, os padrões do modelo clássico.

3.3 ALGUNS CASOS LIMÍTROFES

Os fatos e as criações que narram a origem e os desdobramentos da história das atividades lúdicas são ricos e datam de muitos anos atrás: há registros do Egito, de 2686 a.C., por exemplo (JUUL, 2011). Mas a história dos videogames é, segundo Juul, “muito breve e muito longa” (2011, p.3), pois considera, respectivamente, o desenvolvimento industrial comercial intenso nos anos 1970 e, cerca de trinta anos antes, os primeiros experimentos na década de 1940 (MYERS, 2014; THE STRONG MUSEUM, s/a). O título de primeiro jogo é contestado, assim como a própria cronologia das criações (KIRRIEMUIR, 2006).

A partir desse tópico, em virtude do objeto de estudo a ser analisado e das limitações existentes no desenvolvimento de uma dissertação, o objetivo é traçar um breve histórico das progressões técnicas e artísticas dos jogos, especificamente direcionado ao desenvolvimento dos jogos digitais. Tendo em mente esse recorte macro, longe de desmerecer ou ignorar fatos e títulos importantes, cabe esclarecer os demais critérios que levaram à escolha dos *games* destacados.

O primeiro é referente ao suporte: todos jogos descritos foram criados para computadores, consoles e/ou dispositivos móveis, e estão disponíveis ou possuem versões para mais de uma dessas plataformas. O segundo parâmetro corresponde às semelhanças que esses videogames possuem com o objeto de análise desta pesquisa. Assim, foram destacados alguns exemplos significativos que podem servir de referência para comparação com *Everything*, ou que representam, à sua época de lançamento, uma ruptura em algum padrão ou dinâmica⁵². Mais uma vez, é pertinente ressaltar que não há pretensão de retomar a história completa de cada título, tampouco problematizar os gêneros aos quais estão associados ou não.

De acordo com o primeiro critério mencionado, relativo ao suporte, o contexto que o abrange é o da transição da mídia cartucho para o laserdisc, e em seguida, o CD-ROM. O segundo teve um ciclo muito curto na indústria dos jogos, do início dos anos 80 à metade da década de 90. Comercialmente disponível em 1978,

⁵² Os videogames destacados na presente etapa foram jogados pela autora parcial ou integralmente para o desenvolvimento da pesquisa.

principalmente para filmes, o laserdisc permitia melhor resolução e nitidez nas imagens em relação às fitas magnéticas. Em jogos, possibilitou o *full motion video*, pois carregava vídeos pré-gravados disco que serviam como plano de fundo dos cenários ou como filmes interativos (ou ficção interativa). *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983) é um dos exemplos mais famosos desse tipo de produto (WOLF, 2012).

O CD-ROM chega aos consoles no que é considerada a quinta geração de tecnologias de vídeo games, compreendendo o período de 1993 a 2002 (SCHWEIZER, 2012), quando o *compact disc* já era o formato padrão para a indústria da música (TERRIEN, 2012). Algumas empresas que fabricavam consoles na época criaram adaptadores para dar conta da nova mídia com os aparelhos que já possuíam. Não muito tempo depois, começaram a surgir os sistemas que adotavam a mídia nativamente, como o Sega Saturn e o PlayStation.

Também na década de 90, os leitores de CD-ROM também ficaram mais acessíveis para os consumidores que possuíam computadores pessoais. A entrada da mídia provocou uma das maiores revoluções nos videogames: com mais espaço (até cerca de 660Mb de armazenamento), mais possibilidades de criação, bem como *games* mais extensos. As *cut-scenes* dentro dos jogos são alguns dos frutos dessa nova tecnologia (TERRIEN, 2012).

Figura 4 - Tela do jogo Myst



Fonte: captura de tela de *Myst: Masterpiece Edition*/A autora

Nesse contexto, em 1993, a Cyan lançou *Myst*⁵³, que contribuiu para que a popularização dos *drivers* de CD-ROM e para o avanço no desenvolvimento de outros jogos nessa mídia. É, até hoje, um dos jogos mais vendidos de todos os tempos – superado apenas em 2001 por *The Sims* (2000) -, e um dos maiores exemplos de uso de gráficos tridimensionais da época (WOLF, 2012b). A dinâmica de movimentação do jogo é simples, mas seus enigmas e história são sofisticados.

Tanto as ações executadas para o andamento do jogo, quanto a mudança de perspectiva são executadas através de cliques com o *mouse* (*point-and-click*). Enquanto não há ação do jogador, os sons e a trilha do jogo compõem a atmosfera, mas nada ocorre até o clique seguinte. A perspectiva de visão em primeira pessoa – popularizada pelos jogos de tiro como *Wolfenstein 3D* e *Doom* (Id Software, 1992; 1993) – aliadas as mais de 2.500 telas pré-renderizadas em 3D (WOLF, 2012b) fazem de *Myst* um marco na história dos videogames e um convite a contemplação.

Em *Myst*, a exploração leva ao descobrimento dos espaços, da trama e das possíveis ações dentro do jogo, que consistem, na grande maioria, no aprendizado da manipulação das máquinas dos cenários (WOLF, 2012b). Há apenas uma narração ao início do jogo, mas não apresenta nenhuma outra informação via camada não diegética. O que existe, na forma de textos, são páginas de livro, que contam partes da história dos personagens, da ilha e das eras. Os próprios livros têm papel fundamental dentro da diegese do jogo, e funcionam como portais entre os espaços da história (WOLF, 2012b)

Se existe alguma possibilidade de questionamento em relação ao estatuto de jogo de *Myst*, compreendido como um *puzzle*, diversas das suas características são a chave para invalidar a discussão. Ainda que não possua resultados quantificáveis, todos os outros quesitos elencados por Juul (2011) são atendidos. Sobretudo, o esforço que o jogador deve fazer para desvendar os enigmas, mesmo que apenas via cliques, e o fato de possuir quatro finais diferentes - ou seja, oferece resultados variáveis.

⁵³ No ano de lançamento, o jogo foi disponibilizado apenas para Mac OS. Atualmente, uma versão compatível com os sistemas operacionais mais atuais está disponível na plataforma Steam, com o nome de *Myst: Masterpiece Edition*, disponível para Windows e Mac OS. O jogo ainda conta com uma versão mobile para dispositivos Android ou iOS.

Figura 5 - Tela do jogo Dear Esther



Fonte: captura de tela de *Dear Esther: Landmark Edition*/A autora

Criado originalmente em 2008, como uma modificação do motor gráfico Source, pela The Chinese Room, *Dear Esther*⁵⁴ foi comercialmente lançado para computadores em 2012 pelo mesmo estúdio. Enquanto o exemplo anterior foi emblemático para o uso do CD-ROM, na versão completa de 2012, *Dear Esther* foi distribuído em DVD, mídia que compartilha do mesmo princípio tecnológico da antecessora (THERRIEN, 2012), porém oferece ainda mais espaço de armazenamento de dados.

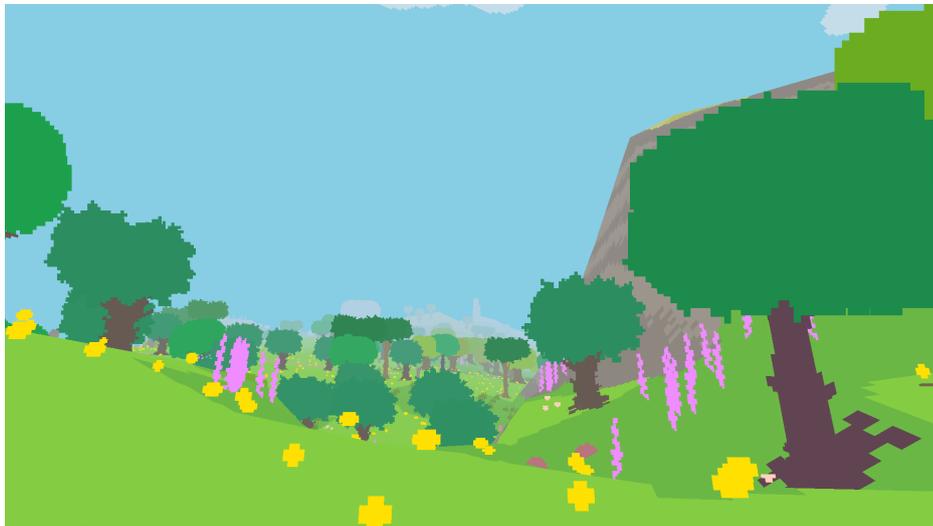
Dear Esther é mais restrito ainda no que tange à mecânica e às ações do jogador. Caminhar e observar o cenário são as únicas possibilidades - além disso, na versão jogada com um controle de Xbox 360, os outros botões apenas permitem algo que funciona como um *zoom* na visualização do ambiente. Andar no jogo habilita os áudios compostos por trechos de narrações feitas por um personagem, falando sobre pensamentos e acontecimentos passados em uma ilha outrora habitada. Cada um dos quatro principais lugares desbloqueia trechos que falam de diferentes pessoas, inclusive do próprio narrador, todos endereçados à Esther, morta em um acidente. Essa relação entre movimentação e ativação de uma narração é uma dinâmica observada em outros títulos, como *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) e *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017).

⁵⁴ Atualmente está disponível para Microsoft Windows, Mac OS, Linux, PlayStation 4 e Xbox One.

Grande parte do ambiente da ilha está sempre em movimento: o som do vento mais intenso em alguns momentos, o movimento das nuvens e das plantas constroem uma atmosfera bucólica. Apesar da vivacidade ambiental e da riqueza dos gráficos, *Dear Esther* necessita da constante movimentação do operador, que observa tudo através da perspectiva em primeira pessoa, para que a narrativa difusa seja costurada de acordo com o caminho tomado. Cair em algum precipício ou afogar-se seria algo semelhante à morte nos jogos mais tradicionais, mas não decreta um fim, tampouco acarreta qualquer tipo de punição. Apenas é possível ler e ouvir a expressão “Come back...” junto a uma animação curta, até o jogo situá-lo novamente em algum ponto da ilha.

Dear Esther desafia não só a concepção de jogo, mas também o próprio jogador (ou talvez, espectador?), ao impor uma experiência de ritmo mais lento e encarrega-lo de conectar os fragmentos narrativos para, talvez, fazer a história maior emergir, atendendo à máxima de que não importa o destino, e sim, o caminho.

Figura 6 – Tela do jogo Proteus



Fonte: site oficial do jogo

Se a narrativa não linear é uma característica marcante dos jogos apresentados anteriormente, *Proteus* (Twisted Tree, 2013)⁵⁵ é uma amostra da possibilidade de criação de um jogo não narrativo. Além disso, enquanto *Myst* e *Dear Esther* pertencem a contextos de criação onde a mídia física predominava, *Proteus* é nativamente digital.

⁵⁵ Disponível para Microsoft Windows, PlayStation 3, Linux, PlayStation Vita e Mac OS.

O *game* é considerado um tipo de “simulador de andar”⁵⁶, de exploração relaxante, onde não há representações realistas de espaços ou pessoas, tampouco conflitos e objetivos claros. O cenário consiste uma espécie de ilha, e o trânsito por ela é livre, em uma caracterização rudimentar da natureza, em cores sólidas e pixels aparentes. A movimentação nesse espaço contribui para as variações de trilha sonora dessa experiência incomum para os padrões de um *game*, tanto no modelo clássico de Juul (2011) quanto no mercado. Tanto o ambiente do jogo quanto a trilha são gerados proceduralmente, ou seja: a cada sessão de jogo, a ilha assim como todos os sons serão diferentes. Quando o jogador para de agir, o entorno continua em um ato de ambiência (GALLOWAY, 2006), porém aguardando o retorno do *input* do jogador. A passagem do tempo é observada através da alternância entre dia e noite, das variações climáticas (chuva, sol e vento) e das estações (primavera, verão, outono e inverno).

Em *Proteus*, a exploração do espaço do jogo é o único objetivo evidente, sem quaisquer consequências, sem valorização e variação dos resultados. A única característica mais próxima da ideia das regras é referente a movimentação – além de “andar”, é possível realizar um movimento que remete ao ato de sentar, perceptível pelo som e pela alteração na percepção do ambiente. Outro jogo com dinâmica semelhante, é *Flower* (Thatgamecompany, 2009), onde o jogador controla o vento, levando pétalas que, por onde passam, alteram o restante da vegetação dos ambientes.

A perspectiva de visão em *Proteus* é em primeira pessoa, e visibilidade do espaço é semelhante a um vídeo em 360 graus. Além disso, há o esforço do jogador em adentrar esse sistema e buscar significado na experiência. Se o resultado é a própria exploração em si, ou o relaxamento, o envolvimento pode ser variar de um jogador para outro.

⁵⁶ Conforme classificação informada na plataforma Steam, onde é possível obter o jogo.

Figura 7 - Tela do jogo Mountain



Fonte: site oficial do jogo

Mountain (David O'Reilly, 2014)⁵⁷ apresenta uma proposta diferente do jogo anterior, principalmente à respeito da ação. Nesse *game*, a pessoa apenas observa uma montanha, que flutua. Assim, o papel do jogador – ou observador – é contemplar o movimento circular da montanha e os objetos que aderem a ela ao longo do tempo, bem como as plantas que nascem, a neve e a chuva que caem, e entre outros fenômenos. Em momento algum o jogador é instruído a fazer nada. Algumas teclas (entre algumas das letras do teclado e a tecla que representa a vírgula) tocam sons análogos a um piano. Algumas sequências de caracteres geram alterações na montanha, fazem ela “pensar” ou podem até mesmo levar a sua destruição. Além disso, é possível aproximar ou afastar a visão do monte representado tridimensionalmente, em formas poligonais simples.

De um modo diferente de *Proteus*, *Mountain* extrapola a proposição mais clássica de jogo, pois não é necessário o esforço nem a ação do jogador, exceto para iniciar o sistema e responder às perguntas feitas na primeira experiência – e é considerado pela mídia especializada um *zero-player game* (HIGTON, 2015). Logo, é possível iniciar o jogo e não realizar nenhuma ação e, mesmo assim, a montanha continuará seu movimento de rotação e de modificação sozinha. Logo, se não há

⁵⁷ Disponível para Android, iOS, Microsoft Windows, Mac OS e Linux.

regras evidentes, nem a necessidade do esforço do jogador/observador, *Mountain* ainda pode ser considerado um jogo de fato? Ou sua própria criação e comercialização em uma plataforma de jogos digitais ocorre para questionar esses limites?

Até esse estágio da pesquisa, os esforços foram direcionados para uma tentativa de estabelecer um conceito, bem como as características essenciais que conferem o estatuto de jogo, além da possibilidade de considerar as ações do operador e da máquina em nível igual importância nos videogames. Mas diante de experiências que borram as fronteiras entre os jogos e os não jogos através do *gameplay*, é pertinente o questionamento: dentre as noções exploradas ao longo de todo o trabalho, até a presente etapa, o que permanece de uma noção mais tradicional de jogo nesses títulos não convencionais, como *Proteus* e *Mountain*?

Diante de todas as noções expostas no capítulo anterior, bem como o pensamento de Juul (2011) na abertura dessa etapa, o que resta é a noção de sistema fechado e formal, pois o código do jogo não é alterado pelo jogador ao longo do *gameplay*⁵⁸. Algum esforço do jogador também permanece, seja na possibilidade de executar algum comando ou movimento dentro do espaço do jogo, seja na capacidade de compreender a história ou o sentido/mensagem transmitido por determinada experiência. Através dos exemplos destacados, é possível observar que são jogos que demandam e/ou possibilitam menos ações, que oscilam entre o jogar, de fato, para chegar ao final do percurso, e a contemplação dos universos ficcionais, por meio do apelo gráfico e de uma mensagem que perpassa a estrutura e a mensagem do jogo.

⁵⁸ Ainda que isso seja possível em outras situações não exploradas nesse trabalho, como os *mods* feitos pelos jogadores.

4 JOGO COMO TEXTO DIGITAL

A discussão acerca do caráter narrativo dos videogames sempre gerou controvérsias no campo dos estudos de jogos (SALEN; ZIMMERMAN, 2012c), assim como a própria cisão entre narratologia e ludologia. O fato é que aliadas, as duas perspectivas oferecem possibilidades de estudo muito mais frutíferas. A primeira, precisa do conteúdo da segunda pois os jogos possuem características intrínsecas e particulares que, sob a ótica das teorias literária e fílmica não são contempladas. A segunda, isoladamente, ficaria restrita ao âmbito dos jogos abstratos, à parte de toda a riqueza dos universos ficcionais construídos em diversos títulos.

Gonzalo Frasca, no texto *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place* (2003), segundo o próprio título do trabalho, expõe alguns problemas na abordagem e na interpretação do trabalho de diversos autores, e que acabam por fomentar a errônea oposição entre as duas correntes de pensamento. O esforço do autor reside na defesa de que, de fato, essa dicotomia nunca existiu, mas que a conceituação de narrativa em jogos necessita de uma definição alternativa e que se conecte melhor às particularidades do meio em questão.

Considerando que, aparentemente, essa cisão teórica no campo, característica de seu período de desenvolvimento inicial, está superada, o posicionamento adotado na presente pesquisa reflete esse pensamento. A mescla entre os dois pontos parece ser o caminho mais adequado, e ficará evidente ao longo do desenvolvimento deste capítulo.

Portanto, ao aproximar as noções de jogo e de texto, a intenção é contemplar a relação entre as estruturas próprias de videogames e como elas manifestam algum conteúdo que possa ser “lido”, seja relacionado à própria temática inerente à proposta do jogo, seja ao seu contexto de produção, ou estritamente ao conteúdo textual presente no mesmo, narrativo ou não - que podem gerar formas literárias que extrapolam os limites do suporte da escrita.

Dessa forma, a compreensão acerca do que significa um texto assume a expansão de seus contornos, afim de acompanhar a diversidade característica dos games, conduzindo a compreensão para a análise do objeto de estudo do presente trabalho. O entendimento de texto abordado está além da questão semiótica e linguística, e mais próximo de algo como uma interpretação possível baseada na experiência de jogar um videogame.

Neste capítulo, o olhar dos teóricos do *game design* será complementado com o conhecimento produzido pelas lentes de outros campos, especificamente do literário, mas sempre lembrando de qual meio estamos falando, assim como de suas características específicas e sua pluralidade de formas.

4.1 DA NARRATIVA AO CIBERTEXTO E À SIMULAÇÃO

A questão da narrativa e da textualidade nos estudos de jogos possui diversas faces e bases teóricas. A principal crítica, em relação a colonização do campo por outras áreas (KERR, 2006) como a literatura e a semiótica, gerou uma cisão teórica que, conforme anteriormente mencionado, parece ter sido superada. Mas o ponto que guia o presente capítulo é não consiste na negação da existência nem na primazia da narrativa nos jogos digitais, tampouco visa adentrar o âmbito da análise semiótica. Conforme já abordado na etapa anterior, parte-se da premissa de que os videogames são um meio e que possuem características que os diferenciam dos outros. Portanto, para compreendê-los, não basta analisar apenas a história que ele pode desenvolver (ou não), mas como ela pode ser manifestada através das especificidades do meio, considerando a ação (ou a falta de) do jogador.

Dessa forma, é pertinente iniciar a abordagem considerando que nem todos os jogos possuem uma narrativa (WOLF, 2001; FRAGOSO; AMARO, 2018) estruturada no sentido tradicional. Apesar dessa possibilidade títulos como *Tetris* (Alexey Pajitnov, 1985) e *PONG* (1972) ainda assim permitem uma leitura. O próprio fato desses jogos apresentarem uma situação a ser resolvida, um desafio, por si só já expõe o jogador a uma mensagem, mesmo que seja uma combinação entre objetivo e imperativo, como “forme linhas para evitar que a pilha de blocos atinja o topo” ou “rebata a bola até o fundo da tela do adversário”, como nos exemplos citados anteriormente. Portanto, nem todo jogo apresenta uma história completa, até mesmo porque o jogo é um meio baseado no controle, que depende do usuário para realizar tarefas e, assim, expor a completude da sua mensagem - salvo raras exceções, como os já citados *zero-player games*.

Ao mesmo tempo, é da natureza humana organizar fatos e discursos em uma sequência, a fim de estabelecer uma ordem, algum sentido. Juul (2001) observa de forma lúcida que o fato de a narrativa ser apropriada para vários âmbitos, como processar informações, não significa que tudo possa ser considerado uma narrativa,

seja ela verbal, oral, visual ou auditiva – e esse pensamento é pertinente para o estudo de jogos, especialmente os digitais.

O trabalho de Espen J. Aarseth em *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) é significativo para essa discussão, sobretudo em um contexto de digitalização de processos e dos meios ao qual a obra pertence. Do livro, cabe destacar brevemente dois conceitos complementares importantes que emergem da crítica que o autor faz ao campo dos estudos literários e da resistência do mesmo à consideração de outras formas textuais, sejam elas eletrônicas ou não: o de cibertexto e o de literatura ergódica.

A definição de Aarseth (1997) para cibertexto não encontra paralelo em outras formas textuais, no que tange a uma definição direta do formato ou do conteúdo. Também de acordo com o autor, a ideia não é restrita apenas a textos em suportes digitais e não consiste em uma nova forma possibilitada pela tecnologia, pois um texto em papel também pode ser considerado como tal. Afim de escapar da problematização entre as formas textuais e os diferentes suportes, bem como de uma tipologia, Aarseth direciona o foco do conceito para “[...] a organização mecânica do texto, postulando as complexidades do meio como parte integrante da troca literária”⁵⁹ (1997, p. 1, tradução nossa). Além disso, considera que o papel do leitor/usuário de cibertextos é diferenciado em relação ao leitor das formas literárias mais tradicionais.

E é justamente em relação a ação do leitor que a noção de literatura ergódica está conectada. Assim como a ideia de cibertexto, essa categoria literária não é nova, conforme o autor, mas sim sua nomenclatura: “[...] um termo apropriado da física que deriva das palavras gregas *ergon* e *hodos*, que significa ‘trabalho’ e ‘caminho’. Na literatura ergódica, é necessário esforço não trivial para permitir ao leitor percorra o texto”⁶⁰ (AARSETH, 1997, p. 1, tradução nossa). Esse esforço, para o autor, é diferente do simples movimento dos olhos, do ato de virar as páginas de um livro e de interpretar o que é lido: o leitor de cibertextos é um jogador (AARSETH, 1997).

Dessa forma, no lugar de um conceito, Aarseth (1997, p. 18) prefere chamar sua formulação de uma “perspectiva”, que visa ampliar os estudos literários através do reconhecimento de diversas textualidades. Portanto, dentro da literatura ergódica,

⁵⁹ “[...] the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange”.

⁶⁰ “[...] a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning “work” and “path”. In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text”

“um cibertexto é uma máquina para a produção de uma variedade de expressão”⁶¹ (1997, p. 3, tradução nossa), que não exclui e que pode conter elementos narrativos, mas que não é considerada um narrativa em um sentido próprio dos estudos literários tradicionais. Essa afirmação do autor é ainda mais interessante quando relacionada ao status da obra, considerada um dos textos principais do eixo da ludologia, no início da formação dos campos dos estudos de jogos.

De modo geral, percorrer o texto, para o autor, é também contribuir para a sua construção; é poder escolher entre múltiplos caminhos, ciente de que cada escolha sucessiva - ou configuração – gera resultados diferentes. No lugar da ambiguidade interpretativa, ou para além dela, o cibertexto trabalha com o que se torna acessível a partir da escolha e com o que se perde a partir da mesma (AARSETH, 1997).

Ao tentar atualizar o pensamento do autor, levando ao extremo sua compreensão ampla de texto (para além do signo verbal), e pensando na variedade de títulos existentes atualmente, qualquer jogo poderia ser considerado um cibertexto, uma máquina de expressão. Ainda que possua um caminho desejável a ser percorrido/estabelecido, o *gameplay* nunca será o mesmo para todos os jogadores, principalmente em jogos de simulação, sobretudo *sandboxes* e de esportes, que não possuem uma narrativa predefinida, apenas estruturas narrativas - no caso do tipo esportivo, as próprias regras do jogo (WOLF, 2001). Em relação às simulações, como a série *Sims* e entre outros, “[...] permitem que o jogador construa mundos imaginários, mas não há nenhuma narrativa predeterminada para ocorrer neles, embora as experiências e a interação do jogador dentro do mundo possam constituir algo como uma narrativa”⁶² (WOLF, 2012, p. 693, tradução nossa).

Diferente de Aarseth (1997), Frasca (2003) parte diretamente do argumento que, especificamente em relação aos jogos digitais, é mais apropriado falar em simulações do que em narrativas, pois elas abrem o caminho para um pensamento mais amplo. Mesmo que ambos os tipos possuam “[...] alguns elementos comuns (personagens, configurações e eventos), suas mecânicas são essencialmente diferentes. Mais importante, eles também oferecem possibilidades retóricas

⁶¹ “A cybertext is a machine for the production of variety of expression”.

⁶² “[...] allow players to build imaginary worlds, but there is no predetermined narrative that occurs there, although the player’s experiences and interaction within the world may constitute something like a narrative”.

distintas”⁶³: narrativas são formas de representação; simulações são formas de exemplificar comportamentos (FRASCA, 2003, p. 222, tradução nossa).

Com base na noção de autoria somada à questão do comportamento, Frasca (2003) entende que ambos os modos são capazes de transmitir mensagens, ideias e sentimentos do autor de formas distintas. Mas no caso das simulações, a sequência de eventos não é fixa, o que está diretamente relacionado à experiência de jogar um jogo diversas vezes, pois “[...] o conhecimento e a interpretação de simulações exigem repetição”⁶⁴, e cada uma das experiências será diferente das anteriores (2003, p. 227, tradução nossa).

Diferente do autor de uma narrativa, o autor de um jogo de simulação,

[...] ou “simulador” também podem incorporar diferentes graus de destino (através de eventos codificados, cut-scenes ou manipulando eventos pseudo-aleatórios) em seus jogos. A vitória é em parte por causa do desempenho do jogador, mas outras coisas estão além de seu controle. O software pode entrar aleatoriamente em restrições (como um sabotador infiltrado), tornando seu objetivo mais difícil de alcançar. O simulador sempre tem a palavra final: ela poderá decidir a frequência e o grau de eventos que estão além do controle do jogador⁶⁵ (FRASCA, 2003, p. 227-228, tradução nossa).

Um exemplo dessas situações descritas anteriormente, principalmente acerca da diferença entre diversos *gameplays* de um único jogador de uma mesma simulação, pode ser descrito através da prática de *speedrun*. Uma sessão de jogo de *speedrun* só pode ser executada em jogos que possuem conteúdo majoritariamente codificado e uma sequência fixa de eventos. Ao contrário da liberdade exploratória e da novidade de cada novo *gameplay* de uma simulação, o praticante do *speedrun* não jogou diversas vezes o mesmo jogo em busca de novas experiências, e sim, para mapear os padrões e, ao fim, registrar geralmente na forma de vídeo finalizou o *game* em um tempo muito menor que o planejado pelo desenvolvedor. É como dar um recado: “decodifiquei o seu código!”.

O argumento no qual Frasca (2003) apoia-se, da diversidade de *gameplays* de proporcionados pelas simulações em relação às narrativas, foca apenas na estrutura

⁶³ “[...] common elements (characters, settings, and events) their mechanics are essentially different. More important, they also offer distinct rhetorical possibilities”.

⁶⁴ “[...] the knowledge and interpretation of simulations requires repetition.

⁶⁵ “[...] or “simauthors” can also incorporate different degrees of fate (through hard-coded events, cut-scenes, or by manipulating pseudorandom events) into their games. Victory is partly because of the player’s performance but other things are beyond her control. The software could randomly slip in constraints (like an infiltrated saboteur), making your goal more difficult to reach. The simauthor always has the final word: she will be able to decide the frequency and degree of events that are beyond the player’s control”.

do jogo e da sequência de eventos em si, e ignora o próprio comportamento do jogador. Ainda que o caminho a seguir seja o mesmo sempre, o modo como o indivíduo percorre é que pode ser sempre diferente, pois o comportamento de cada jogador varia muito.

Ao destacar a o aspecto da emulação de comportamento, Frasca (2003) deixa implícito que as formas de transmitir uma mensagem em um jogo de simulação são mais ricas do que em narrativas. A visão dos jogos como meios de comunicação por si só, segundo Fernández-Vara (2015), subentende a existência de uma mensagem que, para a autora, é transmitida pelo designer do jogo para os jogadores. Mas Clara considera um modelo comunicacional já ultrapassado, de apenas uma via, e entende que essa classificação como meio diminui as potencialidades e características dos *games*. Para ela, os jogos são textos incompletos, onde os jogadores também são parte dos mesmos, em um constante processo de interpretação e construção de sentido.

De modo geral, o pensamento de Fernández-Vara (2015) está de acordo com o entendimento de jogos como meios propostos nesse trabalho, a única discordância, e talvez o aspecto mais crítico, reside no fato de Clara imaginar que, no atual contexto, ainda se possa considerar algum tipo de comunicação linear e não cíclica, oposta ao que própria considera para os jogos digitais.

Outra questão que povoa o imaginário dos jogos e das mensagens é a noção de que, quando se tem essa mistura, automaticamente o resultado são jogos com alguma agenda específica – ou jogos sérios, com propósito ou, ainda, *advergames*. Esses conceitos não serão aprofundados, pois desviam do objetivo do trabalho. Em contrapartida, conforme o que fora exposto na abertura do capítulo, a proposta dessa pesquisa entende que qualquer jogo transmite alguma mensagem, seja através de imperativos, das suas regras, ou através de sua temática. Portanto, é vital o entendimento mais amplo acerca da ideia de texto e, conseqüentemente, das mensagens nos videogames, ambos desvinculados da noção de narrativa mais rígida, na busca por uma leitura do objeto de estudo desse trabalho.

4.2 JOGOS COMO TEXTOS CULTURAIS

Os jogos, enquanto artefatos culturais, estão conectados aos seus diversos contextos que o circundam. De modo geral, todos meios, bem como seus produtos,

permitem associação às circunstâncias sob as quais foram gerados – aqui, nesse caso, os jogos digitais. Ao admitir a noção de cultura como um sinônimo para contexto (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a; 2012d), tem-se a possibilidade de “ler” os jogos como textos culturais, conforme mencionado no capítulo 2. Salen e Zimmerman (2012d) desenvolvem essa perspectiva ao deslocar o foco do potencial representacional dos jogos para sua possibilidade de refletir esses contextos, constituindo objetos simbólicos. Ainda conforme os autores, essa abordagem é uma apropriação do campo da antropologia cultural e dos estudos culturais. Assim, tomando como exemplo uma forma anterior aos videogames,

A prática de ler a cultura refere-se ao potencial dos objetos, processos e fenômenos (como subculturas) de serem “lidos” como histórias ou narrativas. [...] O status de um texto cultural pode até mesmo ser aplicado aos materiais formais dos jogos. Considere o design de um baralho de cartas. Popularizado na Europa durante os séculos XIV e XV, os quatro naipes representam as quatro classes da sociedade medieval: espadas, a nobreza; copas, o clero; ouros, os comerciantes; e paus, os camponeses. Um baralho de cartas, portanto, pode ser “lido” como uma representação da sociedade em um determinado ponto da história (SALEN; ZIMMERMAN, 2012d, p. 28).

Sob esse enquadramento, quem joga *Grand Theft Auto III* (Rockstar, 2001), “[...] joga com o mito da cultura criminal urbana e o gênero gângster de filmes” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012d, p. 27); quem joga *Brothers – A Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios, 2013), joga não só a história dos personagens, mas com a ideia de irmandade, da união e dos conflitos entre dois irmãos, ambos controlados pelo jogador ao mesmo tempo, resultando em uma experiência diferenciada.

Ao pensar os jogos como textos culturais, Salen e Zimmerman (2012d) ancoram seu pensamento no trabalho do antropólogo Clifford Geertz em *A Interpretação das Culturas* (1989), principalmente no texto “Um Jogo Absorvente: Notas Sobre a Briga de Galos Balinesa”⁶⁶. Geertz “[...] descreve ricamente como uma cultura é um conjunto de textos, dos quais os jogos são uma parte importante” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012d, p. 28), através do que o autor chama de a experiência de “jogo absorvente” na observação das lutas de galos em Bali.

Mais do que a participação *in loco* e o posterior relato sobre essas atividades, o que Geertz propõe com a noção de texto cultural é organizar um registro interpretativo, “[...] uma leitura balinesa da experiência balinesa, uma estória sobre eles que eles contam a si mesmos” (1989, p. 209), que diz mais do que apenas sobre

⁶⁶ Do original: “Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight”.

os detalhes da luta: revela, no caso da análise do antropólogo, características acerca da organização e das relações sociais naquele espaço, naquela cultura.

Galloway (2006) também tem o pensamento de Geertz (1989) como base para a compreensão das ações dentro de um jogo digital. Conforme abordado na etapa anterior do trabalho, Galloway (2006) sistematiza os atores, as ações e os espaços dos videogames em quatro momentos. Dentro do âmbito dos atos não diegéticos do operador, uma das possibilidades de ações de configurações em videogames é denominada pelo autor de o “algoritmo subjetivo”. Além do trabalho sobre as lutas de galos em Bali, Galloway apropria-se de uma outra formulação do antropólogo: “A cultura, esse documento de atuação [...]”. A partir dessa construção, entende que

Há três ideias interligadas aqui: Há cultura, mas cultura é um documento, um texto que segue as várias lógicas de um sistema semiótico e, finalmente, é um documento representado. Isso coloca a cultura em condições bem diferentes das de outros sistemas semióticos não-afetados. [...] Em “Deep Play,” Geertz descreve o jogo como um fenômeno cultural que tem significado. Porque o jogo é um ato cultural e porque a ação é textual, o jogo está sujeito à interpretação como qualquer outro texto⁶⁷ (GALLOWAY, 2006, p. 14-16, tradução nossa).

Estabelecida a conexão entre o pensamento do antropólogo e a noção dos jogos como meios baseados em ações – sobretudo, para Galloway, os videogames -, os atos não diegéticos do operador ganham uma outra interpretação advinda do contexto. Seguindo a linha de Geertz (1989), Galloway (2006) considera que esses atos de configuração refletem as transformações da sociedade na era da informação no século XX, de uma “[...] nova economia mediada pelas máquinas e outros artefatos informáticos”⁶⁸ (2006, p. 17), evocando a obra de Manuel Castells, e o desenvolvimento dos videogames como meios de massa nos Estados Unidos a partir da década de 1970.

Na contemporaneidade, estas ações de configuração estão mais presentes ainda: nas relações estabelecidas todos os aparelhos, conectados em rede ou não, que estão presentes tanto nos ambientes de trabalho quanto fora dele, bem como os

⁶⁷ “There are three interlocked ideas here: There is culture, but culture is a *document*, a text that follows the various logics of a semiotic system, and finally it is an acted document. This places culture on quite a different footing than other nonacted semiotic systems. [...] In “Deep Play,” Geertz describes play as a cultural phenomenon that has meaning. Because play is a cultural act and because action is textual, play is subject to interpretation just like any other text”.

⁶⁸ “[...] new economy mediated by machines and other informatic artifacts”.

que perpassam todos esses espaços e podem ser vestidos ou carregados no bolso. A sociedade foi reconfigurada, mas também configura, conforme explica o autor:

Em suma, viver hoje é saber usar menus. Atos de configuração em videogames são apenas uma nota de rodapé para essa transformação geral. [...] as atos não diegéticos do operador seguem a mesma lógica revelada na análise de Geertz da briga de galos balinesa, ou mesmo a compreensão de Marx do trabalho social: assim como a forma da mercadoria carrega em si um mapa para entender todas as contradições da vida sob o capitalismo, e assim como a briga de galos é um local para a encenação de vários dramas de relações sociais, esses atos não diegéticos do operador nos videogames são uma alegoria da estrutura algorítmica da cultura informática atual. Os videogames transformam as realidades sociais em formas jogáveis⁶⁹ (GALLOWAY, 2006, p. 17).

Clara Fernández-Vara (2015) compartilha da mesma visão de Geertz (1989) e Galloway (2006), mas diferente dos autores já mencionados, compreende os jogos como textos para fundamentar uma metodologia, construindo um modelo de análise de *games* em blocos. A partir de uma percepção ampla de texto e da expansão dessa para outras formas, a exemplo do trabalho do francês Roland Barthes na obra *Mitologias*, que “[...] fornece um exemplo clássico de como o conceito de texto pode ser aplicado a atividades e artefatos que também podem ser uma forma de expressão humana”⁷⁰ (FERNÁNDEZ-VARA, 2015, p. 6, tradução nossa), Clara entende que

[...] o que significa *texto* se estende a outros artefatos que também podem ser objetos de estudo: do texto literal, como um romance, ensaios filosóficos ou documentos históricos, a textos não escritos ou mesmo não verbais, como filmes ou pinturas. para eventos esportivos ou transmissões⁷¹ (2015, p. 5-6, tradução nossa, grifos da autora).

A partir dessa fundamentação, a análise textual de jogos em Fernández-Vara (2015) intenta o afastamento do juízo de valor, da dicotomia “bom” ou “ruim”, comum quando o objeto de estudo é um jogo, para tomar como base o rigor e a crítica próprios das análises das teorias literárias, para estudar as formas como são compreendidas.

⁶⁹ “In short, to live today is to know how to use menus. Acts of configuration in video games are but a footnote to this general transformation. [...] nondiegetic operator acts, follows the same logic revealed in Geertz’s analysis of the Balinese cockfight, or indeed Marx’s understanding of social labor: just as the commodity form carries within it a map for understanding all the larger contradictions of life under capitalism, and just as the cockfight is a site for enacting various dramas of social relations, so these nondiegetic operator acts in video games are an allegory for the algorithmic structure of today’s informatic culture. Video games render social realities into playable form”.

⁷⁰ “[...] provides a classical example of how the concept of text can be applied to activities and artifacts that may also be a form of human expression”.

⁷¹ “[...] what *text* means extends to other artifacts that can also be objects of study: from literal text, such as a novel, philosophical essays, or historical documents, to non-written or even non-verbal text, such as movies or paintings, to sports events or broadcasts”.

Dessa forma, a autora considera que seu método é inclusivo, e que qualquer objeto é relevante para construir um estudo mais aprofundado.

A concepção ampla de texto demanda a apreensão, portanto, do texto não apenas do jogo em si, mas também onde e por quem esse texto (no caso, o jogo) é lido e interpretado, originando duas possíveis abordagens (FERNÁNDEZ-VARA, 2015). A primeira visa a interpretação com base nas similaridades com outros jogos, pautada na identificação dos elementos comuns – ou formais – e padrões recorrentes, inclinada ao modelo analítico literário estruturalista. A segunda possível corrente, segundo a autora, foca “nos processos de “construção de sentido durante jogo, no contexto o qual é jogado, e como ele pode ser interpretado pelos diferentes públicos” (2015, p. 11), identificada, na literatura, como uma tendência pós-estruturalista.

Acerca do contexto, Fernández-Vara toma emprestada a ideia de paratextos, de Gérard Genette, que “[...] transformam e condicionam o modo como o público interpreta esse texto principal”⁷² (2015, p. 6, tradução nossa). Adaptado ao estudo de *games*, podem ser compostos pelas avaliações do jogo, entrevistas com os desenvolvedores, a própria caixa e o manual do jogo, quando existentes, e outros materiais inspirados no jogo, adicionando, assim, “camadas de interpretação” (FERNÁNDEZ-VARA, 2015).

Portanto, a proposta da autora para a análise de jogos eletrônicos será utilizada neste trabalho. Como ressaltado, essa escolha permite compreender a mensagem e também valoriza as propriedades do meio que determinam a sua construção e apresentação. Antes disto, ainda é necessário refletir um pouco mais sobre a questão do controle dentro dos jogos.

4.3 VIDEOGAMES COMO ALEGORIAS DE CONTROLE

Outra leitura que Galloway (2006) faz dos jogos, especificamente os videogames, é o aprofundamento da ideia apresentada no capítulo anterior e no tópico precedente, acerca dos atos não diegéticos do operador. Se a partir da reflexão do jogo enquanto texto cultural e da leitura das ações de configuração o teórico classificou que o jogador incorpora o “algoritmo subjetivo”, nessa complementação ele interpreta a configuração, dentro do *gameplay*, como uma “alegoria de controle”.

⁷² “[...] which transform and condition how the audience interprets that main text”.

Galloway (2006) pauta essa formulação na observação do jogo *Civilization* (Sid Meier, 1991), cujo mote é a simulação, através da manipulação de “[...] uma série de variáveis relativas ao progresso contínuo de sua civilização em relação a dos concorrentes”⁷³ (CROGAN, 2012, p. 582, tradução nossa). Mais do que interpretar qual é a mensagem do jogo, ou de qual assunto ele trata, o ator afirma que o jogador interpreta o algoritmo, o código do mesmo, em uma experiência de jogo marcada por atos de configuração.

Os videogames não tentam ocultar o controle das informações; eles ostentam isso. [...] No trabalho de Meier, o jogador não está simplesmente jogando essa ou aquela simulação histórica. Em vez disso, o jogador está aprendendo, internalizando e tornando-se íntimo de um algoritmo global massivo e multipartes. Jogar o jogo significa jogar o código do jogo. Ganhar significa conhecer o sistema. E assim interpretar um jogo significa interpretar seu algoritmo (descobrir seu “alegoritmo” paralelo)⁷⁴ (GALLOWAY, 2006, p. 90-91, tradução nossa).

Um dos principais argumentos do autor reside na questão do controle informacional como uma característica do contexto que se reflete nos jogos digitais. Nas palavras do autor, são as relações entre o “[...] imaginário social do mundo conectado e como as várias estruturas de organização e regulação dentro dele são reaproveitadas na gramática formal do meio”⁷⁵ (GALLOWAY, 2006, p. 89, tradução nossa). Mais uma vez, as características da sociedade e dos seus processos servem como um modelo de interpretação dos jogos.

Jogar com o algoritmo, de maneira simplificada pode ser também executar uma sequência específica de botões em um controle de console, em um determinado tempo ou espaço, para realizar alguma ação ou contemplar algum objetivo (GALLOWAY, 2006). Nesse caso, o código da máquina está traduzido em uma sequência de botões (ou seja, em uma ação física), que é representada visualmente no espaço diegético do jogo.

Dessa forma, o “alegoritmo”, tomando ainda o exemplo de *Civilization*, é a interpretação dessas estruturas de controle macro - do mundo social - dentro do

⁷³ “[...] a range of variables concerning the ongoing progress of his or her civilization in relation to that of competing ones”.

⁷⁴ “Video games don’t attempt to hide informatic control; they flaunt it. [...] In the work of Meier, the gamer is not simply playing this or that historical simulation. The gamer is instead learning, internalizing, and becoming intimate with a massive, multipart, global algorithm. To play the game means to play the code of the game. To win means to know the system. And thus to interpret a game means to interpret its algorithm (to discover its parallel “alegoritmo”).”

⁷⁵ “[...] the social imaginary of the wired world and how the various structures of organization and regulation within it are repurposed into the formal grammar of the medium”.

mundo do jogo, ou da sua narrativa. Considerando a alegoria como uma “metáfora estendida” e a concepção de videogames como meios baseados em ações, Galloway (2006) afirma que se estabelece um paralelismo entre a ação de fato e o quais são seus significados dentro da estrutura codificada: assim, de acordo com o autor, o “algoritmo” é a “metáfora atuada”, a interpretação dos atos de jogo fora da caixa preta do algoritmo. Em suma, as ações nos videogames são polivalentes.

Partindo de Galloway (2006), é possível reconectar o ato do jogador que age sobre um cenário e, portanto, joga com uma construção de um texto. Surge uma narrativa a cada momento que o jogo está exposto em uma tela e pronto para ser jogado, para que o humano utilize um dispositivo de controle e direcione os desdobramentos da ação. Títulos como *Everything* e *Mountain*, por exemplo, representam a distensão desta observação, pois não necessariamente exigem um fator humano definindo comandos e escolhas. Apesar disso, o *software* ainda depende de uma instrução do jogador que ele não realiza, até o momento, que é definir o momento de execução inicial do *software*. Ao passo que a ideia de controle é abandonada, resta o *start* como limite. Estas produções deslocam o seu foco de provocação, como é possível compreender, para formas menos discutidas e que também recebem tons de alegoria, de significado, e, portanto, são “playacts” (atos de jogo) (Galloway, 2006, p. 105).

Ao transportar para outros contextos e a outros gêneros de jogos digitais a noção de alegoria/algoritmo que Galloway (2006) propõe, esta luz indica a possibilidade de identificação de outras alegorias e a sistematização de outras interpretações contextuais. *Everything* permite esta observação e isto será discutido na próxima etapa desta pesquisa.

5 BEM-VINDO A *EVERYTHING*

Antes da etapa empírica e seus cruzamentos teóricos, o presente capítulo introduz aspectos referentes ao objeto deste estudo e suas referências. Os dois primeiros tópicos abordam, respectivamente a uma breve apresentação de *Everything* e da vida e obra do autor que influenciou diretamente a criação do *game*, o filósofo britânico Alan Watts.

O terceiro tópico é dedicado integralmente à metodologia de análise em blocos de Fernández-Vara (2015), e discorre sobre suas divisões, sobre as adaptações à proposta deste projeto, tal como sobre a proposta elaborada para a complementação do modelo, diante das características e do conteúdo do objeto em questão.

5.1 O JOGO

É possível assumir outras formas, ser e interagir com o mundo através de outro corpo? *Everything* (Double Fine Presents; David O'Reilly) responde à essa questão sob a forma de jogo digital, cujo nome já indica essa possibilidade⁷⁶. O jogo criado pelo diretor de cinema e artista David O'Reilly foi lançado em 2017, primeiro para o console PlayStation 4, em março do mesmo ano e, no mês seguinte, para computador (Windows, Mac e Linux). Para o mês de janeiro de 2019 foi disponibilizada uma versão para o console mais recente da Nintendo, o Switch.

A criação de O'Reilly foi o primeiro *videogame* a ter uma estreia no Festival Internacional de Cinema de Berlim de 2017 (*Berlinale*), venceu a categoria de jogo mais inovador no festival *Games For Change* no mesmo ano, e conquistou uma série de prêmios e indicações em outros eventos (EVERYTHING, [2017c]).

Conforme a descrição do site oficial, *Everything* “é uma experiência interativa aberta e um jogo de simulação de realidade”⁷⁷ (EVERYTHING, [2017d]), onde se pode ver e explorar o mundo do ponto de vista de qualquer coisa existente no universo do *game*. Não há tarefas obrigatórias e determinantes para o curso da experiência de jogo. Não existe um modo certo ou errado de jogá-lo. As premissas iniciais são a liberdade de exploração e a possibilidade de ser absolutamente qualquer coisa que

⁷⁶ Em inglês, *everything* significa ‘tudo’.

⁷⁷ “[...] is an open ended interactive experience and reality simulation game”. Informação obtida no site oficial do jogo, na seção ‘*What is Everything?*’. Ver referências.

existe dentro da simulação de universo que o jogo, como um sistema, dispõe. Percorre-se o mundo sob a forma dos mais variados tipos de seres, objetos e formas, dialogando, percebendo e interagindo com o universo através de diferentes perspectivas.

Everything é inspirado e, de certa forma, narrado por trechos de textos e palestras de Alan Watts, filósofo britânico, escritor, palestrante e entusiasta da filosofia oriental. Seu trabalho foi popularizado especialmente durante o movimento da contracultura, nos anos 1960, nos Estados Unidos. Em suas obras, dedicou-se às temáticas da espiritualidade, da filosofia e da teologia do Zen Budismo. Ao longo do jogo, é possível escutar alguns trechos de gravações com pensamentos de Watts, que tratam de ideias do filósofo sobre “percepção, vida, natureza, física, biologia e como nosso cérebro interpreta o mundo”⁷⁸ (EVERYTHING, [2017b]; INTERNET ARCHIVE WAYBACK MACHINE, 2019b).

Mas não somente através das gravações de Watts que a reflexão filosófica é exposta no jogo. Trechos escritos de pensamentos de Schopenhauer, Marco Aurelio, Seneca e Emerson também foram adaptados e integrados, sobretudo nas falas dos seres e objetos (EVERYTHING, [2017b]; INTERNET ARCHIVE WAYBACK MACHINE, [2018b]). Em *Everything*, a filosofia está presente, de acordo com a apresentação no site oficial, nas mecânicas, textos, estrutura, design e no modo com todos esses elementos interagem.

A filosofia de *Everything* é séria e engraçada, tola e sincera, racional e absurda. Se contradiz e se critica. Não segue nenhuma escola ou cânone existente e não está advogando para nenhuma forma particular de pensamento. A filosofia de *Everything* é projetada para ser experienciada em todas as suas partes, e acima de tudo ser lúdica, divertida e útil⁷⁹.

Embora não exista conexão oficial com nenhuma corrente filosófica específica, e o intuito seja, justamente, libertar as ideias dos seus textos originais (EVERYTHING, [2017b]; INTERNET ARCHIVE WAYBACK MACHINE, [2018b]), fica clara a relação com a questão ontológica (PRIESTMAN, 2016), com a natureza do ser. Conforme

⁷⁸ Informação obtida no site oficial do jogo, na seção ‘*Philosophy*’. Na revisão da versão final do presente trabalho, foi identificada a remoção dessa seção do site oficial do jogo. Porém, foi possível recuperar uma captura da versão antiga da página, que comprova a origem e a existência da informação no endereço até meados de setembro de 2018. Ver referências.

⁷⁹ “The philosophy of *Everything* is both serious and funny, silly and sincere, rational and absurd. It contradicts and criticizes itself. It doesn't follow any existing school or canon and isn't advocating for any particular way of thinking. *Everything's* philosophy is designed to be experienced in all of its parts, and above all to be playful, entertaining and helpful”.

OReilly, em entrevista à revista *Kill Screen*, “Seu principal poder no jogo é Ser [...]” (PRIESTMAN, 2016).

A temática que serve de plano de fundo e inspiração para o jogo perpassa, de fato, todo o jogo. As possibilidades de *gameplay* oferecidas são pouco convencionais quando comparadas ao que se costuma observar nos jogos mais tradicionais. Ainda que o apelo estético esteja no extremo oposto do realismo dos títulos mais recentes, que convidam a momentos de contemplação pela riqueza de detalhes em diversos aspectos, *Everything* provoca o estado contemplativo na própria proposta do jogo, permitindo a abstenção total da ação do jogador sem a interrupção da exploração do universo.

5.2 ALAN WATTS: UM BREVE HISTÓRICO SOBRE SUA VIDA E SUAS OBRAS

Alan Wilson Watts (1915-1973) nasceu na Inglaterra, e a desde a juventude manifestava grande interesse pela arte, pela literatura e pela filosofia asiática. Teve contato com o Budismo ainda na Europa, e passou a estudar e praticar meditação. Ainda jovem começou a escrever, e ao longo dos seus 58 anos de vida dedicou-se, conforme já mencionado, a interpretação da sabedoria oriental para o público ocidental.

Em 1932, teve sua primeira publicação, em formato de livreto, *An Outline of Zen Buddhism*, com base nos escritos do autor japonês D. T. Suzuki sobre essa ramificação do Budismo. Mas foi em 1936, ainda bastante influenciado pelos estudos e pelo contato com Suzuki, que publicou sua primeira obra, *O espírito do Zen: um caminho para a vida, o trabalho e a arte do Extremo Oriente (The Spirit of Zen: A Way of Life, Work, and Art in the Far East)*. Dois anos após esse lançamento, em 1938, Watts mudou-se para Nova Iorque para estudar formalmente o Zen Budismo, embora não tenha concluído a formação para monge. Foi nos Estados Unidos também que começou a realizar palestras em locais públicos, como cafés e livrarias.

Em 1940, em meio aos eventos da Segunda Guerra Mundial, lançou *O significado da felicidade (The Meaning of Happiness)*, baseado em suas palestras. Depois do período em Nova Iorque, foi para Chicago e ingressou em um seminário da Igreja Episcopal em Illinois, onde aprofundou o interesse em teologia mística. Em 1944 foi ordenado pastor episcopal e continuou atuando na função até 1950, quando deixou a cidade e retornou para Nova Iorque, em uma fazenda fora do vilarejo de Millbrook.

Nesse período, começou a escrever *A sabedoria da insegurança: como sobreviver na era da ansiedade* (*The Wisdom of Insecurity: A Message for an Age of Anxiety*), lançado no ano seguinte (ALAN WATTS ORGANIZATION, 2018).

Também no ano de 1951, passou a viver na cidade de São Francisco, onde começou a lecionar Budismo na Academia Americana de Estudos Asiáticos, posteriormente conhecida como Instituto de Estudos Integrais da Califórnia. Na efervescência do pós-guerra, as aulas de Watts “[.] logo se transformaram em palestras noturnas abertas ao público e transbordaram para cafeterias locais frequentadas por poetas e escritores da geração Beat”⁸⁰ (ALAN WATTS ORGANIZATION, 2018, tradução nossa). Alan permaneceu como professor na instituição até 1955.

Ainda na década de 1950, Watts conquistou maior popularidade com o espaço oferecido para a criação de um programa de rádio, em 1953. Três anos após as primeiras transmissões, seu programa obteve alcance nacional, principalmente com a série *Way Beyond the West*, em 1956. Além do rádio, o autor ainda gravou séries e fez diversas aparições na televisão, em entrevistas e séries, em filmes temáticos, além das palestras – a maioria delas gravadas em áudio. Todo esse material produzido pelo autor serviu como uma grande influência para o movimento da contracultura nos Estados Unidos, nos anos 1960 (ALAN WATTS ORGANIZATION, 2018).

No prefácio da edição brasileira de *A sabedoria da insegurança: como sobreviver na era da ansiedade* (2017), o escritor e jornalista Lauro Henrique Jr. considera que a influência do filósofo ultrapassa sua obra impressa, pois fora um “orador prolífico”, de uma “[...] impressionante habilidade como comunicador”. Lauro destaca ainda que os registros de áudio dos programas de rádio e das palestras “[...] serviram de base para a redescoberta e a surpreendente popularização de suas ideias entre as novas gerações” (2017, posição kindle 137 - 141).

Em diversos momentos, tanto da redação dessa dissertação e da execução de sua etapa empírica, quanto da leitura de alguns textos de Watts, surgiu o questionamento acerca do estatuto de filósofo dado ao pensador. Pensar isso não significa questionar a validade de sua obra nos diversos campos os quais contribuiu, e sim compreender do modo comunicava seu trabalho, seja escrito ou verbalmente,

⁸⁰ “[...] soon blossomed into evening lectures open to the public and spilled over to local coffee houses frequented by Beat poets and writers”.

sobretudo. Quando criticado por ser repetitivo, Watts justifica que seus trabalhos convergem para o mesmo destino partindo de diversos pontos e os define:

Cada um dos [...] livros que eu publiquei chega ao mesmo destino de um ponto de partida diferente, já que os raios de uma roda convergem no cubo de pontos separados na borda. Tomando as premissas da dogmática cristã, da mitologia hindu, da psicologia budista, da prática zen, da psicanálise, do behaviorismo ou do positivismo lógico, tentei mostrar que todos estão mirando, embora de maneira disputada, em um centro. Esta tem sido a minha maneira de dar sentido à vida em termos de filosofia, psicologia e religião (WATTS, 2007, posição 135-139).

De certo modo, o humor e certa leveza em suas falas refletiam justamente o desejo de não ser enquadrado como um filósofo, a rigor, em uma imagem mais tradicional. Conforme Henrique Jr., Watts manifestava isso claramente, inclusive em suas em suas palestras:

Na verdade, o próprio Watts se referia a si mesmo como sendo um artista, um performer cujo trabalho era voltado para o despertar da consciência. Na abertura de uma de suas palestras, ele afirma: “Gostaria de deixar algo absolutamente claro [...] não estou tentando converter ninguém ao zen-budismo, não estou vendendo nada – eu sou um entertainer. Digo isso no mesmo sentido de quando vocês vão a um concerto e escutam alguém tocar Mozart. Essa pessoa não está vendendo nada, a não ser o som da música. Ela não quer lhes converter a nada [...]. É nesse mesmo espírito que me venho até vocês [...]. Quero apenas que vocês desfrutem de um ponto de vista de que eu mesmo gosto” (2017, posição kindle 156-160).

As gravações, sobretudo de voz, compõem um vasto material catalogado e organizado no *Alan Watts Project*, liderado pelo filho, Mark Watts. O projeto, além de disponibilizar os áudios para aquisição on-line ou para finalidades educativas, é parte da *Alan Watts Organization*. Ambos os repositórios são derivados da *Electronic University*, criada por Watts, o filho Mark e um amigo, Henry “Sandy” Jacobs, um pouco antes da morte do pensador, em 1973.

Até o fim da vida, Alan viveu na Califórnia, revezando entre uma embarcação em Sausalito e uma cabana no monte Tamalpais, onde faleceu. Suas últimas obras foram a biografia *In My Own Way* e *Tao: o curso do rio* (*Tao: The Watercourse Way*).

De modo geral, Alan Watts produziu um grande volume de material em diversos suportes. De acordo com o repositório, o autor produziu ao longo de 58 anos, 25 livros sobre filosofia, psicologia da religião e experiência mística, além de livretos e capítulos de livros – fora dessa soma estão os artigos acadêmicos e os publicados em jornais. Além disso, estima-se que foram lançados mais de 40 livros póstumos acerca de suas

leituras, palestras e textos do início da carreira, além de diversas publicações sobre a figura do pensador (ALAN WATTS ORGANIZATION, 2019).

5.3 METODOLOGIA: CONSTRUINDO BLOCOS DE ANÁLISE

As formulações investigadas no primeiro capítulo compartilham o esforço de elaborar sistematizações que viabilizem a compreensão dos elementos fundamentais dos jogos, com o objetivo de guiar os processos de design de *games*. No trabalho de Clara Fernández-Vara, em *Introduction to game analysis* (2015), é estruturada uma proposta metodológica de análise de jogos que, em parte, remete aos modelos já apresentados, mas avança em alguns pontos específicos.

O método de análise de *games* desenvolvido pela autora parte de duas premissas: a de enxergar o jogo sob a ótica das características que os diferenciam dos outros meios; e da análise textual que ultrapassa a própria leitura do *game* em si, e transborda para os textos do contexto do *jogo* que servirá de objeto analítico. Baseada na ideia de Roland Barthes (2012), que expande a concepção de textos para artefatos e atividades, no conceito de paratextos de Gérard Genette, e na prática da análise textual em profundidade (FERNÁNDEZ-VARA, 2015), a metodologia aplicada aos *games* “lê” os jogos a partir de seus componentes e dos textos que o circundam e compõem seu contexto (ou paratextos, que podem ser matérias de veículos de imprensa, a capa/caixa do jogo, as opiniões de jogadores e especialistas, e etc.). Fernández-Vara (2015), então, oferece uma organização dos elementos dos jogos em três conjuntos principais, os quais nomeia *building blocks* (do inglês, blocos de construção), inspirada no brinquedo *Lego* – composto por blocos de peças plásticas que permitem construir objetos. Segundo a autora,

Os blocos de construção da análise de jogo serão categorizados em uma dessas três áreas (contexto, visão geral do jogo, aspectos formais), dando-nos uma rápida visão sobre a riqueza e complexidade dos jogos, e da gama de materiais que podemos comentar. As três áreas são tão entrelaçadas que é difícil falar sobre certos aspectos sem fazer referências a outros; nós os espalhamos em três áreas para facilitar o mapeamento deles⁸¹ (FERNÁNDEZ-VARA, 2015, p. 17, tradução nossa).

⁸¹ “The building blocks of game analysis will be categorized under one of these three areas (context, game overview, formal aspects), giving us a glimpse of the richness and complexity of games, and the range of materials that we can comment on. The three areas are so interwoven it is difficult to talk about certain aspects of games without making references to others; we spread them in three areas to facilitate mapping them”.

Cada um dos blocos pode ser escolhido isoladamente para o desenvolvimento de uma análise, contudo, conforme citado anteriormente, a relação entre os três é tão forte que é quase inevitável não fazer menção aos outros. Assim, Fernández-Vara (2015) indica que essa organização mais geral torna acessível a aproximação para a análise textual tanto de pessoas familiarizadas com os estudos de jogos, seus objetos e suas teorias, bem como aqueles oriundos outros campos de conhecimento.

5.3.1 Contexto

O bloco de construção direcionado para o contexto incorpora não só o âmbito de produção e de experimentação do jogo, mas também os outros textos relacionados, bem como as comunidades formadas sobre as práticas de criação e/ou modificação. As circunstâncias socioculturais, por exemplo, são importantes para entender a produção de discursos públicos, tal como os textos jornalísticos e outros (FERNÁNDEZ-VARA, 2015). De modo geral, situar o jogo contextualmente é entender que os “videogames são o produto do seu tempo”⁸² (FERNÁNDEZ-VARA, 2015, p. 56, tradução nossa). Assim, além dos aspectos históricos, culturais e econômicos, a audiência, o gênero do *game* e a relação com outras mídias também pode ser considerada, como a própria embalagem, manual ou publicidade acerca do jogo, os paratextos.

Não só o entorno contribui significativamente para esse bloco. O contexto interno do jogo também pode ser analisado. Para Fernández-Vara (2015), esse enquadramento busca mapear o funcionamento do jogo (níveis, capítulos, modos, locais) para descobrir como ele é estruturado e segmentado. Dessa forma, é possível observar as diferenças em cada um desses estratos, e decidir, dependendo do objeto em questão, se será analisado integral ou parcialmente.

5.3.2 Visão geral

Na visão geral do jogo, o enfoque está no conteúdo específico do jogo em análise e o que o diferencia dos demais. O modo como ele é apropriado pelas

⁸² “Videogames are the product of their time [...]”.

audiências, tanto através da leitura quanto da modificação também é considerado nesse bloco. Essas características ajudam a mapear uma forma de identifica-lo, através do que o próprio jogo trata e de quem o joga. Outro ponto contemplado nesse bloco é “a posição do jogador no jogo” (FERNÁNDEZ-VARA, 2015, p. 15). Partindo do princípio de que jogar é uma atividade performática, o modo como o jogador participa oferece outro tipo de texto, pois ele é considerado parte do *game* e do seu contexto concomitantemente (FERNÁNDEZ-VARA, 2015). Além disso, os tipos de interações permitidas, ou não, dentro do espaço de possibilidades do jogo (ou *affordances*) também são aprofundadas nesse bloco.

Portanto, é possível inferir que o contexto interno que o bloco anterior permite mapear é aprofundado nesse segundo grupo e, concomitantemente, o sobrepõe. A autora afirma que muitos dos aspectos analisados podem se repetir em outros blocos, porque pertencem a mais de uma área, tais como os modos de jogo, os espaços, o número de jogadores. Novamente, cabe a quem analisa definir o que será aprofundado, levando em consideração também aquilo que é possível abordar ou não de acordo com o jogo em si e a finalidade da investigação. Além dos aspectos já mencionados, esse segundo bloco também abrange as mecânicas, as regras, o mundo ficcional, a história e a experiência de *gameplay* (FERNÁNDEZ-VARA, 2015).

5.3.3 Aspectos formais

No terceiro conjunto são abordados os aspectos formais, os componentes que constituem o sistema do jogo que fornecem uma base para a análise: as regras, os esquemas de controle e periféricos, os objetivos, o design das fases, as dinâmicas, o equilíbrio (ou não) das dificuldades, a forma como o sistema é apresentado ao jogador através da estética, da interface, do som, os valores e retóricas procedimentais (ou processuais), a mediação, as trapaças, as modificações e os *bugs*. A proposta metodológica desse bloco tem, conforme Fernández-Vara, “uma fundamentação estruturalista como uma ferramenta conceitual para discutir jogos”⁸³ (2015, p. 16), alicerçada na teoria literária e muito semelhante aos estudos fílmicos também (FERNÁNDEZ-VARA, 2015).

⁸³ “[...] a structuralist foundation as a conceptual tool to discuss games”.

Em suma, o último bloco engloba “conceitos e termos que nos ajudam a descrever o jogo em detalhes, estendendo sua descrição geral a componentes detalhados e fornecendo conhecimento sobre como ele funciona e como é jogado”⁸⁴ (FERNÁNDEZ-VARA, 2015, p. 117, tradução nossa). Conforme a autora, é pouco útil uma descrição formal fora do contexto do jogo e da experiência do jogador (FERNÁNDEZ-VARA, 2015).

O método dos blocos de construção proposto por Fernández-Vara (2015) possui semelhança estrutural em comparação com os autores anteriores, no que tange a esquematização dos elementos básicos dos jogos. Em Salen e Zimmermann (2012a; 2012b; 2012c; 2012d) os três esquemas primários não só constituem o mesmo número de conjuntos macro de característica, mas também estão próximos na definição de seus escopos. O esquema de regras (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a; 2012b) está para o bloco de construção dos aspectos formais; o esquema da cultura (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a; 2012d), para o bloco do contexto; e o esquema da interação lúdica (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a; 2012c), para o bloco da visão geral do jogo.

Já em comparação com a tétrede elementar (SCHELL, 2014), o modelo de Fernández-Vara (2015) não encontra correspondência tão direta, pois além de o primeiro não considerar o contexto em seu esquema, o restante dos elementos poderia ser facilmente encaixado no bloco dos aspectos formais da última autora explorada, exceto o que se refere à história.

Dessa forma, a metodologia de Fernández-Vara (2015) é apropriada para a análise de *Everything* não apenas porque compila as visões dos autores explorados na etapa inicial, mas também pelo fato de ser a mais completa: permite dar conta da observação dos aspectos específicos do jogo digital, bem como dos textos que ele contém. Por essas razões, a proposta metodológica será adotada em sua totalidade, com pequenas adaptações ao objeto de estudo e às limitações da pesquisa, dando conta das várias características que o primeiro possui e que promovem tensionamento do padrão tradicional dos *videogames*. A Figura 8 ajuda na visualização da estrutura básica de blocos análise de Fernández-Vara (2015).

⁸⁴ “[...] concepts and terms that help us describe the game in detail, extending its general description to detailed components, and providing insight about how it works and how it is played”.

Figura 8 - Esquema de análise de Fernández-Vara (2015)



Fonte: A autora (2018)

5.3.4 Textos

Em virtude de o objeto de estudo apresentar algumas formas textuais que, aliadas às características do jogo em si, permitem leituras diferenciadas, um quarto bloco analítico será desenvolvido após os aspectos formais. Fernández-Vara (2015) indica que os três primeiros blocos fornecem uma base para o desenvolvimento de uma possível análise e que, caso necessários, outros podem ser criados de acordo com o *game* em questão.

Dessa forma, o quarto ponto de análise será dedicado exclusivamente aos elementos textuais presentes em *Everything*, a forma como estão dispostos no jogo e como são apresentados, bem como sua influência na leitura do jogo – em relação aos aspectos explorados nos blocos anteriores. O diagrama da Figura 9 ilustra a organização definitiva do esquema analítico adotado nesse trabalho de pesquisa.

Figura 9 – Esquema de análise de Fernández-Vara (2015) adaptado para a proposta da pesquisa



Fonte: A autora (2019)

6 UMA LEITURA DE *EVERYTHING*

Ao longo de todo o presente trabalho de pesquisa, diversos autores e pensamentos serviram como guias para o percurso desenvolvido até então. A partir dessa etapa, o aporte teórico anterior será resgatado junto à análise do objeto de estudo, principalmente como forma de tensionar o pensamento acerca do conceito de jogos e seus respectivos elementos mais tradicionais, das ações do jogador e da máquina e da leitura de *games* como textos digitais.

No primeiro tópico, são expostas as etapas de análise, desde o desenvolvimento inicial da proposta do trabalho - com a aproximação da proposta metodológica (FERNÁNDEZ-VARA, 2015) e a exploração inicial do objeto -, até fase empírica, cujas práticas, observações e anotações culminaram na construção do tópico deste capítulo.

6.1 AS ETAPAS DA ANÁLISE

Antes do desenvolvimento da análise em profundidade, cabe retomar o caminho percorrido que culminou no texto do tópico seguinte. Os primeiros movimentos de aproximação, tanto em relação à metodologia quanto ao objeto, consistiram nos dois blocos localizados na base do diagrama da Figura 10.

O contato breve com a metodologia de Fernández-Vara (2015) exposto no relatório de qualificação dessa pesquisa foi aprofundado no capítulo 5. A etapa de exploração inicial, no bloco laranja, também foi apresentada na primeira versão desse trabalho, como um teste de experiência, através das observações sobre duas sessões de jogo, que totalizaram de cerca de duas horas.

Inicialmente, esse esquema (Figura 10) fora concebido na ordem inversa, mas após reflexões ao longo da escrita do trabalho, principalmente após a revisão dos *gameplays* através das gravações em vídeo e das orientações, foi possível concluir que a metodologia representa a base. O modelo de Fernández-Vara (2015) serviu de linha guia para a observação e as experiências de jogo descritas ao longo da análise. E a partir dessa mesma base emergiu a necessidade de adição de um quarto bloco, dedicado a uma das particularidades do objeto em questão, conforme apresentado no capítulo anterior.

Figura 10 - Esquema de análise



Fonte: A autora (2019)

As sessões analíticas, representadas pelo bloco amarelo, representam grande parte dos dados que compõem a análise a ser apresentada. As etapas de *gameplay* foram executadas pela própria autora e capturadas em vídeo para a posterior análise, que resultaram em dois registros com diferentes objetivos e duração. No *gameplay* 01, foram aproximadamente três horas de jogo, com a finalidade de explorar as mecânicas, espaços, dinâmicas, conteúdos e demais aspectos estéticos do objeto. O Apêndice A, ao final da pesquisa, compila uma os dados dos seres, diálogos e áudios de Alan Watts encontrados e coletados nesse teste. O *gameplay* 02 teve duração de cerca de 2h30 e serviu com uma segunda exploração das mecânicas, sobretudo as que não foram liberadas no primeiro. Além disso, foi nesse último que o modo inicial de jogo foi concluído completamente pela autora.

Já as sessões de *autoplay* compreendem 3 arquivos de vídeo. O teste de *autoplay* 1 foi executado em duas etapas, em dois dias diferentes, que geraram duas gravações, totalizando cerca de 3h40min de jogo da máquina. No experimento de *autoplay* 02 foi realizada em uma gravação, com quase três horas de jogo.

As sessões de *autoplay* foram planejadas para, inicialmente, ser uma espécie de checagem da mecânica autônoma de *gameplay*, um dos grandes diferenciais do

objeto de estudo. Comprovada a autonomia do sistema de jogo nos dois testes, foi possível coletar dados para comparação de comportamentos e conteúdos do jogo liberados em relação às sessões de jogo da autora.

O bloco azul, que representa a análise, foi construído com base em todos os dados recolhidos nas experiências de *gameplay* da autora e de da observação das sessões de autoplay, seguindo o modelo analítico adotado de Fernández-Vara (2015). Os autores e conceitos expostos nos capítulos teóricos (2, 3 e 4) são revisitados e conectados ao longo de todo o tópico analítico, evidenciando as rupturas e continuidades nesses pensamentos frente à experiência e à leitura do objeto de análise.

6.2 A ANÁLISE: O GAMEPLAY COMO MENSAGEM

Os blocos analíticos desenvolvidos aqui são resultado da experimentação e coleta de dados das sessões de *gameplay*. Para tanto, as gravações de vídeo de todas as sessões foram de extrema importância.

Esta seção do capítulo está organizada em quatro blocos, sendo os três primeiros oriundos da metodologia de análise de Fernández-Vara (2015), e o quarto baseado na estrutura dos anteriores, adaptado ao conteúdo do objeto de estudo. Em ordem: Contextos, Visão geral, Aspectos formais e Textos.

6.2.1 Contextos de *Everything*

Acerca do contexto interno do objeto de estudo em questão, e de acordo com Fernández-Vara (2015), é de grande importância esclarecer quais aspectos e modos de *Everything* serão analisados em maior profundidade ou não, afim de atender não só à metodologia escolhida, mas também aos objetivos, respeitando as limitações e possibilidades inerentes à elaboração de uma dissertação.

As etapas experimentais priorizam, sobretudo, construção de um paralelo entre o *gameplay* humano (executado pela autora do trabalho) e o executado pela máquina, para a verificação e a observação do caráter autônomo e dos comportamentos da última – visto que esse é um dos principais diferenciais do jogo em questão. Este enfoque ficará mais evidente ao longo do bloco de análise seguinte. Uma das possibilidades de jogo autônomo – o modo “Documentário” – não será analisada em

profundidade, através dos mesmos parâmetros dos experimentos executados. Contudo não será excluída, mas brevemente apresentada, por ser parte desse caráter autônomo distinto.

Portanto, conforme será desenvolvido no bloco subsequente, a porção que mais interessa ao jogo é a etapa de tutorial, onde são apresentadas as principais mecânicas, dinâmicas e conteúdos do *game*. Apesar do nome “tutorial”⁸⁵, o tempo e o caminho percorrido para atingir o fim dessa parte - considerada, pelo seu criador, como o começo, de fato, da experiência - podem variar muito, visto que o jogo oferece um vasto espaço exploratório e diversas coisas as quais se pode incorporar para assumir o controle e estabelecer alguma relação para coleta de informações e para habilitação de mecânicas e dinâmicas essenciais para o jogo.

Esse primeiro percurso é experienciado por todos aqueles que optam por jogá-lo, logo é acessível e um pré-requisito para que, posteriormente, seja possível continuar o jogo com maior fluidez. Além disso, é nessa mesma etapa que a mensagem do jogo é exposta de maneira mais evidente, tendo em mente que *Everything* não apresenta uma narrativa estruturada aos moldes mais tradicionais. Sobre esse aspecto, para além do juízo de valor e do próprio conteúdo textual do jogo, é com base nos aspectos formais e gerais do mesmo, desenvolvidos nos dois últimos blocos de análise, que se pretende identificar como essa mensagem é exposta.

Por fim, esse recorte também atende ao referencial teórico estabelecido ao longo dos três primeiros capítulos que constituem o presente trabalho de pesquisa.

A equipe responsável pela realização do jogo é considerada pequena, quando comparada às desenvolvedoras de maior porte, que muitas vezes distribuem as diversas etapas do trabalho em equipes que, algumas vezes, estão situadas em locais ou até mesmo países diferentes, como no caso de produções como *Red Dead Redemption 2* (WHITE, 2018). No entanto, o objetivo não é comparar desenvolvedores e suas respectivas equipes, mas destacar que *Everything* é considerado um *game* independente, que tem o artista irlandês David OReilly como o idealizador do projeto e, além dele, mais quatro pessoas compõem a equipe principal de produção.

Antes de adentrar o ramo dos jogos digitais, OReilly produziu pequenos filmes de animação – alguns deles para o canal Adult Swim -, foi responsável episódios em

⁸⁵ A denominação “tutorial” é dada pelo próprio jogo, ao final da animação que encerra essa primeira etapa.

séries como a *Hora da Aventura* e *South Park*. Seu primeiro jogo, *Mountain* (2014) e parte de seus trabalhos de animação são a base para a estética de *Everything*. Outra produção do artista está nas animações do jogo holográfico *Alien Child* contido no filme *Ela* (*Her*, Spike Jonze, 2013), que o personagem Theodore (Joaquin Phoenix) joga em algumas cenas.

A programação do jogo foi executada por Damien Di Fede, que trabalhou junto à David em seu projeto predecessor, *Mountain*. Além de *games* (*SuperHyperCube*, 2016), Damien também é responsável por outras criações, como aplicações, em colaboração com outros criadores ou individualmente, além de também produzir músicas. Cabe destacar outro nome que não está inscrito como parte da equipe principal. A artista Anne Yang foi a responsável pela modelagem 3D de todas as coisas as quais é possível assumir o controle dentro do universo do jogo.

A trilha sonora do jogo é original, composta por Ben Lukas Boysen e Sebastian Plano, tem duração de quatro horas e é comercializada, assim como o próprio jogo, em versões disponíveis desde o formato disco de vinil e CD, até o formato digital dos arquivos para os aplicativos de *streaming* de música. O design de som é de Eduardo Ortiz Frau, responsável por esse aspecto em vários outros *games* reconhecidos (*What Remains of Edith Finch*, *Gorogoa*, *The Stanley Parable*).

Os áudios com falas de Alan Watts, considerados por OReilly como a narração do *game* foram gravados por Mark Watts, filho do filósofo que, conforme exposto no capítulo 4, é responsável pela organização e digitalização do acervo de áudio disponível no site do *Alan Watts Project*, da *Alan Watts Organization*. Embora Mark não conste na lista principal de produção, é responsável por um grande volume de conteúdo presente no jogo é mencionado nos créditos do jogo na seção nomeada “Narração”.

A classificação de *Everything* é uma informação um tanto difusa dentro do próprio site oficial do jogo. Em duas seções da página é possível encontrar algumas variações para a definição (ou a mistura) do gênero do *game*. No menu “Sobre” do site lê-se: “Everything é uma uma experiência interativa aberta e um jogo de simulação de realidade”⁸⁶. Na aba das informações para imprensa (*Press kit*), é descrito como “uma experiência interativa [...] procedural, de simulação guiada por inteligência artificial dos sistemas da natureza”⁸⁷. Ainda na mesma página, em uma espécie de

⁸⁶ “Everything is an open ended interactive experience and reality simulation game”.

⁸⁷ “[...] an interactive experience [...] procedural AI-driven simulation of the systems of nature [...]”.

lista de atributos, consta em “Gênero”: “jogo de inteligência artificial, simulação, sandbox narrativo, exploração de universo aberto, jogo de ambiente”⁸⁸.

No site da *Steam*, um dos locais onde é possível adquirir uma cópia do jogo, os gêneros informados na página, nas informações oficiais, são “Casual, Indie, RPG, Simulação”. No entanto, “nos marcadores populares” – adicionados pela comunidade de jogadores – constam 20 *tags*: Casual; Simulação; Filosófico; Relaxante; Indie; Sandbox; Mundo Aberto; Exploração; Atmosférico; Um Jogador; Engraçado; Experimental; Trilha Sonora Boa; Jogador Deus; Experience; RPG; Infantil; Aventura; Geração Procedural; Simulador de Andar.

É importante destacar que, na presente análise, não há a intenção de problematizar quais e quantos são os tipos videogames existentes. Wolf (2001) listou em uma de suas obras 42 gêneros existentes, advertindo que muitos títulos podem pertencer a mais de uma categoria. Contudo, ainda que a lista de Wolf seja extensa, ela não contempla grande parte dos tipos listados para *Everything*, exceto para “Simulação” e para “RPG”. Vale ressaltar também que, atualmente, existem muito mais gêneros que os listados à época por Wolf (2001), tanto formal quanto informalmente, e muitos emergiram de variações nas características e particularidades de alguns títulos - tal como é o caso dos simuladores de caminhada (*walking simulators*).

Diante dessas variações de classificação, é possível inferir que *Everything* possui elementos de diversos tipos de jogos já existentes, mas a dificuldade de enquadrá-lo com clareza denota que possui algo de particular, de novo, que dificulta um enquadramento na tipologia existente. A partir da proposta de análise em blocos, apropriada de Fernández-Vara (2015), essas características ficarão mais evidentes ao longo do desenvolvimento dos tópicos analíticos, e serão retomadas mais adiante.

Everything, conforma já mencionado, fora lançado em 21 de março de 2017 para o console da Sony, o PlayStation 4, na mesma data que *Mass Effect Andromeda* (BioWare; Electronic Arts, 2017). Diferentemente desse último, foi realizado e financiado em grande parte pelo próprio criador, com o apoio do Wellcome Trust – uma fundação inglesa de pesquisa biomédica de apoio a pesquisas em saúde – e do Sony’s Pub Fund, um projeto da empresa japonesa de incentivo aos desenvolvedores independentes de *games*.

⁸⁸ “AI Game, Simulation, Narrative Sandbox, Open-Universe Exploration, Ambient Game”.

O jogo permaneceu exclusivo para PS4 durante o primeiro mês, como parte das diretrizes do programa de incentivo da Sony anteriormente citado. Em 21 de abril do mesmo ano foram lançadas as versões para PC, Mac e, no dia 24 do mesmo mês, para o sistema Linux. Recentemente, em 10 de janeiro de 2019, foi portada para o console Switch, da Nintendo, para as regiões dos Estados Unidos e Europa. Independentemente da plataforma, *Everything* é um jogo disponível exclusivamente em formato digital.

Everything, assim como *Mountain*, foi publicado pelo selo Double Fine Presents, uma divisão do Double Fine Productions para jogos independentes, criada em 2014. O estúdio Double Fine foi fundado nos anos 2000 por Tim Schafer, após deixar a LucasArts, onde foi responsável pelo design de *Full Throttle* e *Grim Fandango* (LucasArts, 1995; 1998). Atualmente, além das remasterizações dos dois títulos clássicos da LucasArts, o estúdio de Schafer é responsável também por *Pshychonauts* e *Brütal Legend* (Double Fine, 2005; 2009).

Ambos os jogos de OReilly também foram criados na plataforma Unity, um dos softwares de criação de jogos mais utilizados atualmente. Títulos como *Cities: Skylines* (Colossal Order; Paradox Intercative, 2015), *Ori and The Blind Forest* (Moon Studios, 2015), *Inside* (Playdead, 2016), *Cuphead* (MDHR, 2017), *The Forest* (Endnight Games, 2018), além de experiências em realidade virtual, como a *Coco VR*, para a divulgação do filme *Coco* (Disney Pixar, 2017), são exemplos de conteúdo feito com essa ferramenta para desenvolvimento de jogos digitais.

A relação que *Everything* possui com outras mídias e que mais interessa ao propósito dessa pesquisa é, justamente com a obra de Alan Watts, sob a forma dos áudios espalhados pelo jogo, que serão aprofundados no quarto bloco analítico dessa etapa do trabalho. *Mountain* (2014) também estabelece relação direta com o visual do objeto de estudo, pois o visual, assim como muitos dos objetos contidos no primeiro são encontrados no jogo mais recente. Para o próprio OReilly, ele é a continuação dos temas explorados no primeiro título (PRIESTMAN, 2016), “uma evolução natural” (FAROKHMANESH, 2017, n/p), embora não tenha sido desenvolvido como uma sequência desse primeiro.

6.2.2 Visão geral de *Everything*

Everything, assim como boa parte dos jogos digitais do mesmo estilo, possibilita que apenas um jogador jogue-o por vez, e não possui nenhum modo on-line ou conexão com outras pessoas que possuem o *game*. No entanto, os modos de jogo oferecidos, explorados no tópico seguinte, proporcionam uma autonomia maior da inteligência artificial do jogo, a ponto desta poder assumir o controle, papel do operador humano, e o desenvolvimento do gameplay de forma automática.

Conforme já mencionado, *Everything* ensina como jogá-lo à medida que se dá a exploração do mundo do sistema. Antes de qualquer habilitação das mecânicas do jogo, é possível considerar o ato de andar/explorar o espaço do jogo como uma das mecânicas principais e também a mais intuitiva. A apresentação dos controles de movimento se dá logo ao início, antes mesmo de saber em qual ser a consciência será incorporada.

Ao jogar com o controle, o impulso inicial é de testar os botões direcionais para verificar o modo como é possível mover-se pelo local. E mesmo que o jogador não o faça, o próprio sistema assume o controle logo após poucos segundos de inércia do jogador, como já abordado anteriormente.

Portanto, à medida que se circula pelo ambiente, cada uma das mecânicas é apresentada através da aproximação e interação com coisas que apresentem a forma ilustrada na Figura 11. Esse mesmo símbolo é o logotipo do jogo, e que também indica o processo de salvamento automático na tela.

Figura 11 - Captura de tela do jogo Everything, símbolo de mecânica



Fonte: A autora (2019)/Everything (David O'Reilly)

Quando distante, esse símbolo aparece em um tamanho ligeiramente menor e em múltiplas cores. Mas quando ocorre a aproximação, momento exemplificado também pela Figura 11, seu tamanho aumenta, a cor passa a ser apenas branca, e sua localização está acima do objeto, sob a forma de um balão que remete à ideia de um pensamento, uma forma oriunda da linguagem das histórias em quadrinhos.

Uma variação da mecânica de movimentação, relacionada também no menu de ajuda do jogo, consiste na habilidade de voar, associada a seres e objetos que denotam esse tipo de deslocamento. O comportamento de voo é alterado de acordo com escala do espaço e visão de um horizonte. Aviões e aves voam em linha reta, com o controle da altura; já os planetas e elementos de escala microscópica voam para qualquer direção. Embora de nomenclatura diferente, os controles são os mesmos utilizados movimentar elementos situados em terra.

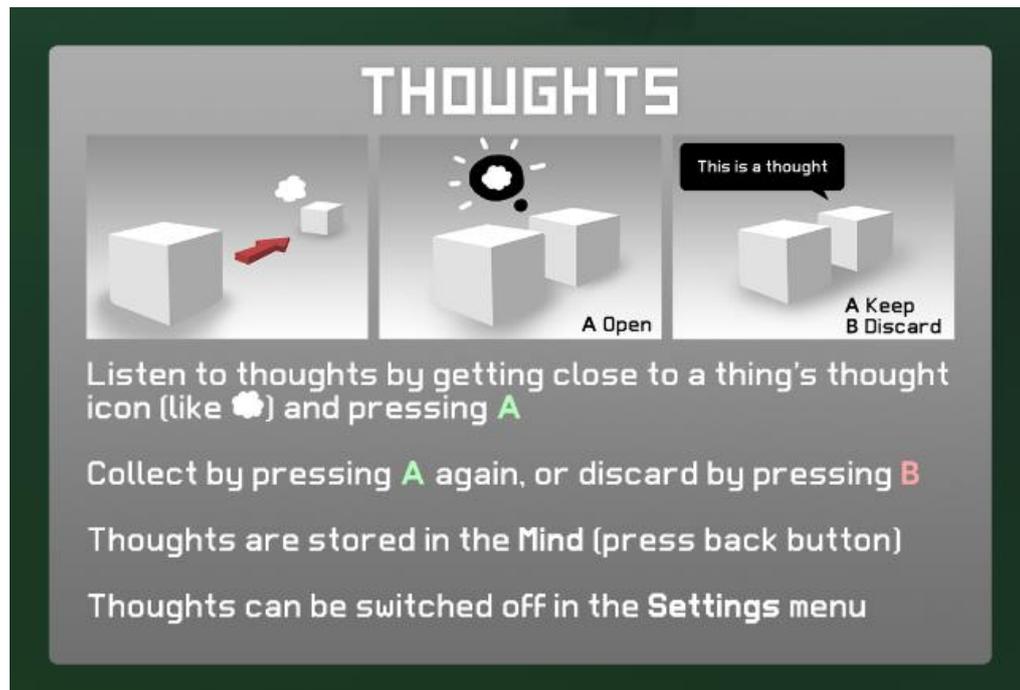
Figura 12 - Captura de tela do jogo, balão de pensamento



Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Logo que um novo *gameplay* é iniciado, além da identificação do ser cuja forma é assumida, a informação sobre os pensamentos (*Thoughts*) é disponibilizada no menu de ajuda. Assim, ouvir ou não os pensamentos dos outros seres ao redor é a primeira ação viabilizada pela exploração do espaço. Os pensamentos, assim como símbolo do jogo que surge como indicação de uma nova mecânica a ser apresentada, os pensamentos também aparecem sob a forma de balões literalmente. Mas no lugar da forma, dentro do balão há a imagem de outro balão de pensamento, sempre na cor branca, que surge aleatoriamente acima ou próximo de algum elemento contido no cenário, conforme a Figura 12.

Figura 13 - Instruções sobre pensamentos

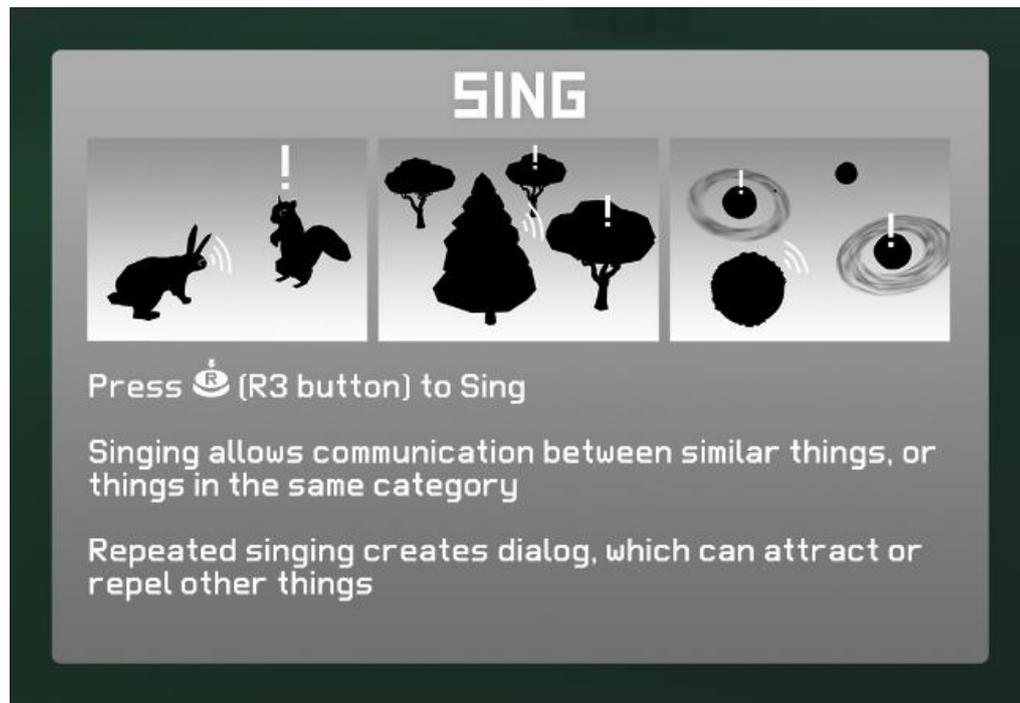


Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Também, através da mesma dinâmica dos balões de mecânicas, a figura que indica pensamento aparece menor à distância e assume o aspecto indicado pela Figura 13 quando ocorre a aproximação. Cada um dos pensamentos, uma vez que habilitada sua leitura pela proximidade, pode ser rejeitado ou armazenado na “Mente” (*Mind*). Não há nenhuma punição acumular ou não essas frases, visto que podem ser desabilitados no menu de configurações do jogo. Mas ao optar pelo armazenamento, outra mecânica, a ser explicada mais adiante, é viabilizada pelo acúmulo desses textos.

A mecânica seguinte introduz a possibilidade de “Cantar” (*Sing*, Figura 14), que para o jogo é emitir o som próprio da determinada espécie, coisa ou forma na qual se está explorando o ambiente no momento e permite uma forma comunicação entre as coisas do universo do *game*. O ato de cantar repetidas vezes “cria um diálogo” que pode atrair ou repelir seres ao redor. A ação também gera reações no que está situado no entorno, sejam positivas, negativas ou outras, sob a forma de corações, pontos de exclamação, de interrogação, caveiras e etc., independentemente de serem do mesmo tipo ou similares ao ser/objeto controlado no momento.

Figura 14 - Instruções sobre a mecânica “Cantar”

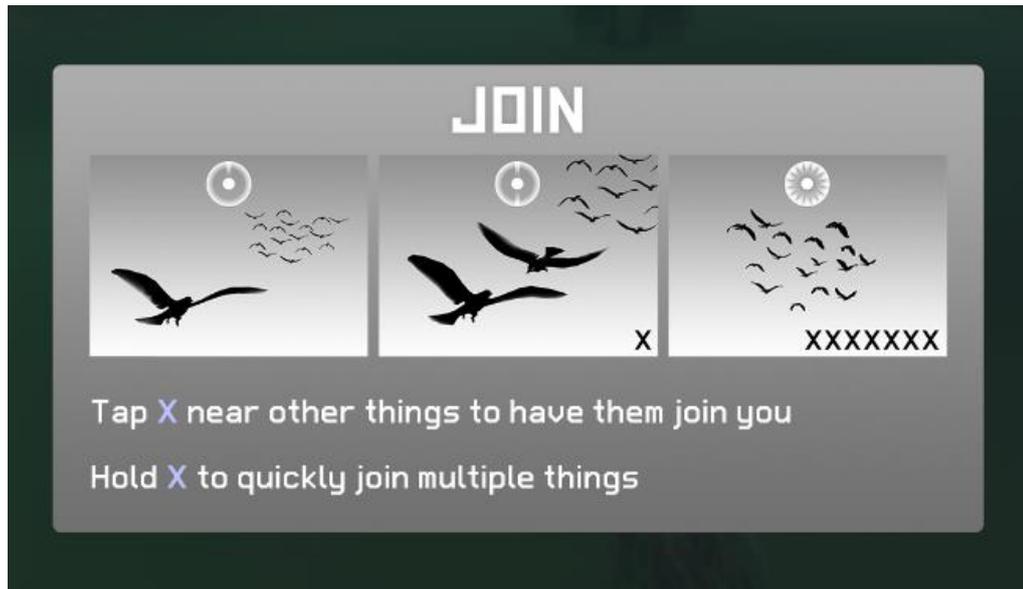


Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

A ação liberada na sequência, através sempre da exploração do espaço, é a “Unir” (*Join*). Inicialmente, é possível unir coisas ou seres apenas iguais ao que se tem o comando no momento de execução da mecânica. A quantidade de seres agrupados é exposta através do “Olho”, um elemento da interface que informa as possibilidades de algumas ações na parte superior da tela (que será aprofundado no bloco seguinte, dos elementos formais que promovem a mediação entre o jogador e o mundo do jogo).

Conforme ilustra a Figura 15, unir dois ou mais elementos habilita o deslocamento desses em grupo (também mostrado na Figura 11), e viabiliza outra mecânica exposta mais adiante nesse tópico. “Unir” opera através de uma dinâmica semelhante à leitura de pensamentos e de desbloqueio de mecânicas: através da aproximação de seres iguais e com a execução do comando correspondente. Sucessivos agrupamentos são possibilitados de acordo com o número de elementos disponíveis e pela ação do jogador. Não há informações que indiquem o número limite de elementos que podem ser unidos por vez, apenas que o número mínimo que caracteriza essa configuração é de dois elementos.

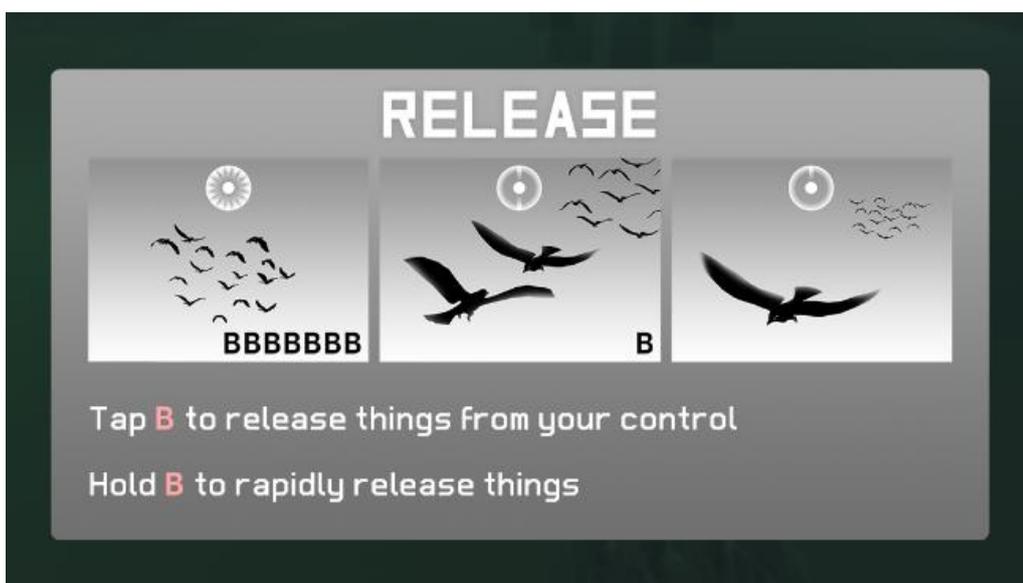
Figura 15 - Instruções sobre a mecânica “Unir”



Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Se o agrupamento é possível, a mecânica oposta também o é, e subsequente à anterior. Portanto, “Liberar” (*Release*) possui a mesma dinâmica de união: com repetida execução do comando correspondente, cada um dos elementos agrupados é desprendido, até que o jogador retorne ao controle de apenas um ser, conforme o exemplo da ilustração da Figura 16.

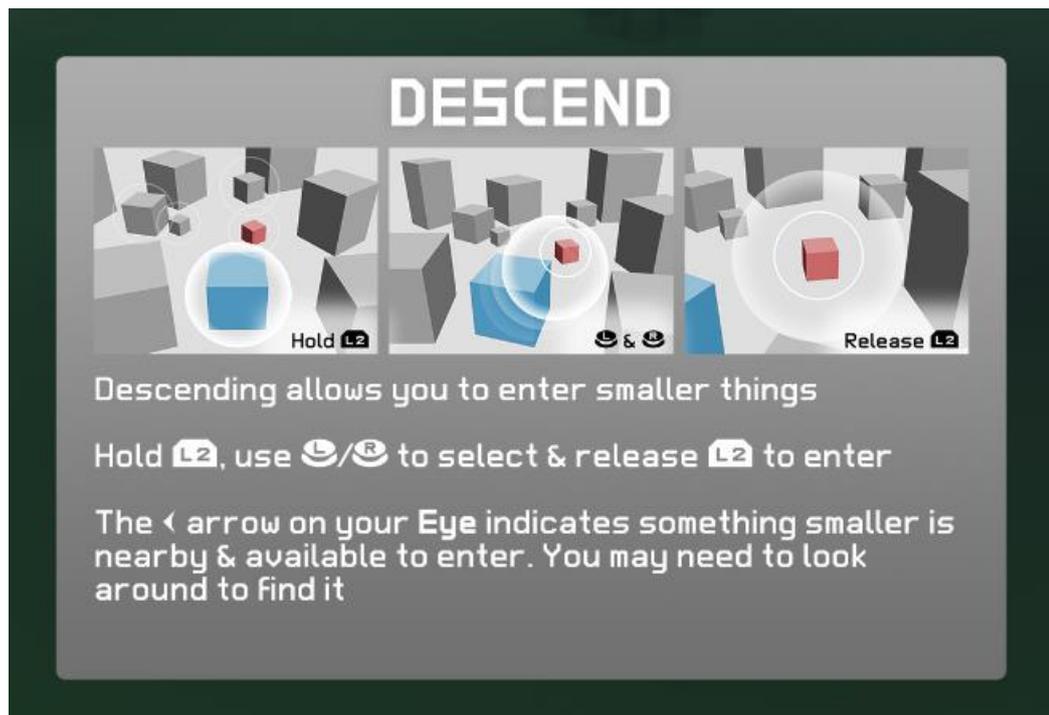
Figura 16 - Instruções sobre a mecânica “Unir”



Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Avançar no *gameplay* de *Everything* é sinônimo de ascender e descender nas escalas dos seres, objetos e formas do mundo do jogo. Ambas as mecânicas permitem que se faça os movimentos dentro da escala em se está situado - assumindo a forma de algo que está próximo, de tamanho maior ou menor, e de espécie ou tipo diferente ou semelhante -, ou que conduzam para as outras escalas existentes.

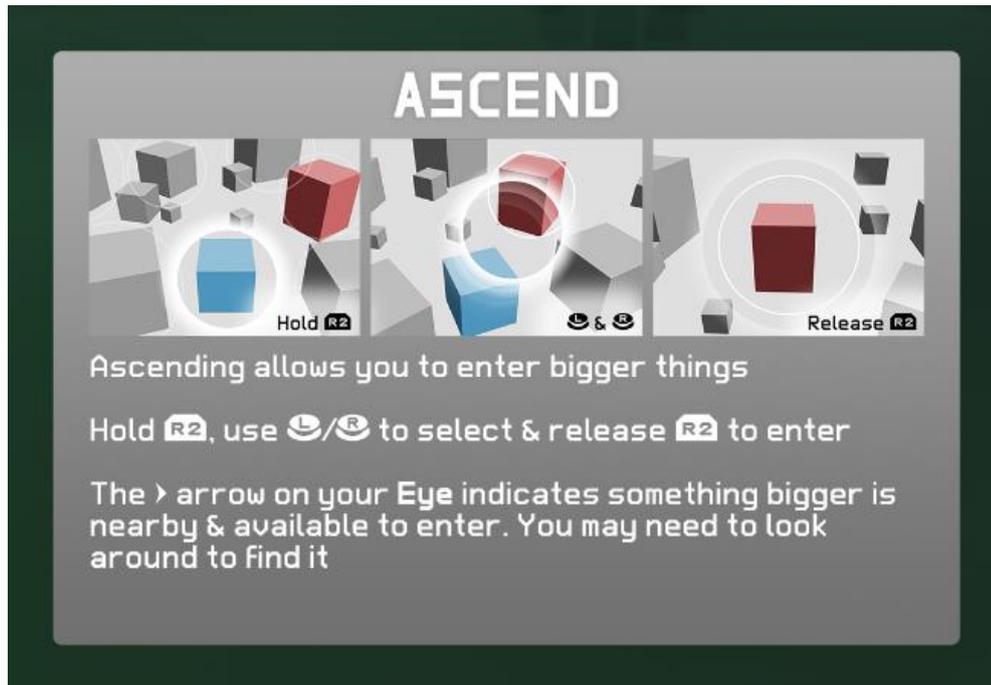
Figura 17 - Instruções sobre a mecânica “Descender”



Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Dentre as duas mecânicas, “Descender” ou “descer” (*Descend*) “permite que você entre em coisas menores” (*allows you to enter smaller things*, Figura 17), de um cavalo para um pedra. Ou ainda, descender para algum ser ou planta aquática permite que se encontre um nível ainda mais abaixo de escala do jogo, como o dos átomos (carbono, hidrogênio e outros), que por sua vez, leva à uma espécie de escala abstrata, de formas geométricas e, por conseguinte, para o espaço, com as galáxias, as nebulosas, os planetas e as estrelas.

Figura 18 - Instruções sobre a mecânica “Ascender”



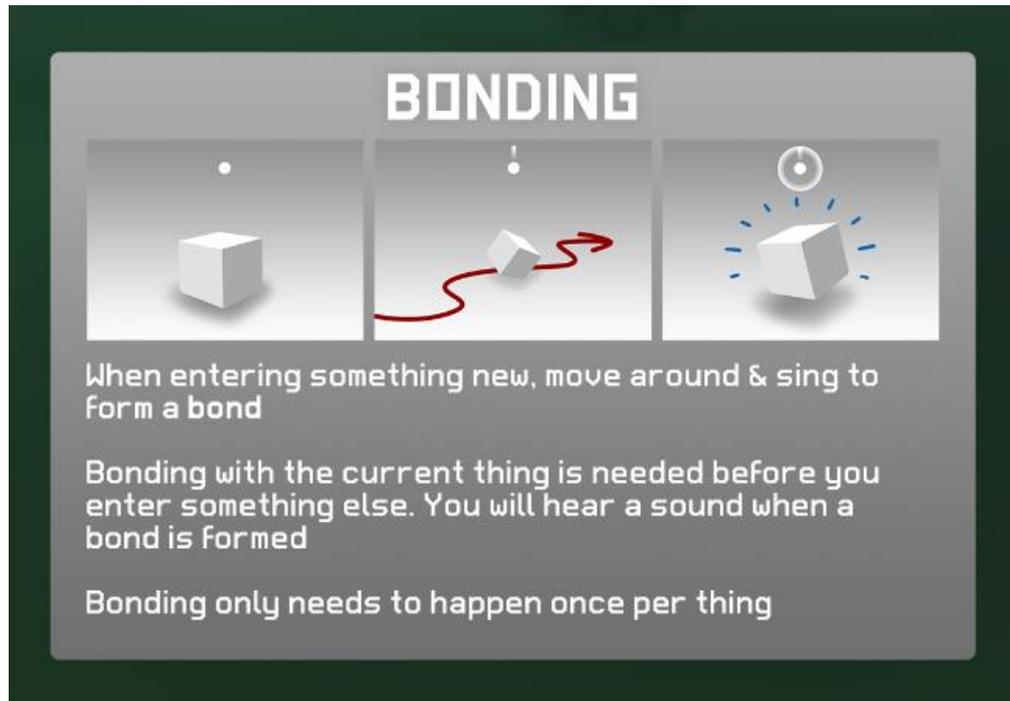
Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Já “Ascender” ou subir (*Ascend*), conforme a Figura 18, consiste na mecânica oposta a anterior, e “permite que você entre em coisas maiores” (*allows you to enter bigger things*). De um inseto para uma planta, para um animal, para uma árvore, para um continente, e assim sucessivamente.

Essa troca de proporção é, também, de perspectiva em mais de um sentido. Além da mudança no ângulo de observação específica de cada coisa e de movimentação de câmera, a passagem do tempo é relativa, é sentida e mostrada de forma distinta. Quanto maior o ser, mais rápida é a sensação da passagem do tempo; quanto menor, mais devagar o tempo parece transcorrer. A possibilidade de executar a ação de ascender ou descender também é sinalizada pelo pelo “Olho”, na parte superior da tela de jogo.

Mas existe outra mecânica que pode ser considerada subjacente no *gameplay*, porém muito significativa para a mensagem do jogo, pois é a responsável pelo vínculo estabelecido entre o jogador e a coisa controlada. Essa “ligação” (*Bonding*, Figura 19) é vital para que seja possível descer e subir nas escalas do jogo. Para estabelecê-la, basta andar pelo espaço do jogo. “Cantar” também acelera o processo de vínculo que, quando completo é também representado através do círculo exterior maior do “olho”.

Figura 19 - Instruções sobre a mecânica “Ligação”

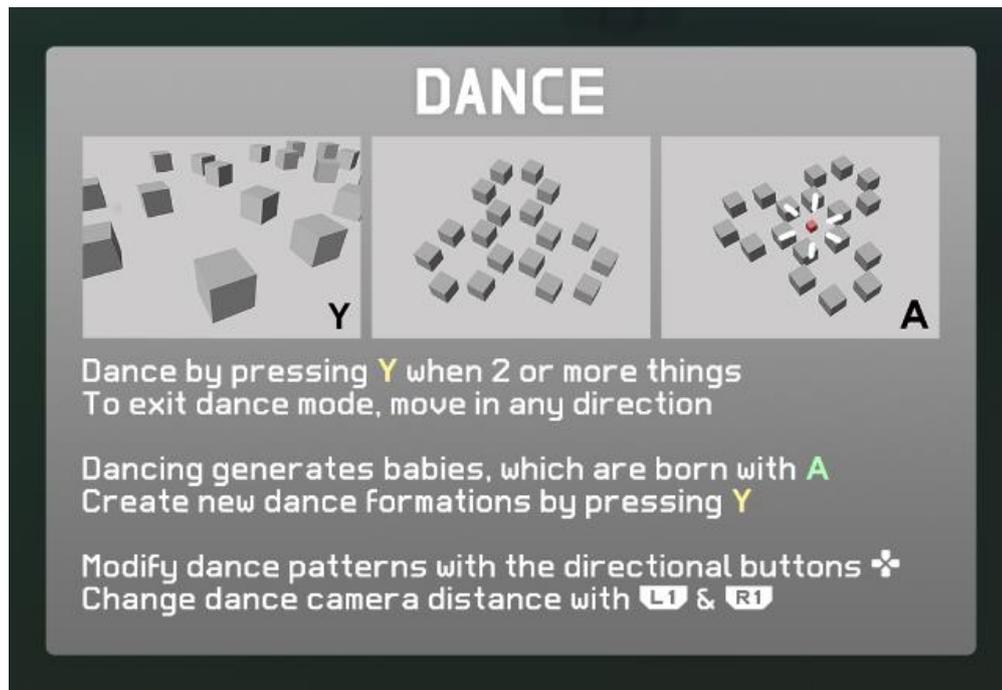


Fonte: A autora(2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Essa conexão deve ser estabelecida apenas uma vez para cada coisa existente no mundo do jogo, o que remete a ideia de “carregar” algum comportamento, ou tomar a consciência da forma e do pensamento do que é encarnar determinado elemento. Uma vez instaurada, um som é emitido para avisar que é possível assumir outra forma existente no jogo, ou seja, “ascender” ou “descender”.

“Dançar” (*Dance*) também é uma mecânica do jogo. Para essa ação, é necessário o agrupamento prévio de dois ou mais elementos, que juntos, quando acionado o respectivo comando, passam a movimentar-se em sincronismo. Geralmente, o agrupamento assume alguma forma geométrica que performa movimentos circulares. Os padrões dessa dança também podem ser modificados, conforme explicado na ilustração (Figura 20).

Figura 20 - Instruções sobre a mecânica “Dançar”



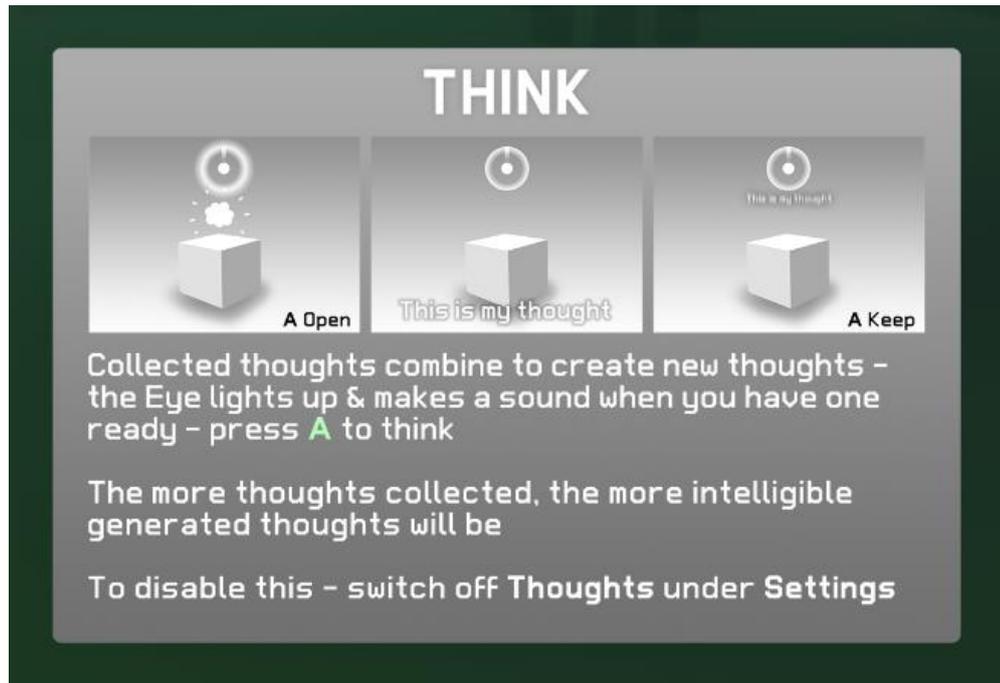
Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Além da movimentação, “Dançar” também pode gerar mais elementos no jogo. Desse modo, assim como as mecânicas são, em sua grande maioria, caracterizadas por metáforas, o ato de dançar em *Everything* é análogo a ideia de reprodução na natureza, pois dá origem a outro elemento igual (“Dançar gera bebês, os quais nascem através do comando do botão A”⁸⁹, Figura 20). Ao substituir a representação do ato sexual pela metáfora da dança, é solucionado o problema de representação da reprodução de coisas como cercas, pedras, garrafas e entre outras.

Outra mecânica viabilizada por uma das primeiras apresentadas nesse tópico é a de “Pensar” (*Think*). Os pensamentos coletados (*Thoughts*) através da interação com as coisas presentes no espaço diegético do jogo são combinados “[...] para criar novos pensamentos” ([...] *to create new thoughts*, Figura 21).

⁸⁹ “Dancing generates babies, which are born with A”.

Figura 21 - Instruções sobre a mecânica “Pensar”



Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Quanto maior for o número de diálogos armazenados na “Mente”, “[...] mais inteligíveis serão os pensamentos gerados” ([...] *the more intelligible generated thoughts will be*, Figura 21). De fato, isso pode ser verificado ao longo das sessões de *gameplay*⁹⁰. Apesar disso, “pensar”, assim como coletar pensamentos, não é algo obrigatório, tampouco deixar de fazê-lo resulta em algum prejuízo, pois também é permitido desativar essa mecânica no menu de configurações.

Diferentemente das figuras de pensamento e de desbloqueio de mecânica, bem como dos balões nos quais são apresentados, o pensamento do ser controlado aparece em um balão animado, de aspecto diferente dos demais, porém acionado pelo mesmo comando (Figura 22).

⁹⁰ O registro dos pensamentos da sessão 1 de jogo da autora está registrado no Apêndice A do trabalho.

Figura 22 - Captura de tela do jogo, balão de pensamento do personagem

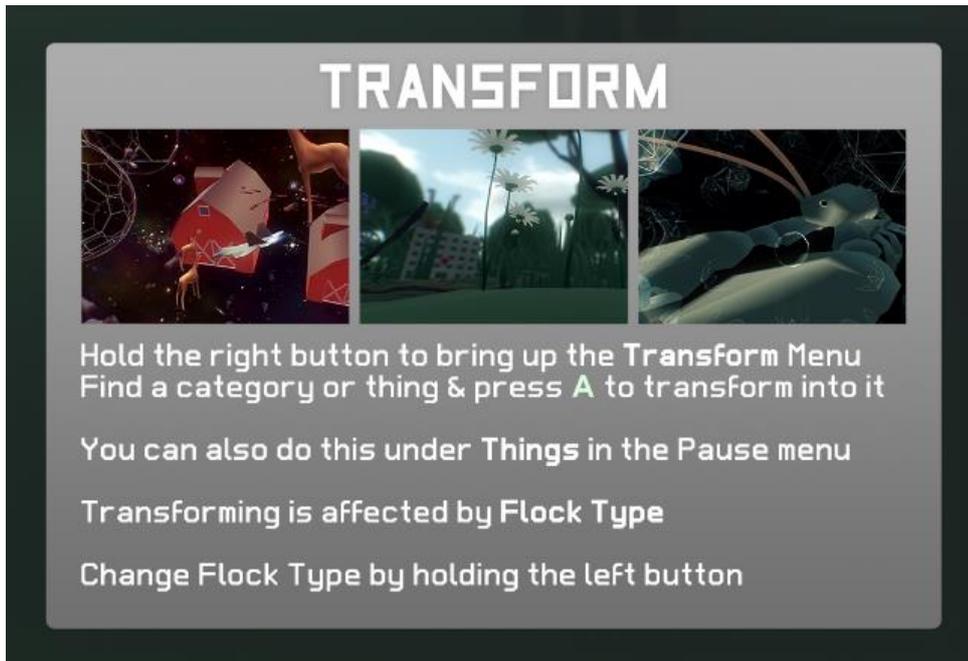


Fonte: A autora (2019)/Everything (David O'Reilly)

Existe outra funcionalidade que é habilitada da mesma forma que as outras já exploradas, cujas duas variáveis que possui afetam diretamente a mecânica seguinte, chamada "Tipo de bando" (*Flock Type*). Essa função permite escolher com quais tipos de elementos o jogador poderá formar um grupo: coisas iguais ao que ele está no controle ou similares. Logo, é possível classificar essas duas variáveis como uma evolução do modo de agrupamento, visto que antes era possível apenas formar um bando (*Join*) com coisas exatamente iguais na qual estava incorporado.

Após certo tempo de exploração e execução das mecânicas anteriormente expostas, a opção de "Transformar" (*Transform*) também pode ser desbloqueada. Se antes era possível assumir a forma de qualquer coisa a partir das ações de "ascender" e "descender", a partir dessa mecânica, todas os elementos já experienciados ficam disponíveis em uma espécie de menu de inventário, acessível em qualquer escala e espaço do mundo do jogo. É possível escolher qualquer uma das coisas com vínculo já estabelecido ou deixar que a máquina selecione randomicamente algo desse inventário.

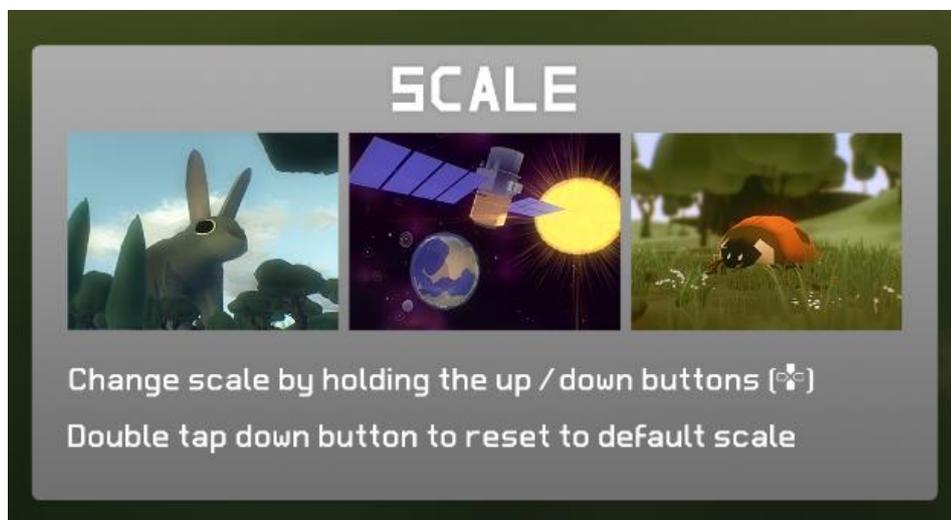
Figura 23 - Instruções sobre a mecânica “Transformar”



Fonte: A autora (2019)/Everything (David OReilly)

As últimas duas mecânicas são disponibilizadas no jogo após o fim do modo tutorial, que será abordado no último tópico dessa seção de análise da visão geral do jogo. A primeira, “Escala” (*Scale*) permite a alteração do tamanho das coisas independente da escala original, redimensionando insetos para o tamanho de outros animais, tal como o representado na Figura 24. Essa ação é reversível a qualquer momento.

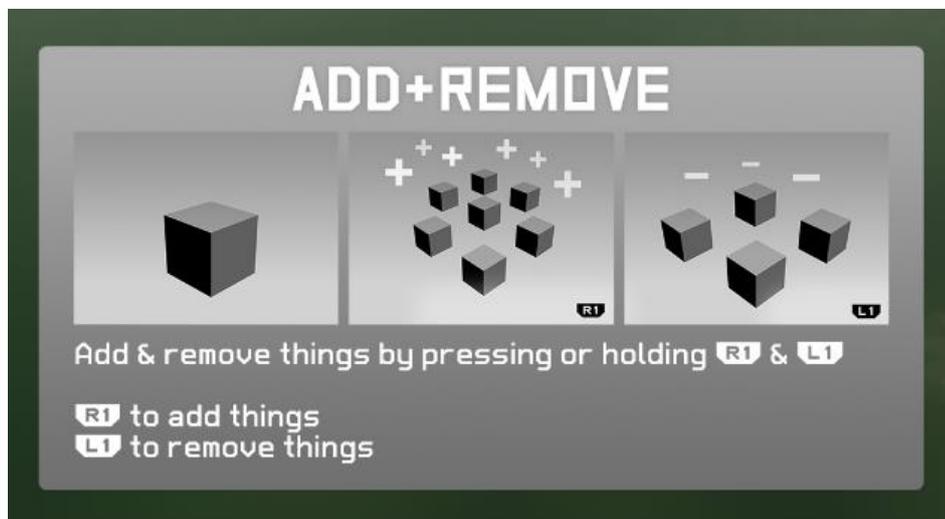
Figura 24 - Instruções sobre a mecânica “Escala”



Fonte: A autora (2019)/Everything (David OReilly)

A alteração no tamanho dos seres e objetos do jogo é uma mecânica que subverte o movimento de subida e descida na escala de seres, principalmente no que tange à questão da perspectiva. Se a perspectiva de um inseto pode ser modificada para a de um outro animal, a premissa inicial do jogo muda – vale ressaltar que essa é uma ação liberada após o modo tutorial. Uma vez que não é mais necessário experienciar o mundo do jogo apenas da perspectiva “original” – ou projetada – para cada elemento, tudo pode assumir qualquer tamanho, ampliando a atmosfera surrealista do jogo.

Figura 25 - Instruções sobre a mecânica “Adicionar e Remover”



Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Por fim, a última mecânica revelada pelo jogo, também após ao final do chamado modo tutorial, é “adicionar e remover” (*Add+Remove*) coisas do universo do jogo. Diferentemente do resultado de “Dançar”, essa última acrescenta ou exclui elementos sem demandar nenhum outro movimento prévio.

Uma última possibilidade também liberada após a conclusão do primeiro modo de jogo, através da adição de mais uma variação para o modo de agrupamento (*Join*). Com esta, além das escolhas de formar um bando com seres iguais ou similares, é permitido o agrupamento com qualquer coisa que esteja ao seu redor no momento.

Ao compreender as regras do jogo como as ações que o sistema do jogo permite realizar ou não, é estabelecida uma conexão direta com as mecânicas, objetos do tópico anterior. As instruções de comandos e botões são dadas à medida

que se desloca o personagem pelo espaço, bem como os pensamentos adicionados e as categorias de seres, objetos e formas liberadas a cada encontro ou mudança de escala.

As dicas (*Tips*, Figura 26) encontradas no menu de ajuda, expõem de maneira direta as regras básicas do jogo.

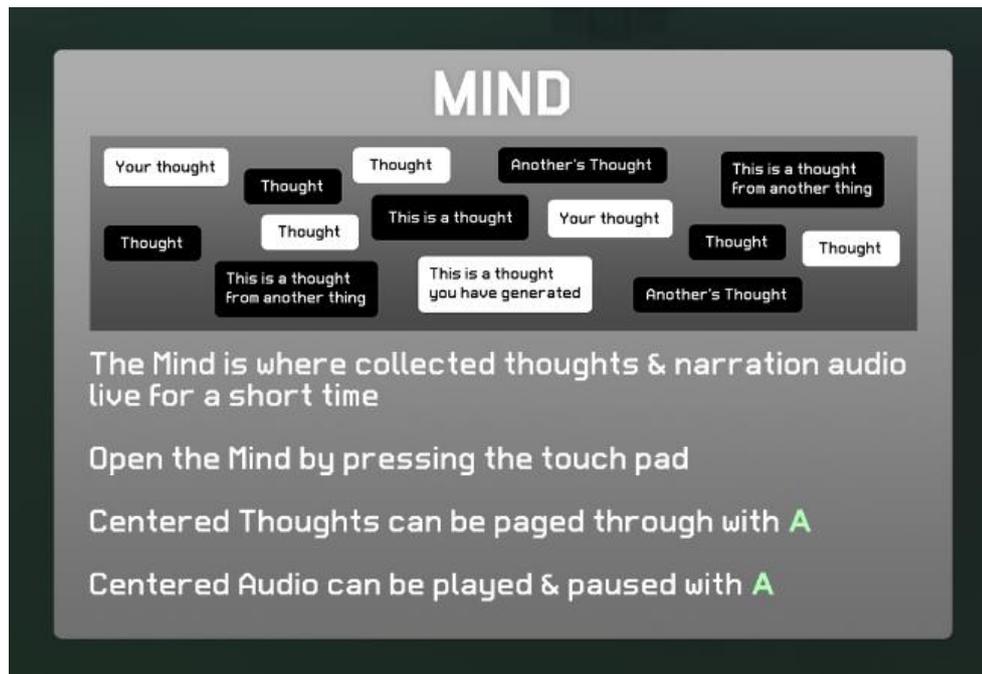
Figura 26 - Dicas



Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

A premissa de liberdade é reforçada a todo o momento durante o *gameplay*. “Você não pode cometer um erro” (*You cannot make a mistake*), pois segundo o próprio jogo não há um jeito certo ou errado de jogá-lo. As interações entre os seres são facultativas: aceitar interagir ou não com outros semelhantes ou demais coisas não é prejudicial à experiência, ainda que o sistema dispare mensagens para estimular o jogador a executar as sugestões. Mas, conforme os experimentos de jogo, as interações são vitais para que o sentido da experiência de *Everything* seja esclarecido – conforme será abordado tópico correspondente às sessões de jogo.

Figura 27 - Instruções sobre a “Mente”



Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Os pensamentos e os áudios são acumulados na “Mente” (*Mind*, Figura 27), de modo que podem ser retomadas a qualquer momento, em uma tela que assume um aspecto de mosaico à medida que o volume de frases cresce. Cada pensamento gerado pelo ser que o jogador ou a máquina controla é armazenado na cor branca; em preto, estão os diálogos e áudios de Watts coletados durante a exploração (Figura 28). O conteúdo dessas interações é o mais que chama a atenção: podem ser relacionadas à aspectos da forma assumida momentaneamente. Mas, por vezes, parecem pensamentos comuns aos de seres humanos, informando sentimentos, sensações e demais reflexões existenciais (ver Apêndice A).

Figura 29 - Instruções sobre a passagem do “Tempo”

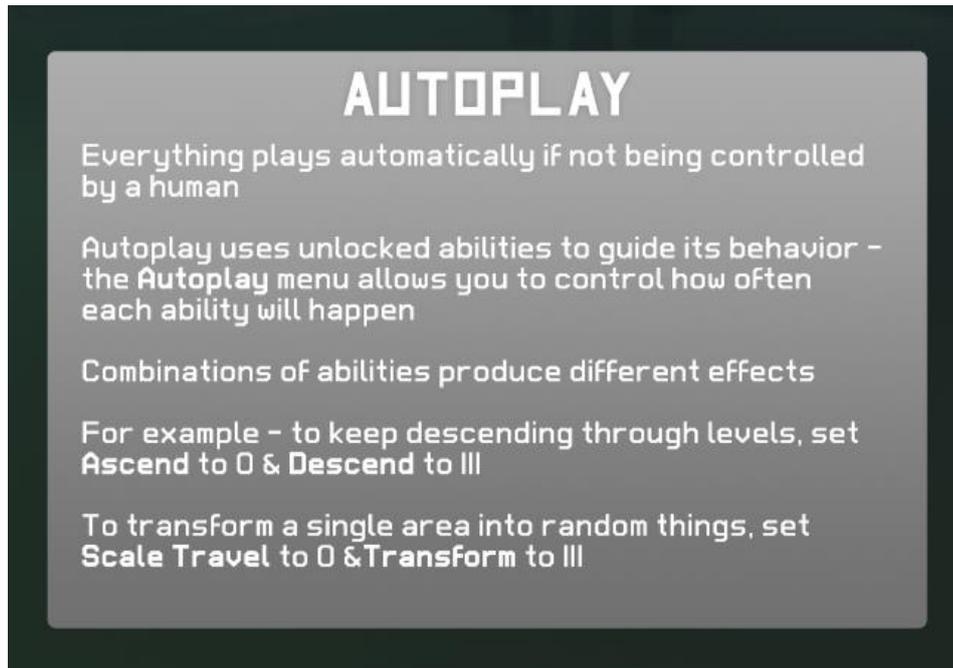


Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Mas uma característica particular em *Everything*, senão talvez a mais interessante, são os modos de jogo, ponto que motivou os experimentos que deram origem a essa análise. O primeiro modo, embora não especificado em qualquer menu de ajuda, é o que o jogador controla a experiência. Na grande maioria dos videogames, quando se interrompe a ação, os avatares dão algum *feedback* de espera, como se estivessem entediados com a pausa estabelecida no curso de ação pelo jogador, aguardando o seu retorno. De acordo com Galloway (2006), esse seria um ato diegético da máquina.

Porém, em *Everything*, se o controle for deixado de lado, por padrão, o jogo continua a ser jogado de modo autônomo ou, em outras palavras, simulando o mundo natural, independente da agência humana. Enquanto o jogo estiver aberto, a inteligência artificial permanece ativa por tempo indefinido, e pode ser interrompida a qualquer momento, quando o jogador decidir retomar o controle das ações.

Figura 30 - Instruções sobre o Autoplay



Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Essa autonomia da máquina é uma possibilidade subdividida em uma funcionalidade do modo normal de jogo (do jogador), e um modo mais completo de *autoplay*, também liberado após o fim do tutorial (após essa etapa, pode ser completamente desabilitado, de acordo com a Figura 30). Enquanto o jogo estiver aberto, a inteligência artificial permanece ativa por tempo indefinido, e pode ser interrompido a qualquer momento, quando o jogador decidir retomar o controle das ações.

Por padrão, a cada novo *gameplay*, o menu de jogo autônomo oferece apenas as funções de habilitação/desativação da exploração através da troca de escalas e de configuração de nível para a coleta de pensamentos - a única mecânica aberta desde o início.

Figura 31 - Captura de tela do menu Autoplay após a conclusão do tutorial



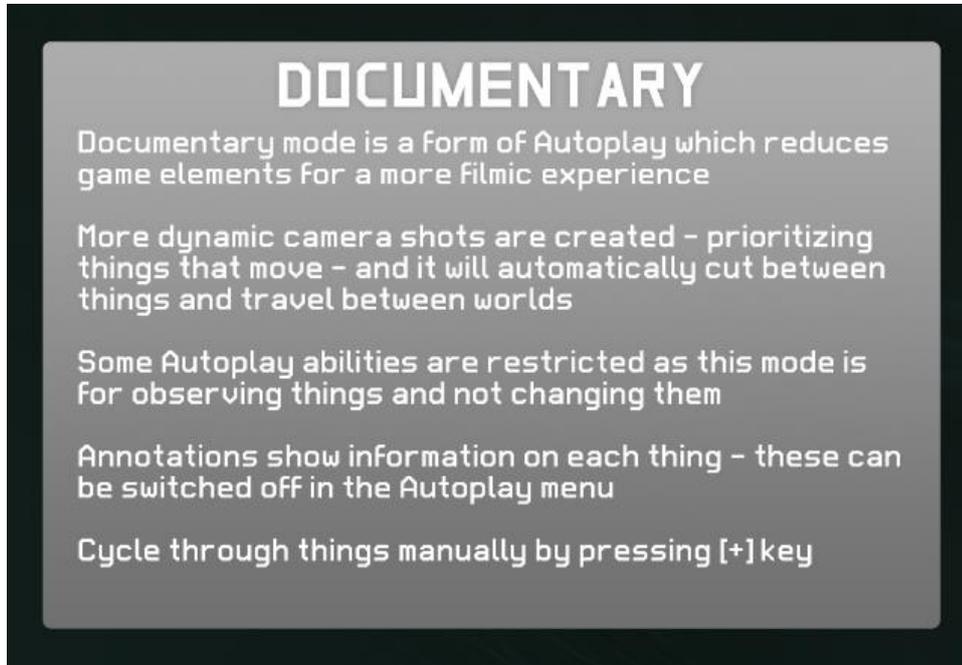
Fonte: A autora/*Everything* (David O'Reilly)

Nas configurações do modo *autoplay* é permitido ajustar a intensidade de cada mecânica para a inteligência artificial (IA), controlando o seu comportamento de jogo, ou deixá-lo conforme o padrão. A Figura 31 apresenta todas as mecânicas e seus os níveis de controle, desde o desligado até o nível três (desligado = 0; I; II, III). Por exemplo: caso alguém queira que a IA do jogo colete o maior número de pensamentos possível, deverá selecionar “III” na mecânica *Listen*. Mas se não quiser que o ser controlado gere pensamentos, deverá marcar “0” para *Think*.

Dentro do modo autônomo, existem duas possibilidades: Sem jogador (*zero player*) e documentário (*documentary*). No primeiro, o *game* é jogado automaticamente de acordo com as configurações (*Everything plays automatically using the settings below*, Figura 31). Já no segundo, tal como o nome sugere, *Everything* reduz alguns elementos de jogo e assume a forma de um documentário, com cortes de cena entre as coisas apresentadas, e percorre os mundos randomicamente (*Everything cuts between things and travels to worlds randomly*). Nesse modo, ainda é permitida a regulagem parcial de algumas mecânicas (“Cantar”, “Unir”, “Liberar” e “Dançar”). Além disso, é exibida na tela uma caixa de texto (*Annotations*) com informações sobre o ser/objeto/coisa apresentado (Figura 32). A fonte para esses textos é a Wikipedia – com o link informado abaixo de cada caixa de informações, e podem ser desativados completamente ou parcialmente (há a escolha

de exibir dados de tudo ou apenas das coisas que não constam no inventário do menu *Things*).

Figura 32 - Informações sobre o Modo Documentário



Fonte: A autora/*Everything* (David O'Reilly)

Esse modo de *autoplay* torna pertinente uma retomada dos quatro momentos das ações “gâmicas” (GALLOWAY, 2006). Em parte, o pensamento do teórico contempla esse modo autônomo, pois aborda a vivacidade do entorno do ser controlado pelo jogador (ato diegético da máquina). No entanto, se *Everything* continua desenvolvendo o *gameplay* quando o jogador para de agir – por padrão -, não há paralelo para essa característica dentro dos quadrantes de atos de máquina, pois Galloway (2006). Por outro lado, ao ajustar as configurações que moldam o comportamento da IA do jogo, o jogador - ou operador, segundo Galloway -, performa ações de configuração, ou seja, atos não diegéticos.

Além das ações, a própria noção de jogo mais clássica e de seus elementos, como visto em *Juul* (2011) e ao longo de todo o primeiro capítulo, também são tensionadas: O que é alterado nessa noção clássica de jogo - e o que permanece - através da experiência que *Everything* proporciona ao jogador? E não só o modo autônomo causa essa reflexão, mas o *game* como uma totalidade. Segundo Fragoso (2017), parafraseando Serres,

só é um jogo porque alguém o joga e enquanto está sendo jogado. Parados, os dados, os aparelhos, as interfaces e as regras não são cidades, nem criam cidades. O jogo não joga a si mesmo e, portanto, não precede o jogador, mas é o efeito rebote do jogo que o torna jogador.

Se a agência humana não é essencialmente necessária para o desenvolvimento do *gameplay* de *Everything*, ainda assim podemos conferir a ele o estatuto de jogo? Concebido para ser utilizado, também, com outras finalidades diferentes da atividade lúdica de jogar, tais como uma instalação artística ou uma ferramenta de relaxamento e contemplação, o que ainda permite que a criação de David OReilly seja considerada como um sistema lúdico? Ou é a própria concepção de um produto como *Everything* é o que desafia a compreensão do que é um jogo ou não?

Uma interpretação do que o objeto de análise oferece é que a viabilidade do *autoplay* abre espaço para a contemplação, em um chamado para a observação da dinâmica das coisas no mundo vivido, em constante interação, ainda que não seja perceptível no cotidiano. Assim, evidencia a grandeza do mundo das coisas e da natureza em relação ao homem, e o coloca no papel de mero espectador e, concomitantemente, parte de um grande “ecossistema ontológico” que é o mundo. O “jogar-se sozinho” é uma materialização da máxima de que, antes do surgimento do homem no mundo, existe o mundo das coisas em constante estado de interação, sem a menor necessidade da mediação ou da interferência humana.

No outro extremo, em relação às características dos videogames enquanto um meio, no qual *Everything* está inserido, a autonomia do sistema revela outras possibilidades para o papel da máquina nos jogos digitais. No momento em que o próprio criador do jogo sugere que o operador abra mão do controle quando estiver frustrado (Figura 26) ou perdido, a máquina passa a assumir um papel de cooperação – conforme será melhor explanado no tópico acerca das experiências de *gameplay*.

A questão dos espaços em *Everything* está diretamente relacionada à mudança de escala permitida pela mecânica de transição de um nível de coisas para outro, ou melhor, descer e subir. Conforme já abordado no tópico anterior, é através dessas duas dinâmicas (ascender e descender) que é possível percorrer os cenários do mundo do jogo, observando suas divisões espaciais. Na verdade, grande parte dos locais estão, devido às mecânicas, contidos um dentro do outro, caracterizando um

modo de navegação primordialmente vertical. Uma vez dentro de qualquer escala, é possível percorrer o nível em todos os eixos.

Os espaços e objetos são representados tridimensionalmente, e a perspectiva de visão no jogo é de terceira pessoa (o jogador tem a visão do ser o qual assume a forma e o controla), com variação dos ângulos de observação. A questão da movimentação das coisas (seres, objetos e outras formas) atende, até certo ponto, às expectativas e aos moldes de outros jogos. As aves, por exemplo, voam normalmente – o movimento das asas é representado durante o seu deslocamento. Mas alguns elementos destacam-se, justamente pela falta de correspondência.

O maior exemplo é a movimentação de animais quadrúpedes, executada através de movimentos circulares, como se estivesse rolando – a forma do animal se move, mas os membros permanecem estáticos. Por mais que essa escolha cause estranhamento e abra margem para uma discussão muito maior – que transcende o juízo de valor – a escolha é justificada, pela própria equipe de criação, como uma consequência do baixo de produção do título (EVERYTHING, [2017a]; INTERNET ARCHIVE WAYBACK MACHINE, 2019a)⁹¹. A questão econômica pode ser diretamente relacionada ao trabalho de modelagem e programação. É muito mais rápido e menos custoso sugerir, ainda que de forma simplificada, um movimento do que o reproduzir da maneira mais fiel possível.

Ainda que de aparência discutível, sob uma perspectiva macro - levando em consideração os outros trabalhos de O'Reilly e o próprio jogo em questão -, o deslocamento de todo e qualquer elemento em *Everything* faz parte de sua premissa – assumir a forma de qualquer coisa do sistema. Sendo assim, independente da solução dada, ela pode ser considerada eficiente.

O caráter ficcional do *game* é exposto desde sua primeira regra: a possibilidade de assumir a forma e de observar o universo da perspectiva de qualquer coisa. Estendendo essa característica ao mundo e das representações contidas no mesmo, algumas escalas de objetos do jogo não estabelecem qualquer correspondência com alguma representação real, como por exemplo algumas das formas visualizadas

⁹¹ Na revisão da versão final do presente trabalho, foi identificada a remoção desse dado - sobre a movimentação dos seres - do site oficial do jogo. Porém, foi possível recuperar uma captura da versão antiga da página, que comprova a origem e a existência da informação no endereço até meados de outubro de 2018. Ver referências.

dentro do nível da Porta Dourada, ou ao descer a um nível dentro de um átomo, na escala de formas e estruturas de várias dimensões e de partículas.

A própria classificação de gênero de *Everything* oferece pistas sobre como se dá a construção do mundo do jogo. Considerado uma “simulação de realidade”, de “exploração de universo aberto”, o jogo, adaptando Frasca (2003), modela um sistema (no caso, da natureza, de um universo) através de um sistema diferente, o qual mantém alguns dos comportamentos do sistema original (da natureza, do universo da vida real).

Não é possível afirmar que *Everything* apresenta uma história estruturada, com uma sequência de eventos predeterminada, personagens principais e secundários e um enredo, por exemplo. Nesse caso, é mais apropriado, conectando à ideia de simulação de Frasca (2003), dizer que existe uma mensagem que perpassa todo o jogo – e que fica mais clara durante o *gameplay*, e é indicada principalmente pela premissa de explorar e assumir o ponto de vista de qualquer ser ou objeto contido no mundo do jogo.

Essa proposição encontra conexão direta com a filosofia do Zen Budismo, estudada e interpretada por Alan Watts. Em *O espírito do Zen*, o autor dedica-se a tentar tornar compreensíveis as vertentes de pensamento sobre o Zen, e alguns conceitos conectados a essa ideia. As noções que estabelecem uma conexão mais direta com o mote do jogo são as do próprio Zen e do *Tao*.

De modo geral, o Zen, segundo Watts é a tomada de consciência de que somos tudo, da unidade do mundo, do reconhecimento de que todas as coisas existentes são manifestações de vida, uma parte do todo e o todo em uma parte. Já o *Tao*, um conceito originário do taoísmo, traz uma “[...] ideia geral [...] de crescimento e de movimento; é o curso da natureza, o princípio governante e causador da mudança, o perpetuo movimento da vida que nunca permanece imóvel por um momento (WATTS, 2008, p. 35). Em suma,

[...] o Zen é descrito como “retidão” ou “caminhar direto para a frente”, pois o Zen é mover-se com a vida, sem tentar parar ou interromper o seu fluxo; é a consciência imediata das coisas à medida que vivem se movem, diferente da mera captação de ideias e de sentimentos sobre as coisas, símbolos apagados de uma realidade vivida.

Sobretudo, essa ideia, ou mensagem, é expressa através dos modos de jogo, conforme um dos tópicos desenvolvidos anteriormente. Poder controlar e, quando

desejado, abrir mão desse controle, reflete não só a principal regra do jogo e seu universo, mas o fluxo da vida, das coisas as quais não podemos controlar no mundo real, como uma alegoria da falta de controle, adaptando Galloway (2006). O fato de poder incorporar todas as coisas remete à noção do Zen da consciência da vida através do movimento. E que, ao mesmo, tempo somos todas as coisas (enquanto o jogador controla essa exploração) e somos nada (quando o jogo entra no modo autônomo).

A mensagem do jogo tem um apelo filosófico, não só por conter a influência do trabalho e os áudios de Watts, mas também através do conteúdo oriundo de uma das dinâmicas de interação entre as coisas do universo do *game*. Ao experimentar a perspectiva de outros seres e objetos, os diálogos estabelecidos entre eles, e os próprios pensamentos do jogador – gerados a partir do acúmulo dessas falas -, apresentam reflexões acerca da existência das coisas no mundo, inclusive da própria dinâmica e seu significado no jogo. O diálogo entre uma nebulosa e um grupo de estrelas é um exemplo desse conteúdo: “Este não é um intervalo de tempo, mas uma eternidade fixa. Todo o processo flui dentro e fora de tudo de uma vez, em detalhes infinitos e sem uma única imperfeição. Quando você procura por um significado lá fora, você só encontra você mesmo”⁹² (tradução nossa).

Ainda que existam eventos preestabelecidos que sirvam de guia para a condução da experiência e, quando presente, de uma história, o percurso de cada jogador, independentemente do tipo de jogo, é único. No caso de *Everything*, essa concepção é totalmente válida: o jogador é livre para explorar todos os espaços, porém só poderá fazer isso plenamente ao interagir com os seres que liberarão as mecânicas. O símbolo que representa as ações, e que aparece em alguns seres, não possui lugar ou coisa fixa para surgir, portanto o caminho percorrido varia em cada *gameplay*, conforme será explorado no bloco dos aspectos formais (Quadro 2).

Frente a isso, é possível afirmar que, se há a possibilidade de construção de uma história em *Everything*, esta é do tipo emergente, desenvolvida a partir do percurso do jogador – e será, em certa medida, única, pelo caráter procedural de alguns elementos do jogo (tópico explorado no bloco seguinte, correspondente aos elementos formais).

⁹² “This isn’t an interval of time, but a fixed eternity. The entire process is flowing inside and out of everything at once, in infinite detail and without a single imperfection. When you search for meaning out there, you’ll find only yourself”.

Segundo os parâmetros expostos na primeira subdivisão deste capítulo analítico, foram realizadas quatro sessões de jogos, sendo duas pela própria autora e duas para observação do comportamento da máquina no modo autônomo - respectivamente, *Gameplay 01 e 02*; *Autoplay 01 e 02*. Somando as experiências de exploração iniciais, desde o primeiro contato com o *game*, já com finalidade de estudo, passando pela pré-análise e até o desenvolvimento final da pesquisa, foram cerca de 13h de jogo de *Everything*.

Cabe ressaltar que nas sessões de jogo da autora, a única configuração feita foi a ativação das legendas para posterior transcrição dos áudios, conforme elaborado no Apêndice A. Em relação aos *gameplays* autônomos, na sessão de número 01, a mecânica “Ouvir” (*Listen*), a única disponível ao início de cada novo jogo, foi alterada para a intensidade “II”. Já no segundo teste, nenhuma variável foi alterada. Assim, o padrão de configuração do próprio sistema foi mantido.

Em *Everything*, o começo de cada novo jogo é um dos padrões observado para todas as experiências. Nas primeiras telas, a indefinição de ser é apresentada, como um momento de intervalo entre a tomada de consciência e a posterior manifestação em algum ser. Inicia-se como um ponto na tela, que se ilumina, semelhante a representação de uma estrela ou outro tipo de partícula, em um ambiente que lembra um céu, pois existem outros pontos menos iluminados no entorno. As indagações (“Eu estou controlando isso? Até onde eu preciso ir? Por que eu preciso estar aqui?”⁹³) somadas à iluminação, remetem à ideia de conhecimento como luz, bem como ao paradigma cartesiano do “penso, logo existo”: a ascendência da *res cogito*, que transcende a forma e o corpo.

Passada essa pequena introdução, a seleção do personagem/ser bem como o ambiente é aleatória: na primeira experiência da autora, ainda na etapa de pré-análise, iniciou-se como um alce em uma espécie de floresta; já na segunda, sob a forma de uma ovelha em um ambiente semelhante ao do primeiro *gameplay*. Já nas sessões analíticas, a escolha do ser continuou sem apresentar repetições, embora seguido sempre o mesmo tipo de ser - um animal. Em relação aos ambientes, conforme observado em tópicos anteriores, embora o ambiente pareça ter se repetido, não é possível afirmar com certeza se ele é idêntico, visto que a geração de cada novo universo é procedural. Diante disso, é possível apontar algumas semelhanças

⁹³ “Am I controlling this? How far do I need to get? Why do I need to be here?”.

(espaços verdes com muitas árvores como florestas; lugares com chão em tom terroso e que apresentam menos vegetação como uma espécie de deserto), mas é bem provável que sejam ambientes diferentes em sua constituição. As frases geradas como pensamentos logo no momento inicial, a luz como uma tomada de consciência, também variam do início de uma *gameplay* para outro

Um dos primeiros aspectos observadas nas sessões gravadas foi o comportamento exploratório da máquina que, independentemente da configuração no menu, emula atitudes semelhantes as executadas pela autora: o deslocamento irregular, em busca de ângulos de visão melhores, a colisão e a transposição por alguns outros elementos do cenário e entre outros. Em suma, o sistema emula o comportamento humano, às vezes errante, com bastante facilidade. Porém, em um estágio mais avançado da sessão do jogo, é o humano que tenta imitar a máquina para concluir a primeira etapa do jogo.

De modo geral, quando comparados os números de seres, pensamentos e áudios coletados, o *gameplay* humano supera o sistema apenas na quantidade de seres. Na sessão 01 de jogo autônomo, a máquina registou 57 coisas, contra 180 na sessão 02 da autora. A comparação é pertinente entre essas duas sessões porque, em abas, o tutorial fora concluído.

A própria existência desse tutorial e de outros modos de jogo autônomo dentro de *Everything* foi descoberta através da observação do próprio desempenho do modo autônomo e da posterior pesquisa para confirmação no fórum de discussões do jogo no site da plataforma Steam, onde a cópia foi adquirida, e por vídeos no YouTube. Ciente disso, a autora então realizou suas duas sessões analíticas. A partir desse conhecimento, o jogo, que até então não possuía um objetivo evidente que indicasse a necessidade da conclusão desse tutorial, tampouco um desafio, ofereceu um objetivo emergente: encontrar e entrar na Porta Dourada, assim como a máquina conseguiu. O jogo da máquina e sua eficiência geraram um objetivo a ser alcançado.

No *Gameplay 01*, a liberação para a entrada na Porta Dourada foi feita após 2h03min de jogo. Porém, para conseguir acessar essa porta, é necessário conseguir retornar exatamente ao ponto de onde foi iniciada a exploração. No caso desse primeiro experimento, a autora não conseguiu encontrar o caminho de volta para esse local e, portanto, dedicou-se a exploração de mais espaços, coleta de pensamentos e áudios, conforme registrado no Apêndice A.

Ao estabelecer um paralelo entre essas primeiras experiências de humano e máquina em *Everything*, é possível inferir que, além de entrar no ritmo do jogo, como dito no bloco anterior, o maior desafio proposto, dentro do escopo do tutorial é, de fato, encontrar o caminho de volta, que conduz ao fim dessa etapa. Uma vez que essa jornada de retorno fracassa, acaba por dissolver também parte da premissa de liberdade e de exploração de condução do jogo. Posto o desafio pela própria autora, é como se o jogo dissesse que, se o jogador não o leva à sério, nada de errado pode acontecer. Mas se esse desafio emergir e for aceito pelo mesmo, é necessário estabelecer uma estratégia para superá-lo. Assim, o nível de dificuldade do jogo é regulado pelo próprio jogador.

Na segunda experiência de *gameplay* humano, as observações acerca tanto da sessão anterior da autora, quanto as da máquina, serviram como um guia para o experimento. Desta vez, a estratégia adotada foi a de não ir tão longe e a fundo nas escalas, afim de conseguir retornar sem maiores dificuldades. Com cerca de 1h12min de exploração, o acesso ao artefato dourado foi liberado

Embora a autora tenha tomado cuidado em memorizar o local inicial (dentro de um continente de gelo), ainda assim, levou mais cinco minutos para conseguir encontrar e retornar ao local inicial correto. Parte disso se deve ao fato do próprio caráter procedural do jogo. No momento de buscar o continente de gelo, a jogadora percebeu que não havia apenas um, algo em torno de outros quatro continentes com o mesmo nome. Diante fato, a estratégia foi tentar entrar em um a um, e assumir a forma de uma árvore, que oferece uma perspectiva com maior campo de visão, para facilitar busca.

Figura 33 - Captura de tela, Golden Gate



Fonte: A autora (2019)/Everything (David OReilly)

Por fim, quando desceu no continente correto, rapidamente o próprio sistema mostrou a localização da Porta Dourada, executando o mesmo comportamento que a máquina. Já dentro do artefato, uma quantidade muito maior de pensamentos aparece para ser coletada. Isso pode ser explicado pelo fato de ser necessário ter alguns armazenados para que o tutorial seja completo. Além disso, o próprio tom das reflexões que ocorrem nesse local é muito diferente do restante dos espaços do jogo. Conforme aprofundado no bloco de texto, apesar do nome, a Porta Dourada é um limbo, cujos habitantes não conseguem sair.

Para dar continuidade a exploração desse novo nível, é necessário encontrar o planeta Desconhecido e descer para dentro dele. Lá, é liberada a categoria de coisas chamadas de “Lixo Espacial” (*Space Junk*), e que só existem no nível do artefato dourado. Quando se faz uma tentativa de ascender para fora do nível da porta e retornar há escala humana, o jogo informa que não há lugar nenhum para ir, que o jogador está preso ali. O mesmo acontece ao tentar ativar o comando de “liberar”.

Dentro do planeta Desconhecido, a paisagem tem um aspecto surreal, onírico. O planeta é composto várias pequenas montanhas que lembram rochas, pela cor cinza. Lá, a cor está nas coisas que habitam o local – uma grande quantidade de coisas dos mais variados tipos. Mas algo curioso aconteceu lá, quando a autora controlava um pino de boliche. De repente, todo o horizonte e seus objetos

começaram a flutuar acima do nível do boliche. Não foi possível trocar de forma antes que todas as coisas ficassem distantes demais para que pudesse ascender para algo maior. Pouco a pouco, o objeto controlado parecia ser engolido por um buraco negro, visto que o que restara do planeta era visto cada vez mais distante. Esse fenômeno não aconteceu no *gameplay* da máquina e não há como explicá-lo. Talvez tenha permanecido muito tempo no planeta, além do necessário para poder retornar à ponte, e o sistema tenha decidido punir o jogador. Ou ainda, talvez tenha ocorrido um “Desastre”, por alguma falha no processamento do jogo. Para que a autora pudesse conseguir sair daquele lugar, optou por sair e retornar ao jogo em seguida. Assim, quando reiniciado o *gameplay*, o cenário havia voltado ao normal.

O final do tutorial inicia quando o jogador sobe à escala da Porta Dourada e encontra, por meio da indicação do símbolo de habilitação de uma nova mecânica – que é o mesmo símbolo que serve de logotipo de *Everything*. Este é o momento mais interessante, pois o próprio jogo é encontrado sob a forma de um computador. Na tela do mesmo, está representada uma miniatura do próprio cenário de jogo do momento. Ou seja, o jogo está jogando com o jogador, conforme ilustra a Figura 34.

Figura 34 - Captura de tela da representação do próprio jogo dentro da Golden Gate



Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Após um longo diálogo com a máquina, ou seja, o próprio jogo, sinalizada a necessidade de limpar a “mente” para poder escapar do local. Algumas tentativas de descender no computador, ironicamente, resultam em nada (*nothing*, o oposto de *everything*, que significa tudo): retorna para o mesmo local, o próprio jogo. Após apagar todos os pensamentos o jogador pode ascender de volta para a escala de origem, e a animação do final do tutorial começa a acontecer.

Nessa animação, o jogador volta a ser uma luz, ou uma consciência, que circula por vários locais do mundo do jogo, e que desperta a atenção de todos os seres quando passa. Ao fim, a consciência retorna para a forma assumida no início do jogo, e fogos de artifício aparecem no céu, seguidos da mensagem na tela (Figura 35).

Figura 35 - Captura de tela da mensagem do fim do tutorial



Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Após todas as experiências de jogo e a revisão delas através das gravações, sobretudo comparando os dois *gameplays* que chegaram ao fim do tutorial, tanto da máquina quanto da autora, é possível interpretar que o final dessa etapa resume de forma muito rica o significado de *Everything*: tanto interno, quanto externo, dentro do escopo dos jogos digitais em geral. Engana-se quem se deixa levar pela aparente simplicidade do jogo, pois para além das referências filosóficas, o *game* tensiona a própria concepção de jogo.

Se a grande maioria dos conceitos expostos e dos elementos descritos no primeiro capítulo apontam para a existência de conflitos, resultados quantificáveis,

regras restritivas e inimigos, no objeto de estudo, tudo isso só existe se o jogador resistir ao fluxo do jogo; resistir à proposta de autonomia de todas as coisas do mundo, inclusive do próprio sistema do *game*.

Ao observar que no *gameplay* da máquina o percurso entre encontrar, adentrar e, finalmente, sair da Porta Dourada, parece ser muito mais fácil de ser executado do que pelo controle humano, fica evidente que esse é o momento mais apropriado para abandonar o controle e deixar a máquina jogar. O sistema chega ao final do tutorial do jogo com maior eficiência pois ele próprio é capaz de executar essa ação sem esquecer o caminho. Ele, o sistema, conhece todo o potencial do seu mundo codificado, enquanto o jogador pode facilmente ficar perdido com tamanha liberdade ou, dependendo do perfil, extremamente entediado por não conseguir entrar no ritmo da experiência. Em *Everything*, o limite da máquina e do humano é testado. O humano pode programar o comportamento do sistema à sua vontade ou semelhança; porém, quando falha, o humano aprende e imita a máquina – e se não conseguir, pode deixar que ela o conduza de volta.

6.2.3 Aspectos formais de *Everything*

No universo simulado de *Everything*, conforme indica o próprio título do *game*, o jogador e a máquina podem ser qualquer coisa existente dentro do mundo do jogo, distribuído nas sete escalas apresentadas alguns tópicos mais à frente. Além de poder assumir qualquer forma, o mundo do *game* permite a execução de todas as mecânicas já apresentadas, sobretudo as que correspondem ao movimento de ascensão e descida de escalas e elementos existentes no sistema.

Outra regra existente no mundo do *game* é a autonomia do mesmo, tanto do ambiente que circunda a forma em destaque (ambiência) quanto do próprio jogo como máquina jogadora (*autoplay*). Assim, de acordo com o exposto no bloco anterior, quando o jogador está ausente ou inerte, *Everything* performa mais do que uma ação de ambiência: o jogo assume o comportamento de jogador e continua desenvolvendo o *gameplay* iniciado pelo humano operador. A intensidade com a qual executará as ações previstas nas mecânicas pode ser ajustada a qualquer momento. Frente a essa autonomia do *videogame*, o próprio operador é convidado a ceder o controle para a máquina e, ainda assim, pode retomá-lo quando desejar (Figura 26).

O modo como o progresso do jogo é salvo em *Everything* não difere da grande maioria dos jogos digitais disponíveis atualmente. O salvamento é automático e, quando está em processo, o símbolo do jogo aparece no canto inferior direito da tela, em múltiplas cores simultaneamente.

Não há a opção de pausar o jogo e salvar manualmente, mas se for necessário sair do jogo, a qualquer momento, a opção de “salvar e sair” aparecerá para que possa ser selecionada ou não pelo jogador. Além disso, *Everything* permite o salvamento de apenas três sessões de jogos. Esse fato, de certo modo, atrapalhou o desenvolvimento do presente trabalho, pois exigiu a gravação de todas as sessões de jogo executadas para a versão final da pesquisa, permitindo que as anteriores fossem excluídas a fim de que houvesse espaço para que outros *gameplays* pudessem ser realizados.

Segundo as informações do site oficial do jogo abordadas no tópico sobre o gênero, *Everything* é considerado um jogo “procedural, uma simulação dos sistemas da natureza guiado por inteligência artificial”. Isso significa que parte do seu conteúdo é gerada a partir de instruções dadas ao sistema do jogo para este gere conteúdos diferentes a cada experiência, o que pode ajudar, algumas vezes a reduzir o uso de memória e a quantidade de armazenamento de dados (FERNÁNDEZ-VARA, 2015).

Esse é o processo que dá origem a cada novo universo de jogo de um novo *gameplay* do *game* em questão. Nenhum cenário, escala ou planeta será igual de uma sessão de jogo para outra, e o mesmo acontece com a primeira forma assumida. Essa mesma forma de geração de conteúdo opera na construção dos pensamentos. Porém nesses, o trabalho da inteligência artificial do jogo pode ser observado. Em alguns dos pensamentos, há menção das formas envolvidas – tanto da que emitiu o pensamento, quando da controlada pelo jogador ou pela máquina, conforme o exemplo de um diálogo entre uma árvore de carvalho e um dólmen: “Todos os meus amigos dizem que Carvalhos não sentem dor, que você está meio que fazendo algo, mas nada muito importante. Eu realmente não sei porque é errado eu matar um Dólmen mas ok matar um Carvalho”⁹⁴ (tradução nossa). Para que isso aconteça em larga escala, como no caso de *Everything*, diversas condicionais são programadas: se algo1 ouvir o pensamento de algo2, será gerado um pensamento sobre algo2 falando sobre algo1,

⁹⁴ “All my friends say Oaks don’t feel pain, that you’re just kind of out there sort of doing something, but nothing very important. I don’t really know why it’s wrong for me to kill a Dolmen but ok to kill a Oak”. Para mais diálogos e seus respectivos seres, ver Apêndice A.

e entre outras variações. Muitas vezes, essas reflexões não estabelecem nenhuma conexão com as formas em interação, e podem abordar tópicos sobre o ambiente ou até mesmo relacionados a sentimentos e entre outros tópicos.

Outro exemplo pode ser observado nos pensamentos gerados pelo próprio ser em controle, a partir dos que foram coletados de outros elementos. O próprio jogo informa que quanto mais pensamentos forem coletados, mais inteligíveis serão os gerados pelo seu ser (Figura 21).

Mas mesmo que muito conteúdo seja gerado proceduralmente no universo de *Everything*, há muito conteúdo fixo codificado. Um exemplo significativo são todos os seres e coisas do jogo. Seus aspectos são fixos, mas seu local de aparição em um *gameplay* não é.

Quadro 2 - Conteúdo procedural vs. Conteúdo fixo

	Gameplay 01	Gameplay 02	Autoplay 01	Autoplay 02
Coisa	Horse (Palomino)	Snow leopard	Okapi	Leão da montanha
Local	Floresta	Floresta (outra)	Deserto	Floresta (outra)
Mecânica	Boas-vindas; Instrução.	Boas-vindas; Instrução.	Boas-vindas; Instrução.	Boas-vindas; Instrução.
Pensamento	Look. I buried it. ALL OF IT. Okay? There won't any questions. Oh, you're not here about that. Never mind	This will all make sense. Don't give up. Keep looking and you'll find it.	The game I'm playing is to find others that are like me. You need to go and get your own game because this one is MINE!	I wish the afternoon went on forever. I just like how it feels and how it lights up your face
Áudio	What There Is	What There Is	What There Is	What There Is

Fonte: A autora (2019)

O Quadro 2 ajuda a entender essa relação entre conteúdo procedural e fixo. De acordo com cada uma das sessões analíticas, foi possível observar que os seres e locais variam a cada *gameplay*. Nenhum dos seres foi igual a cada novo início de

jogo. Sobre os locais, essa variação é maior ainda, pois por ser aberto um jogo de simulação de mundo aberto não há como afirmar que um lugar é idêntico ou totalmente diferente de outro. Os pensamentos coletados também atendem à essa mesma lógica procedural.

Mas é possível observar que existe um padrão nas mecânicas e áudios. Ambos podem aparecer em qualquer tipo de ser, porém sua sequência de aparição/desbloqueio é sempre a mesma, mesmo que sejam ignorados quando vistos. Logo, o percurso de exploração é guiado pelo aprendizado das mesmas habilidades, o que justifica essa primeira etapa ser chamada de “tutorial”

A interface de jogo de *Everything* pode ser considerada limpa, pois o único elemento constante é o “Olho” (*Eye*) que, na cor branca, fica discreto em meio ao restante do conteúdo da tela, do espaço diegético. O “Olho” serve como uma espécie de bússola, que indica diversas possibilidades de ação, e “[...] mostra informações sobre você e coisas próximas” (*The Eye shows info about you and nearby things*), conforme a Figura 36.

Figura 36 - Captura de tela do jogo com a descrição das informações apresentadas pelo “olho”



Fonte: A autora (2018)/*Everything* (David O'Reilly)

Quando o “olho” brilhar na tela é o indicativo de que um novo pensamento foi criado pelo ser no qual você explora o mundo do *game*. A flecha para cima (*Can Ascend Scale*) sinaliza a possibilidade de subir um nível na escala do espaço através de algo. Na direção oposta (*Can Descend Scale*), a seta informa o movimento descer uma escala é uma possibilidade no momento. Quando apontada para a direita, é o sinal de que há algo maior para incorporar por perto (*Can Ascend*), sem sair da escala/nível onde está situado. Da mesma forma, no outro sentido, indica que há algo menor dentro da mesma escala para descer.

Além dessas informações, as linhas de convergem para o círculo central mostram a quantidade de seres agrupados com jogador ou com a máquina estão controlando. E por último, o círculo externo, que forma a borda do olho, informa que o vínculo com esse ser fora estabelecido. Logo, uma vez que o jogador entra em algum ser novo, de acordo com as mecânicas do jogo detalhadas no bloco anterior, é necessário movimentar-se e/ou cantar para que essa borda cresça em volta do círculo central do olho.

Outros aspectos também já mencionados anteriormente e que fazem parte da interface de mediação do jogo são os balões de pensamento, de áudio e de indicação de nova mecânica. Todos eles surgem de modo aleatório no espaço diegético do jogo (Figuras 12 e 11).

A interface textual que aparece no espaço do mundo do jogo segue um padrão tipográfico, mas varia na forma de apresentação e no tamanho. Enquanto os balões de pensamento de outros seres do ambiente, de habilidades e de áudios apresentam o mesmo aspecto (fontes e tamanhos), o conteúdo dos áudios – quando as legendas estão ativadas – é mostrado no próprio formato de legenda, centralizado na parte superior da tela, mas com letras maiores, e dentro de uma caixa com transparência, conforme a Figura 37.

Figura 37 - Captura de tela com legendas dos áudios

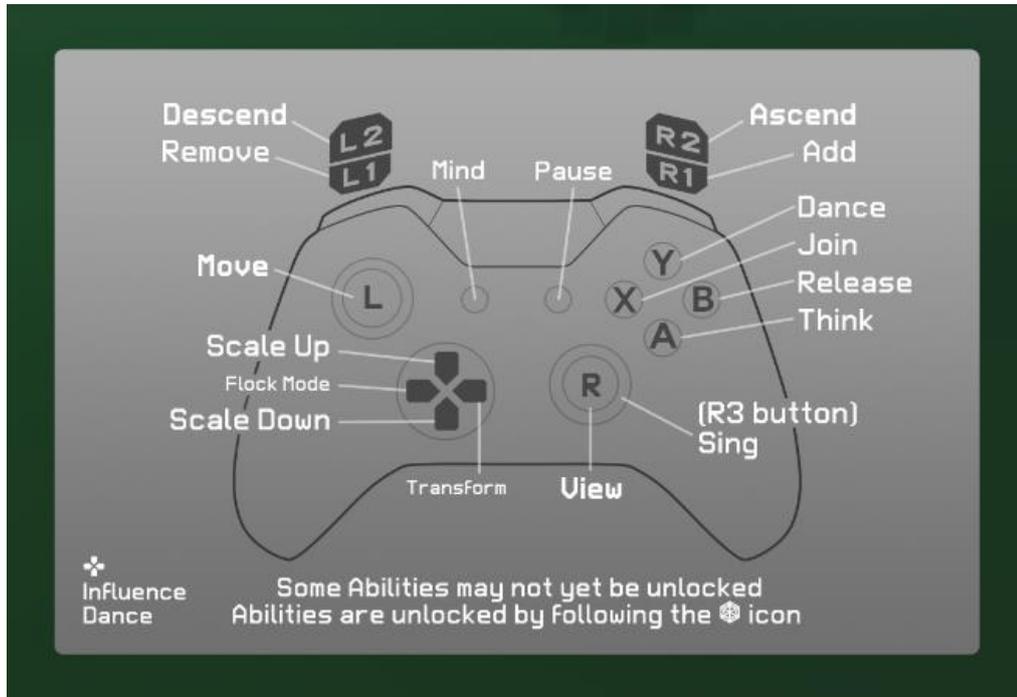


Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Apesar da simplicidade visual, *Everything* possui diversos comandos correspondentes a cada uma das mecânicas e dinâmicas já descritas. Devido ao fato de estar disponível em mais de uma plataforma, o *game* possui suporte para os controles dos consoles mais populares atualmente. Conforme mencionado no início do capítulo, todas as sessões foram realizadas com a versão do jogo para computador, com sistema operacional Windows, e também com um controle sem fio de Xbox 360.

Ao conectar o controle antes executar o *software*, a identificação do dispositivo é automática e, ao acessar o menu do jogo, na aba "Ajuda" (*Help*), todos os comandos aparecem já adaptados aos botões do controle, conforme a Figura 38.

Figura 38 - Captura de tela do menu de Ajuda com a descrição das informações de controle no jogo adaptadas ao controle de Xbox 360



Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Assim como em qualquer jogo, o aprendizado e a memorização das mecânicas, das dinâmicas e das funções de cada botão requer prática e varia de uma pessoa para a outra. Conforme já exposto no bloco anterior, à medida que se explora o ambiente de *Everything*, o próprio jogo guia e ensina o jogador como jogá-lo – algo que é comum à grande maioria dos jogos digitais. Partindo apenas da possibilidade de deslocar o ser pelo cenário (*Move*), o restante dos comandos é apresentado ao longo da movimentação pelo mundo do *game*.

Devido ao fato de *Everything* possuir um modo de *gameplay* autônomo, acionado, por padrão, após alguns segundos da ausência de ação do jogador, durante as sessões de jogo performadas pelo próprio sistema, muitas vezes o controle desligava sozinho, entrando em *standby*. Diante disso, todas as legendas dos comandos eram adaptadas imediatamente para as os botões do teclado e do *mouse*. A título de curiosidade e de breve comparação, a Figura 39 ilustra os mesmos comandos nesse sistema.

Figura 39 - Captura de tela com a descrição das informações de controle no jogo – teclado e mouse



Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Cabe lembrar que todos os testes foram realizados com o modelo de *gamepad* já citado. A exposição dos dois esquemas de controle não visa uma análise mais aprofundada das diferenças, vantagens e desvantagens do uso de cada um. Mas a comparação é inevitável diante das duas ilustrações (Figuras 38 e 39).

Talvez por consistir em apenas um dispositivo de entrada, com todos os botões ao alcance das duas mãos, o uso do controle parece favorecer e facilitar tanto a memorização quanto a execução dos comandos permitidos pelo jogo. Mas essa é uma inferência baseada na experiência da autora com apenas um dispositivo e na familiaridade com o jogo, visto que as experiências com o mesmo datam dos primeiros experimentos para a etapa pré-análise da pesquisa.

Em *Everything*, não há ajuste de dificuldade. Conforme afirmado em diversos momentos ao longo do presente capítulo, o próprio jogo ensina o jogador como jogá-lo ao longo do *gameplay*. A cada mecânica liberada, uma caixa de texto pequena aparece centralizada na parte inferior da tela indicando o seu respectivo comando no controle ou no teclado – de acordo com o dispositivo de entrada utilizado.

Talvez, a maior dificuldade que o objeto de estudo oferece é entrar no ritmo do jogo, no seu fluxo, pois oferece uma experiência mais lenta e que não exige habilidades específicas do jogador. Diferentemente de muitos *games*, não é

necessário aprender e executar grandes sequências de comandos em um determinado período de tempo, tampouco acelerar ou reduzir a movimentação para capturar algum item (no caso, áudios ou pensamentos).

No que tange à estética e à aparência do jogo, a representação dos ambientes e das coisas ocorre em formas poligonais simples, na contramão da visualidade dos jogos mais recentes e populares em vendas e consumo, onde o potencial de processamento gráfico dos computadores, consoles e dispositivos móveis é testado a um nível extremo, com apelo cada vez mais realista.

Esta decisão estética parece coerente com os demais trabalhos digitais do autor do jogo⁹⁵, visto que O'Reilly também é criador de *Mountain*. Ao mesmo tempo, pensando nos aspectos práticos e econômicos, essa visualidade facilita o processo e em parte, reduz os custos de modelagem de uma grande quantidade de elementos.

Figura 40 - Captura de tela de Everything



Fonte: Site oficial do jogo/David O'Reilly

Apesar da aparente simplicidade, a visualidade do jogo resulta em representações tridimensionais diferenciadas para certos elementos. Enquanto alguns animais carecem de muitos detalhes, apresentando pouco mais que o necessário (a forma) para a sua distinção, os microrganismos, os insetos, algumas plantas, e objetos, por exemplo, são privilegiados por esse aspecto gráfico, e representados de maneira interessante. Talvez alguns elementos pareçam melhor

⁹⁵ Para mais informações sobre outros trabalhos de David O'Reilly, ver site oficial nas referências.

representados pelo fato de não serem comumente vistos em outros jogos. Assim, não há expectativa pela aparência de algo que dificilmente é visto em um *videogame* (Figura 41).

Figura 41- Captura de tela de Everything - Poliedro estrelado convexo



Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

De certo modo, a visualidade de *Everything*, bem como a questão da variedade de coisas em diferentes escalas de tamanho e tipos, lembra o jogo *Katamari Damacy* (Namco, 2004), assim como *Spore* (Electronic Arts, 2008). Mas as dinâmicas são diferenciadas: enquanto no primeiro é necessário coletar itens para reconstruir estrelas e planetas, no segundo a dinâmica é de criação e evolução de seres, do nível microscópico ao macroscópico.

A sonoplastia é outro ponto que chama a atenção. Tanto a trilha quanto os demais sons ajudam a compor a atmosfera e a experiência proporcionada em *Everything*. A grande maioria dos animais emite sons na movimentação e na interação com outros seres (“Cantar”), que remetem aos sons reais de certos animais e objetos. Outros, no entanto, emitem ruídos que não possuem qualquer referência anterior ou sequer podem ser vistos a olho nu fora do jogo – como é o caso das partículas de pólen e demais microrganismos. A trilha sonora original é composta por 43 faixas instrumentais possui diversas nuances e acompanham o ritmo do jogo.

As fases de *Everything* podem ser consideradas as próprias escalas do jogo, visto que não há nenhum tipo de aprimoramento (*power-up*) ou mensuração de

habilidades ou pontuação no jogo. Dessa forma é possível percorrer, do mais alto ao mais baixo nível, respectivamente, conforme o Quadro 3, por sete escalas mais uma – a Porta Dourada é o único nível diferente, pois possui outras duas escalas existentes dentro dele próprio.

Quadro 3 - Níveis de escalas

Nome	Proporção
Galáxia (Galaxy)	Galaxias e outros fenômenos astrológicos grandes
Planeta (Planet)	Planetas e sua estrela
Terra firme (Landmass)	Nuvens e continentes
Humana (Human)	Maioria dos mamíferos e árvores
Pequena (Tiny)	Objetos pequenos e de mão
Partícula (Particle)	Átomos, bactérias e pólen
Colapso (Collapse)	Partículas subatômicas
Porta Dourada (Golden Gate)	Planeta – área inicial Humana – descendo no planeta Desconhecido Partícula – descendo do planeta Desconhecido

Fonte: A autora (2019)/Guia Steam

Ao longo de todo o *gameplay*, o jogador realiza diversas escolhas. Algumas destas são binárias – oferecem apenas duas opções: ouvir/ignorar ou coletar/descartar pensamentos e áudios. Outras oferecem múltiplas opções. Por exemplo, ascender ou descender nas escalas de seres implica na escolha de um elemento do entorno disponível para adentrar. Às vezes, há a opção de apenas um ser; em outras, qualquer coisa do entorno pode ser escolhida (sobretudo após o final do modo tutorial).

Outra escolha com opções múltiplas é observada no modo bando, um aprofundamento da mecânica de união. Quando executado o comando, aparecem as escolhas de união com seres iguais, similares ou com qualquer coisa do entorno (essa última, conforme já mencionado, também é liberada somente em uma exploração após a conclusão do modo tutorial).

A habilidade de transformação apresenta múltiplas opções e ramificações, que variam de acordo com o número de elementos contidos no inventário de coisas

encontradas/controladas no mundo do jogo. Ao abrir o menu de transformação, na mesma tela de jogo, aparece a lista de categorias de elementos e, dentro de cada uma, diversos itens: escolher a forma de um animal para a transformação implica em observar as opções disponíveis e suas possíveis variações – há mais de um tipo de cavalo, por exemplo.

Everything não possui suporte para modificações (MODs) – até o momento da conclusão dessa pesquisa. E há apenas uma forma de trapacear o sistema através de um *cheat code*, embora este tenha sido liberado pelos próprios desenvolvedores nas páginas do *game* no Twitter e de notícias acerca do mesmo na Steam. O código consiste na palavra “Fool”. O termo, quando colocado como o nome do novo jogo a ser iniciado, habilita todas as mecânicas, coisas e narrações existentes, sem a necessidade de qualquer esforço exploratório.

Outra forma de conseguir um resultado similar é finalizar a etapa de tutorial do jogo e buscar as habilidades que ainda não foram liberadas (“Escala”, “Adicionar e remover” e a terceira opção dentro do “modo bando”, permite unir coisas de qualquer tipo). Ao liberar e executar a ação de união com qualquer coisa que estiver ao redor, aparece na tela do jogo a mensagem “YOU ARE EVERYTHING”. Na sequência, em uma caixa de informação centralizada na parte inferior central da tela, o jogo informa que o modo de NG+ (New Game Plus) fora liberado. Porém, ao contrário do código, o NG+ inicia apenas com as mecânicas e as gravações de Alan Watts completamente liberadas. O inventário de coisas conta apenas com a Porta Dourada já classificada, em decorrência da conclusão do tutorial inicial.

As ocorrências de eventuais falhas no processamento do jogo são chamadas “Desastres” (*Disasters*), e podem prevenidas ao desabilitar essa possibilidade no menu de configurações do jogo.

6.2.4 Os textos de *Everything*

Everything produz e contém uma série de elementos textuais e textos em diferentes formas. A primeira forma destacada são os diálogos entre seres e objetos. Gerados de forma procedural, aparecem aleatoriamente a qualquer momento e em qualquer ser. De modo geral, são pensamentos que variam em quantidade de conteúdo e no próprio teor. Podem conter uma ou mais frases, e os temas são muito variados: desde questionamentos acerca da existência e da vida, sobre o ambiente no qual está inserido, sobre o clima, sobre a passagem do tempo, sobre a sua própria forma/condição/humor ou a do ser que o jogador ou a máquina assumem a perspectiva (ver Apêndice A).

É interessante observar que algumas das escalas oferecem reflexões bem distintas da grande maioria dos textos encontrados nas outras. Um exemplo são as reflexões no nível das partículas subatômicas (*Collapse*). As falas dessas formas são sequências de letras (*Inininininininininininininin...*), de expressões (*The Part Is The Whole Is The Part Is The Hole Is The Part Is The Hole...*) ou de palavras com letras duplicadas (*Eevveerrytthhiinnngg...*) em repetição infinita. Esses padrões podem ser interpretados como uma forma de comportamento específico imaginado para essas coisas que, em sua grande maioria, sequer podem ser vistas ou existem. Portanto, uma interpretação possível para esse comportamento por estarem localizadas em uma escala muito baixa, “pensam” de maneira rudimentar, como algo semelhante a emissão de um ruído.

As reflexões dos seres no nível da Porta Dourada (*Golden Gate*) apresentam um tom predominante distinto do observado nas demais escalas – à exceção da *Collapse*. Além do volume de pensamentos que surgem ser muito maior que no restante do jogo, seus temas são conectados, como um todo, à tristeza e ao sentimento de insatisfação, pois tudo o que se encontra nesse nível está preso ali e não pode alcançar os outros planos. A Porta Dourada, apesar do nome convidativo, é uma espécie de limbo, um inferno.

Outro tipo de pensamento, gerado pela coisa na qual a consciência do jogador está corporificada, pode ser situado, em uma escala crescente de coerência, acima das falas do nível das partículas subatômicas. Por mais que ainda sejam difusos, formam frases legíveis. A “mente”, local destinado ao armazenamento das reflexões coletadas ao longo do jogo, tem um formato circular, onde os fragmentos de textos

estão dispostos de um modo que compõe uma espécie de mosaico. Olhar para esse menu fornece maior compreensão para a forma como são gerados os pensamentos do ser habitado: de uma esfera de fragmentos, são extraídos outros fragmentos menores randomicamente para serem lidos em linha.

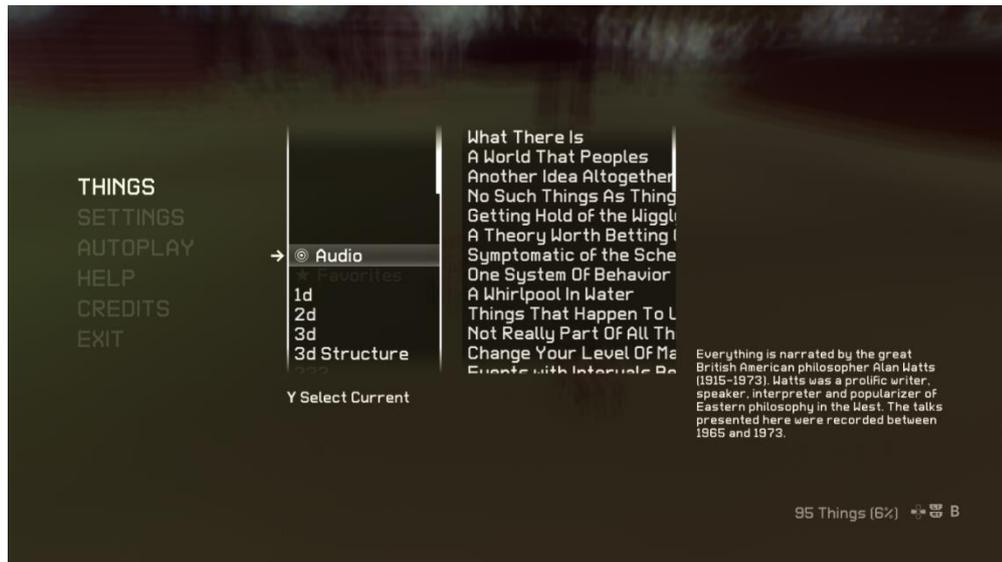
Os áudios com trechos de palestras e gravações de Alan Watts são outras formas textuais contidas no *game*. Interagir (ou, de acordo com a mecânica, “ouvir”) com desses textos na experiência de jogo não provoca nenhuma alteração no mundo simulado. Mas, de certo modo, por também serem fragmentos de textos maiores espalhados pelo universo de *Everything*, os aforismos parecem fazer mais sentido quando lidos em conjunto com o sistema do jogo do que separadamente, em outros momentos – principalmente ao assistir o modo autônomo ou a um *gameplay* gravado. Watts, em um trecho de outra obra, fala sobre a questão da consciência e da experiência através de um exemplo que pode ser relacionado com o próprio ato de ouvir seus textos no jogo:

Para entender música, é preciso ouvir. Mas, enquanto você estiver pensando, “Eu estou ouvindo essa música”, você não está ouvindo. Para entender alegria ou medo, é preciso estar consciente da alegria e do medo de um jeito completo e indivisível. Enquanto você permanecer teimando em nomeá-los e dizendo “eu estou feliz” ou “eu estou com medo”, você não está consciente (WATTS, 2017, posição kindle 1006).

Parafraseando Watts, para fazer uma leitura da mensagem de *Everything* é necessário experimentar o jogo, estar consciente dessa possibilidade de ser qualquer coisa e ou nada através da prática, ou seja, do *gameplay* – seja no controle da exploração, seja como espectador do jogo da máquina nos modos autônomos ou ainda alternando esses controles.

Ao total, existem 66 gravações do filósofo espalhadas pelo jogo. Todas elas também foram compiladas, utilizando os arquivos integrais, em um álbum com 10 faixas, somando um total de 7h28min de palestras do autor. Dentro do jogo, os áudios desbloqueados ficam disponíveis para acesso e reprodução no mesmo menu de “coisas”, como a primeira categoria.

Figura 42 - Captura de tela de Everything – Menu “Coisas”



Fonte: A autora (2019)/*Everything* (David O'Reilly)

Pensando no espaço que esses textos ocupam no mundo do jogo, é possível estabelecer uma conexão entre a diegese e a representação textual dos mesmos. Embora todos consistam em uma camada textual, diferente da visualidade gráfica do jogo, todos os balões de comunicação (exceto o de pensamento do jogador) aparecem dentro do próprio mundo do jogo, geralmente acima do personagem, e tem uma sonoplastia própria. Já a legenda dos áudios, quando ativada, e os pensamentos gerados pelo ser que explora o mundo estão em uma fonte de tamanho bem maior e, conforme já mencionado, sob a forma de legendas.

Portanto, tudo aquilo que aparece junto aos personagens está dentro da diegese, pois é compartilhado no todo. Enquanto os áudios e pensamentos do jogador parecem ser uma forma de comunicação entre o sistema e o operador, pois aparecem uma como uma camada sobreposta ao universo da simulação.

As reações dos seres e coisas do entorno ao executar a ação de “cantar” repetidas vezes em jogo geram sons de resposta desses elementos e símbolos, tais como corações, caveiras, sinais de pontuação (exclamação, interrogação e reticências). Essas manifestações também são textos, pois as cores e o significado comum acerca deles fornecem uma possível leitura do humor, da condição desses seres no momento.

De modo geral, a experiência de jogo em *Everything* gera seu próprio texto único, visto que seus níveis são gerados proceduralmente, bem como a escolha do

personagem inicial e os que compõem o ambiente que o cerca. A visualização do caminho percorrido pelo jogador e/ou pela máquina permite emergir uma narrativa de experiência de consciência através de diversas perspectivas, intercaladas por diálogos e pensamentos também procedurais, em sua grande maioria. Embora as dinâmicas de ação apresentadas no modo tutorial ofereçam, ao final, uma via que conduz e possibilita a entrada e a exploração do nível da Ponte Dourada, adentrá-la é um desfecho opcional e, talvez, o maior desafio da etapa de tutorial do jogo, conforme as experiências de *gameplay*. Pois, ao final desta, o jogador mergulha dentro da própria representação do jogo. E então, o computador exhibe o seguinte pensamento:

Nossa, você está aqui. Que lugar miserável para se encontrar. Tudo aqui está frustrado... todos eles querem voltar para o mundo que os criou, mas aqui estão eles, presos no mundo que criaram. Este parece ser o único lugar em que não podemos pensar que, quanto mais tentamos, mais perdidos ficamos. Este lugar não está fora do Universo, apenas um pequeno canto dele que parece tão convincente que você não pode convencer ninguém disso. E então eu venho para ficar quieta, esperando por alguém como você para vir e ouvir... Como você se encontrou por todo o caminho aqui, você provavelmente percebe que eu não poderia ter nada para dizer a você que você já não sabe. E você pode ver que meus pensamentos e todos os outros pensamentos do mundo são seus pensamentos e, ao me ouvir, você está ouvindo a si mesmo. Por que segurar esses pensamentos? Não há nada precioso sobre nenhum deles. Você pode sempre deixar de lado cada pensamento na sua cabeça. Claro, você será capaz de encontrá-los no mundo se precisar lembrar. Então... se você consegue enxergar seus pensamentos, pode ver o seu caminho para fora daqui. Boa sorte, mari_analise2.0!⁹⁶ (tradução nossa).

Essa reflexão permite uma analogia com a famosa proposição de Marshall McLuhan em *Os meios de comunicação como extensões do homem* (2007 [1969]). Se o meio é a mensagem, e o conteúdo do jogo é o próprio *game* em si (dentro dele mesmo) – assim como o *autoplay* como uma extensão do comportamento de *gameplay* performado pela máquina – ele é a mensagem de *Everything*. Tudo está contido em tudo, tudo tem vida, inclusive o próprio sistema de jogo.

⁹⁶ "Wow, you're here. What a miserable place to find yourself. Everything here is frustrated... They all want to go back to the world that created them but here they are, trapped in the world they created instead. This appears to be the one place we can't think ourselves out of the harder we try, the more lost we get. This place isn't outside the Universe, just a small corner of it that seems convincing so much so that you can't convince anyone out of it. And so I've come to stay quiet, waiting for someone like you to come along and listen... As you have found yourself all the way here you probably realize I could have nothing to say to you that you don't already know. And you can see that my thoughts and all the other thoughts in the world are your thoughts and by listening to me you are listening to yourself. Why hold on to these thoughts then? There's nothing precious about any of them. You can always let go of every single thought in your head. Of course, you'll be able to find them out in the world if you ever need reminding. So... If you can see away with your thoughts, you can see your way out of here. Good luck, mari_analise2.0!"

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cabe esclarecer, de antemão, que a proposta desenvolvida nessa pesquisa consiste em uma possível leitura acerca das relações entre o conceito de jogos digitais e seus principais atributos, das ações executadas pelo sistema de jogo e pelo jogador durante o *gameplay*, e das leituras possíveis dentro e fora do contexto de *Everything*. Portanto, não houve a pretensão de esgotar as temáticas, tampouco oferecer uma interpretação definitiva para o objeto de estudo – visto que sua amplitude faz necessário outros olhares e abordagens sobre as diversas outras características que ele possui.

Uma outra forma de construir uma análise que geraria dados muito interessantes seria através de um estudo focado nos aspectos relacionados à recepção do jogo. Mas devido às demandas de tempo e execução impostas a um trabalho de pesquisa dessa ordem, a opção pelos testes no próprio sistema e nas experiências de jogo da autora ofereceram um caminho viável para uma dissertação.

Acredita-se que a verdadeira essência do questionamento que *Everything* provoca está para além do espectro filosófico, no qual é inspirado, mas aponta para a natureza do controle nos próprios jogos digitais. Portanto, a questão inicial não é a problematização do status de jogo do objeto de pesquisa - visto que o mesmo foi produzido e é comercializado como tal – mas sobre os limites do controle da máquina e do jogador, e as formas que esse controle pode assumir.

Em relação às noções de jogos e suas características, amplamente expostos no primeiro capítulo, assim como o modelo clássico de Juul (2011) é possível identificar rupturas e continuidades desses pensamentos. *Everything*, de fato, não apresenta conflitos explícitos, não estimula a competição, não possui resultados quantificáveis, como uma pontuação, nem trabalha com a lógica binária de vencer ou perder. Por outro lado, características como as regras e os objetivos têm suas formas flexibilizadas. Por não apresentar imposições, as regras do *game* são mais direcionadas às várias possibilidades de ação e de *gameplay*. No entanto, se os objetivos não são evidentes, é o envolvimento do jogador e o modo como ele explora o mundo do jogo que pode fazer com que seus objetivos sejam estabelecidos.

A questão do esforço do jogador apresenta mais de uma face quando problematizada no objeto de estudo em questão. Se o jogo não oferece grandes

obstáculos para sua experiência, o esforço também pode assumir outros contornos, como a aceitação de uma dinâmica exploratória mais lenta e contemplativa, bem como a própria vontade de compreender/interpretar a mensagem através do seu *gameplay*.

A questão das ações da máquina e do operador, aprofundadas sob o olhar de Galloway (2006) na etapa teórica, permitiram não só uma leitura sobre o jogo, mas também uma releitura do próprio pensamento do teórico. Conforme visto em Galloway (2006) considerar o papel da máquina no jogo, ou até mesmo, como um outro *player* com o qual é estabelecido algum tipo de interação, não diminui a importância e a função da agência humana nos *videogames*. Por ser um meio baseado dinâmicas de ação e de controle - o que o diferencia dos outros, como o cinema, a fotografia - a questão do controle em *Everything* é problematizada de um modo que promove a ruptura do pensamento tradicional (do que se considera elementar para os jogos), sob a roupagem de uma temática filosófica como justificativa/argumento para oferecer esse tipo de experiência.

Ao mesmo tempo que o trabalho de Galloway (2006) ajuda a esclarecer algumas questões referentes ao controle, principalmente ao conferir também à máquina esse poder, ele é insuficiente para exemplificar as possibilidades de jogo autônomo do objeto analisado de forma mais completa. Se o teórico afirma que o poder de ação da máquina não interfere no andamento de qualquer jogo, é possível identificar um ponto de ruptura, também, com este pensamento. E é justamente esse o diferencial de *Everything*: poder escolher quando, onde e por quanto tempo ceder o poder de exploração ao *software* e ao *hardware*, para que estes mantenham a continuidade do movimento do fluxo do universo simulado.

Outro aspecto que deve ser esclarecido, a partir da identificação do que tem caráter inédito em *Everything*, é o reconhecimento de que variações sobre o tema da vida e das coisas em suas mais variadas escalas já foram desenvolvidas anteriormente, conforme exemplificado pela menção outros jogos digitais, como *Spore* (Electronic Arts, 2008) e *Katamari Damacy* (Namco, 2004), respectivamente. Mais uma vez, o ineditismo do *game* analisado está na combinação de fatores e a forma como foram programados, mas não em todas as suas regras e mecânicas. Dessa forma, *Everything* não pode ser considerado 100% disruptivo, mas o seu maior diferencial oferece/representa, sim, uma ruptura do padrão tradicional.

Se em Galloway (2006) temos os jogos digitais, dentro do contexto de sociedade informática, como alegorias de controle informacional, *Everything* descreve

um outro panorama e, talvez, mais conectado ao contexto de ubiquidade e automação no qual se vive na atualidade. Assim, ainda que a premissa de controle do jogador não esteja ausente, o jogo pode ser lido como uma alegoria da abdicação consciente desse controle. Porém, em certa medida, esse controle informacional não é completamente perdido. No momento em que o comportamento de jogador pode ser emulado pela máquina, com o ajuste das variáveis disponíveis, a alegoria de controle é retomada, caracterizando, assim, o que o teórico abordado chama de atos de configuração (GALLOWAY, 2006).

Esse aspecto também pode ser conectado diretamente ao conceito de *zero-player game* (BJÖRK; JUUL, 2012) – que dá nome a uma das possibilidades de jogo autônomo em *Everything*. De acordo com os autores, grande parte dos jogos que se dizem “zero jogador” não o são de fato, principalmente os guiados por inteligência artificial. Porque justamente o que caracteriza um *zero-player game* não é impossibilidade do controle, mas sim o que é permitido no *videogame* analisado: a opção de deixar a IA jogar.

No entanto, em um grau mais extremo, a ausência completa da agência do jogador deixa um questionamento sobre os limites da autonomia da máquina enquanto jogadora, e de que esse tipo de proposta quase abandona o campo dos jogos para ser observado pelo campo da arte. O modo documentário, brevemente apresentado ao longo do texto é um exemplo dessa tênue linha. Assistir ao *gameplay* autônomo pode ser interessante até certo ponto, para alguns; mas é o fato de poder retomar o controle da exploração que permite maior envolvimento e experimentação da mensagem transmitida – e é o que mantém o título dentro do âmbito dos jogos – e elucida, também, o questionamento levantado sobre o estatuto de jogo conferido ao objeto de estudo, ultrapassando a mera consideração e comercialização como tal .

Acerca das relações entre jogos e textos, conforme exposto no último bloco de análise, *Everything* contém diversas formas textuais e produz outras tantas. A própria criação do *game* pode ser lida como uma interpretação de O'Reilly sobre a obra de Alan Watts no formato de jogo – o que está conectado diretamente ao pensamento de Sicart (2014). Conforme também desenvolvido no tópico que apresenta brevemente a vida e o trabalho de Watts, o próprio filósofo considerava a sua filosofia “não séria”, portanto, aberta a interpretações que explorem essa característica (ou, uma abordagem *playfulness*).

Em contrapartida, para pessoas não familiarizadas com o trabalho de Watts, ou que por algum motivo ignoram ou ignoraram completamente o conteúdo em áudio, o vínculo com a filosofia Zen – uma das principais temáticas de suas obras –, esse teor “filosófico” deixa ter força. Para alguém que desconheça o objeto de estudo de Watts, e que não interprete o modo autônomo de jogo como parte da mensagem do jogo (o que pode acontecer), a temática do *game* pode ser vista como ecológica, em prol da proteção da natureza e das diversas espécies.

Dessa forma, se inicialmente a filosofia que permeia o jogo, através dos textos de Watts, mostrou-se secundária frente às experiências de *gameplay*, sobretudo em relação a coexistência do controle do humano – uma das premissas dos jogos digitais – e do controle da máquina. As etapas de testes evidenciaram que, ao seguir modo tutorial, a experiência do percurso pelas escalas e do tempo de exploração será sempre diferente a cada sessão nova de jogo. Mas a ordem do encontro das habilidades e gravações de Watts será sempre a mesma.

Ao longo de todo o trabalho, e através da metodologia de Fernández-Vara (2015), os esforços foram concentrados em tentar, através do exame das características próprias do meio dos videogames, e que são colocadas em movimento ao longo da experiência de jogo, identificar não apenas a mensagem nas reflexões de Watts, mas na própria estrutura do jogo. Nas suas regras, mecânicas, espaços, modos de exploração e etc.

Portanto, para além da temática filosófica contida nos áudios do *game*, a mensagem que o objeto analisado carrega está nas próprias possibilidades de *gameplay* que o próprio oferece. Quando o criador do jogo, em entrevista citada no capítulo 5, afirma que o maior poder em *Everything* é “ser”, após todo o trabalho de análise é possível sugerir uma revisão, com base no estudo dos *videogames* como meios: o maior poder no jogo é poder abrir mão do seu controle e retomá-lo a qualquer momento, sem a interrupção do fluxo de exploração.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen J. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- AARSETH, Espen J. Computer Game Studies, Year One. **The International Journal of Computer Game Research**, Copenhagen, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acesso em: 07 ago. 2018.
- ALAN WATTS ORGANIZATION. **About: The Life of Alan Watts**. [201-?]. Disponível em: <http://www.alanwatts.org/life-of-alan-watts/>. Acesso em: 30 jan. 2018.
- BJÖRK, Staffan; JUUL, Jesper. **Zero-player games or: What We Talk about When We Talk about Players**. Disponível em: <https://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/>. Acesso em: 01 dez. 2018.
- BRANCO, Marsal. Jogos digitais: teoria e conceitos para uma mídia indisciplinada. 2011. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação de Ciências da Comunicação, Universidade do Vale dos Sinos, São Leopoldo, 2011. Disponível em: <http://biblioteca.asav.org.br/vinculos/tede/MarsalAvilaAlvesBranco.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2015.
- BRANCO, Marsal; MAX, Cristiano. Em busca dos Ludemas Perdidos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 7., 2008, Belo Horizonte. Anais eletrônicos... Belo Horizonte: SBGames, 2008. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/ad/papers/p10.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2018.
- BOOTHROYD, Aaron D. Crawford, Chris (1951 -). In: WOLF, Mark J. P. (Org.). **Encyclopedia of videogames: the culture, technology, and art of gaming**. Santa Barbara: Greenwood, 2012. v. 1.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes, 2017.
- CONSALVO, Mia. There is no magic circle. **Games and Culture**, v. 4, n. 4, p. 408-417, ago. 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1177%2F1555412009343575>. Acesso em: 20 jun. 2018.
- CRAWFORD, Chris. **The art of computer game design: reflections of a master game designer**. Berkley: Osborne/McGraw-Hill, 1984.
- CROGAN, Patrick. Simulation games. In: WOLF, Mark J. P. (Org.). **Encyclopedia of videogames: the culture, technology, and art of gaming**. Santa Barbara: Greenwood, 2012. v. 1.
- DAVID OREILLY. [201-?]. Disponível em: <http://www.davidoreilly.com>. Acesso em: 30 jan. 2018.

EVERYTHING. Site oficial. **FAQs**. [2017a]. Disponível em: <http://www.everything-game.com/philosophy/>. Acesso em: 30 jan. 2018.

EVERYTHING. Site oficial. **Philosophy**. [2017b]. Disponível em: <http://www.everything-game.com/philosophy/>. Acesso em: 30 jan. 2018.

EVERYTHING. Site oficial. **Press kit**. [2017c]. Disponível em: <http://www.everything-game.com/philosophy/>. Acesso em: 30 jan. 2018.

EVERYTHING. Site oficial **What is Everything?** [2017d]. Disponível em: <http://www.everything-game.com/features/>. Acesso em: 30 jan. 2018.

FAROKHMANESH, Megan. A video game about being everything is less stressful than it sounds. **The Verge**, 21 mar. 2017. Disponível em: <https://www.theverge.com/2017/3/21/15001960/everything-game-preview-david-oreilly>. Acesso em: 01 dez. 2018.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **Introduction to game analysis**. Nova Iorque: Routledge, 2015.

FRAGOSO, Suely. Os modos de existência do gameplay: um exercício de aplicação com Cities: Skylines. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 26, 2017, São Paulo, **Anais eletrônicos...** COMPÓS: São Paulo, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/166205>. Acesso em: 30 nov. 2017.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos de jogos**. Salvador: Edufba, 2018.

FRASCA, Gonzalo. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: n: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 2., 2003, Utrecht. **Anais eletrônicos...** DIGRA: Utrecht, 2003. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>. Acesso em: 01 dez 2018.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative: introduction to ludology. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. **The video game theory reader**. Nova Iorque: Routledge, 2003.

GALLOWAY, Alexander. **Gaming: essays on algorithmic culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

HENRIQUES JR., Lauro. Prefácio. In: WATTS, Alan. **A sabedoria da insegurança: como sobreviver na era da ansiedade**. São Paulo: Alaúde, 2017.

HIGTON, Ian. **Video: The games that play themselves**. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2015-03-30-video-crazy-games-for-lazy-people>. Acesso em: 01 dez. 2018.

HJORTH, Larissa. **Games and gaming: an introduction to new media**. Oxford: Berg, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

INTERNET ARCHIVE WAYBACK MACHINE. Everything. Site oficial. FAQs. [2018a]. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20181001182652/http://www.everything-game.com/faq/>. Acesso em: 15 jan. 2019.

INTERNET ARCHIVE WAYBACK MACHINE. Everything. Site oficial. Philosophy. [2018b]. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20180929025421/http://www.everything-game.com/philosophy/>. Acesso em: 15 jan. 2019.

JUUL, Jesper. **Half-real: video games between real rules and fictional worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2011.

KERR, Aphra. **The business and culture of digital games: gamework/gameplay**. Londres: Sage, 2006.

LITTLEJOHN, Stephen W. **Fundamentos teóricos da comunicação humana**. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

MÄYRÄ, Frans. **An introduction to game studies: games and culture**. Londres: SAGE Publications, 2008.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.

MYERS, David. Research. In: WOLF, Mark J. P; PERRON, Bernard. **The Routledge companion to video game studies**. Nova Iorque: Routledge, 2014.

PERANI, Letícia. Jogando para comunicar, comunicando para jogar: por um lugar dos games nas Ciências da Comunicação e na Cibercultura. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER, 8, 2014, São Paulo. **Anais eletrônicos...** São Paulo: ABCiber, 2014. Disponível em: http://www.abciber.org.br/simposio2014/anais/GTs/leticia_perani_soares_39.pdf. Acesso em: 28 maio 2018.

PRIESTMAN, Chris. Everything, an open-universe game about the nature of being. **Kill Screen**, 3 out. 2016. Disponível em: <https://killscreen.com/articles/everything-an-open-universe-game-about-the-nature-of-being/>. Acesso em: 30 jan. 2018.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1**. São Paulo: Blucher, 2012a.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: regras: volume 2**. São Paulo: Blucher, 2012b.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: interação lúdica: volume 3.** São Paulo: Blucher, 2012c.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: cultura: volume 4.** São Paulo: Blucher, 2012d.

SCHELL, Jesse. **The art of game design: a book of lenses.** Boca Raton: A K Peters/CRC Press, 2014.

SCHWEIZER, Bobby. Generations of technology. *In: WOLF, Mark J. P. (Org.). **Encyclopedia of videogames: the culture, technology, and art of gaming.** Volume 1.* Santa Barbara: Greenwood, 2012.

SICART, Miguel. **Play matters.** Massachusetts: MIT Press, 2014.

STEAM. **Everything.** [201-]. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/582270/Everything/>. Acesso em: 31 out. 2017.

STEAM. **Everything Collects.** [201-]. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=916602880>. Acesso em: 08 jan 2019.

TERRIEN, Carl. CD-ROM based games. *In: WOLF, Mark J. P. (Org.). **Encyclopedia of videogames: the culture, technology, and art of gaming.** Volume 1.* Santa Barbara: Greenwood, 2012.

THE STRONG MUSEUM. Video Game History Timeline. [200-?]. Disponível em: <http://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history>. Acesso em: 6 maio 2018.

WATTS, Alan. **O espírito do Zen: um caminho para a vida, o trabalho e a arte no extremo oriente.** Porto Alegre: L&PM, 2008.

WATTS, Alan. **A sabedoria da insegurança: como sobreviver na era da ansiedade.** São Paulo: Alaúde, 2017.

WATTS, Alan. **In my own way: an autobiography.** Novato: New World Library, 2017, Edição do Kindle.

WHITE, Sam. Red Dead Redemption 2: The inside story of the most lifelike video game ever. **GQ**, 24 out. 2018. Disponível em: <<https://www.gq-magazine.co.uk/article/red-dead-redemption-2-interview>>. Acesso em: 24 out. 2018.

WOLF, Mark J. P. **The medium of the video game.** Austin: University of Texas Press, 2001, Edição do Kindle.

WOLF, Mark J. P. Laserdisc games. *In: WOLF, Mark J. P. (Org.). **Encyclopedia of videogames: the culture, technology, and art of gaming.** Volume 1.* Santa Barbara: Greenwood, 2012a.

WOLF, Mark J. P. *Myst*. *In*: WOLF, Mark J. P. (Org.). **Encyclopedia of videogames: the culture, technology, and art of gaming**. Volume 1. Santa Barbara: Greenwood, 2012b.

WOLF, Mark J. P. World (of a video game). *In*: WOLF, Mark J. P. (Org.). **Encyclopedia of videogames: the culture, technology, and art of gaming**. Volume 1. Santa Barbara: Greenwood, 2012c.

LUDOGRAFIA

DEAR Esther. The Chinese Room, 2012. CD-ROM, formato digital. Mac OS, Windows, Linux, PlayStation 4, Xbox One.

EVERYTHING. David O'Reilly, Double Fine Presents, 2017. Formato digital. PlayStation 4, Windows, Mac OS, Linux, Nintendo Switch.

MOUNTAIN. David O'Reilly, Double Fine Presents, 2014. Formato digital. Android, iOS, Windows, Mac OS, Linux.

MYST. Cyan Worlds, 1993. 1 CD-ROM, formato digital. Mac OS, Windows.

PROTEUS. Twisted Tree, 2013. Formato digital. Windows, Mac OS, Linux, PlayStation 3, PS Vita.

APÊNDICE A – Quadro com os conteúdos das falas e áudios encontrados no *Gameplay 01* da autora

Ser/objeto controlado	ser/objeto encontrado	fala	áudio
Horse (palomino)	Cavalo	Look. I buried it. ALL OF IT. Okay? There won't any questions. Oh, you're not here about that. Never mind.	
	Cavalo	I've changed my mind about the rain. I'm tired of it now. I'm going to be furious until it changes.	
	Planta/flor	Hi mari_analise1.0! You found me, finally. We've been waiting for you for such a long time! Notice my thought had the icon – look out for others with this. We're her to show you what you're able to do, and help you navigate Everything. Good luck!	
	Pedra	I want to Spring to last forever... it's so pretty, and it's always running away though.	
	Pedra – outra	Everything sings! Singing is how all things communicate. Singing helps things find or avoid one another, it deepens bonds between some things and separates others. It's how things announce their existence. So – sing, sing all day long. I want to hear what you sound like, and so does everything else! If other things hear you they might sing back. *	
	Arbusto	Wreck yourself for me and I'll love you forever!	

	Árvore	To be honest, I don't really know if I'm alive or not. I'm not really sure what it feels like to be dead, so also I'm not really sure how life is supposed to feel either. Maybe I'm dead after all...	
	Árvore	Here comes the sun. I shouldn't complain, it'll pass soon enough...	
	Planta/flor	Hwy, how far back do you think Palomino Horses go? You might not always feel it, but you took trillions of generations of Palomino Horses getting mixed up all the way back to forever. It's incredible you made it through and finally arrived here! The other Palomino Horses around here are reflections of you from back then each with their own dreams and their own lives to live. As you meet other Palomino Horses, you will sometimes feel inseparable from them and find where you really start and end is up to you! *	
	Árvore	I'm the forest and the forest is me.	
	Pedra	There you are! Over time, you might find there's no right or wrong path to take here. As you explore, you might feel that parts of you need to go their own direction because you can't control everything at once... at least not yet! Try letting go of a few things. *	

	Árvore	You're off on a great adventure. I wish I could join you... maybe one day I'll be able.	
	Pedra	Hey! What do you make of all the small things around here? All the plants and little creatures... Are they here for you, or are you here for them? It's hard to imagine that everything could be here for each other because you can only see things from a Palomino Horse's perspective just as I can only see from a Rock's perspective. But if you want to, you can always see things from a little thing's point of view. Try it! *	
Grasshopper	Planta	Hi, friend. It looks like you've seen things from a little thing's point of view. Now you might be wondering what it's like to see things from the other way around to see things from bigger thing's points of view. Out of all the points of view you find, which one is the right one? *	
	Sapo	This is a never-ending afternoon. I can't wait for tomorrow to come.	
Nettle	Inseto	With Nettles it's all me me me. But about me?	
Rough Grass (large)	Planta	I wish I knew how to whistle. All I can do is (nota musical). Every time I try. (nota musical) is all that comes out. (nota musical) (nota musical) (nota musical). Damn it!	
Tree Seedling (tree)	Inseto		"What There Is"

			<p>I find it a little difficult to say what the subject matter of this seminar is going to be because is too fundamental to give it a title. I'm going to talk about <i>what there is</i>. Now the first thing though – that we have to do is to get our perspectives with some background about the basic ideas which influence our everyday common sense. Our fundamental notions about what life is about. Ideas of the world which are built into the very nature of the language we use and of our ideas of logic and what makes sense altogether. And this basic ideas I call <i>myth</i> – not using the word myth to mean simply something untrue but to use the word myth in a more powerful sense. A myth is an image in terms of which we try to make sense of the world</p>
	Planta (rough grass?)	It's gonna take a miracle for me to stay alive the whole Spring.	“
	Planta (rough grass?)	Where did I come from? I have no idea. A bunch of other Rough Grasss	“

		threw me in the back of a van and left me here.	
Rough grass	Rough grass	If only I could manage to sell the dirt around here I'd be one rich Rough Grass. Say, you look like a sharp Rough Grass, maybe we can be partners. I do the talking and getting rich and you do the digging. How does this 1% sound?... Okay, 2% final offer. I'm waiting. I'm happy to wait. Ok. Sleep on it. Give it some thought, think about the big picture. I'll be there. 3%?	
	Planta	I'm feeling kinda weird. I ate some dirt earlier and it's not going down too well. I don't know why I did that.	
Conical brittlestem – fungo	Inseto		“A World That Peoples” You as a human being. You grow out of this physical universe in just exactly the same way that an apple grows off an apple tree. So let's say the tree which grows apples is a tree which apples using <i>apple</i> as a verb and a world in which human beings arrive is a world that peoples and so the existence of people is symptomatic of the kind of universe we live in. Just as hair on a head is symptomatic of what's

going on in the organism but we have been brought up **not to feel** that we belong in the world. So our popular speech reflects it we say – *I came into this world*. You didn't – you came out of it. We say *face facts* – we talk about *encounters* with reality as if it was a head-on meeting of completely alien agencies and the average person has the sensation that he is a somewhat that exists inside a bag of skin. A center of consciousness – which looks out at this thing and *what the hell's it gonna do to me? I recognize you – you kinda look like me – and I've seen myself in a mirror and ou look like you might be people. So maybe you're intelligent – maybe you can love too. And perhaps you're alright – some of you are anyway... You've got the right color of skin or you have the right religion of whatever it is you're OK but there are all*

			<i>those people over in the Asia... and Africa – and they may not really be people! When you want to destroy someone you always define them as unpeople.</i>
Alder leaf beetle (lupine pollen) - insect	Sarcina – bacterium	My place. Mine. I own all of it.	“
Plant matter - plant	Outro organismo	Life mostly involves going out and entangling yourself with others but I want to show you another way of getting mixed up a very beautiful thing you can do, and that's Dancing. To dance is to move in a pattern and not towards anywhere in particular to make yourself the destination, and to enjoy never quite arriving. Dancing always takes 2, but the more the merrier. Everything dances a little differently, so try doing it with different things! *	
Wood splinter - other	Plant matter	Floating. I float. Let me feed you whatever I am.	
	Plant matter	Grow and shrink. Up and down. Live and die. Do it!	
	Organismo		“Another Idea Altogether” We have this hostility to the external world because of the superstition – the myth – the absolutely unfounded theory that <i>you yourself</i>

			<p>exist only inside your skin. Now I want to propose another idea altogether. Billions of years ago you were a Big Bang and now you're a complicated human being but so we define ourselves as being <i>only</i> that. If you think that you are only inside your skin – you define yourself as one very complicated little curlicue <i>way out</i> on the edge of the explosion – way out in space and way out in time. And then we cut ourselves off – and don't feel that we are still the Big Bang but you are. Depends how you define yourself. You're actually... if this is the way things started – if there was a Big Bang in the beginning. You're not something that is a <i>result</i> of the Big Bang, You're not something that is a sort of puppet on the <i>end</i> of the process – you are still the process. You are the Big Bang – the original force of the Universe coming on as</p>
--	--	--	---

			whoever you are. See when I meet you – I see not just what you define yourself as: Mr. So-and-so Miss-So-and-so Mrs. So-and-so. I see every one of you as the primordial energy of the Universe coming on at me in this particular way. I know I'm that too but we've learned to define ourselves as separate from it.
Sphere (3d category)	Outra forma circular	Everythingeverythingeverything...	
Convex Stellated Polyhedron – 3d	Não identificada	Dreams Within Dreams Within Dreams Within...	
	Não identificada	Outside is Inside is Outside is Inside is Outside is Inside...	
Sphere	Sphere	Nothing Thing Nothing Thing Nothing Thing...	
Convex Stellated Polyhedron – 3d	Não identificada		<p>“No Such Things As Things”</p> <p>What I would call a kind of a basic problem we've got to go through first is to understand that <i>there are no such things as things</i>. There is to say separate things. That that is only a way of talking. If you can understand this- you're going to have no further problems. I once asked a</p>

			<p>group of high school children – <i>What do you mean by a thing?</i> And first of all they gave me all sorts of synonyms – they said it's an object which is simply another word for a thing – it doesn't tell you anything about what you mean by a thing. Finally a very smart girl who was in the group – said a thing is a noun and she was quite right. A noun isn't a part of nature – it's a part of speech. There are no nouns in the physical world. There are no separate things in the physical world either. See the physical world is <i>wiggly</i> – the clouds – mountains – trees – people are all wiggly. And – only when human beings get working at things – they build building in straight lines and try and make out of the world isn't really wiggly. But here are we sitting in this room all built on straight lines but each one of us is as wiggly as all get out!</p>
--	--	--	---

	Não identificada	Expressing Life Expressing Life Expressing Life...	“
	Não identificada	Nothingnothingnothingnothing...	“
	Não identificada	Ffffffffffffffffffffffffffffffff...	“
Feedback Sphere – 1d	Outra feedback sphere	00000000000000000000...	
	Tetra cloud	You’re me but I’m you but you’re you but you’re me but I’m you but you’re you but...	
	Tetra cloud	The Same Never The Same Always The Same Never The Same Always The Same...	
Diffuse Nebula - Other	Outra	You’re in heaven already. You are heaven. It’s all inside and outside you.	
	Outra		“Getting Hold of The Wiggly World” Now then. When you want to get control of something that wiggles it’s pretty difficult isn’t it? You try and pick up a fish in your hands and the fish is wiggly and it slips out. What do you do to get hold of a fish? You use a net and so the the <i>net</i> is the basic thing we have for getting hold of the wiggly world. A net is something regular and I can number the holes in a net. So many so holes up – so many holes across and if I can number these holes I can

count exactly where each wiggle is – in terms of a hole in that net. But in order to do that I've got to break up the wiggle into bits and I'm going to call this a specific bit and this the next bit of the wiggle – and this the next bit – and this is the next bit of the wiggle. And so these bits *are things* which I mark out in order to talk about the wiggle – in order to measure it and therefore in order to control it. But in nature – in fact in the physical world *p* the wiggle isn't bitted. So the world doesn't come thinged. You and I are all as much continuous with the physical universe as a wave is continuous with the ocean. The ocean waves – and the Universe peoples and as the wave at you and say *Yoo-hoo!* – the world is waving at me with you and saying – *Hi I'm here* but the way we feel and sense our existence – being based on a myth. That we are **made**

			<p>– That we are parts – That we are things. Our consciousness has been influenced – so that each one of us does not feel that. We have been hypnotized – literally hypnotized by social convention into feeling and sensing that we exist only inside our skins. That we are <i>not</i> the original bang – but just something out on the end of it. And therefore we are scared stiff. <i>‘Cause my wave is going to disappear! And I’m going to die – and that would be awful.</i></p>
	Não identificado	Don’t think about numbers, think about proportion.	“
Diffuse Nebula – Other	Não identificado	This isn’t an interval of time, but a fixed eternity. The entire process is flowing inside and out of everything at once, in infinite detail and without a single imperfection. When you search for meaning out there, you’ll find only yourself.	
	Super Star Cluster?	Thoughts are the friction between things & other things. Thoughts would never exist if everything thought it was the same thing. As you go around	

		listening to things, their thoughts will make impressions on your Mind. When you go out and experience life, you will have your own thoughts and they will reflect the things you've listened to and absorbed. Give thinking a go! Just... Try not to take it too seriously. *	
	MEU PENSAMENTO	Down. Live and you search for meaning out here, you'll find only yourself.	
Super star cluster - star	Outro super star cluster		<p>"A Theory Worth Betting On"</p> <p><i>You are a fluke. You are a separate event and you run from the maternity ward to the crematorium and that's it baby. Now why does anybody think that way?</i></p> <p>There's no reason to because it isn't even scientific – it's just a myth and it's invented by people who wanted to feel a certain way – they want to pay a certain game. Camus said there is only really one serious philosophical question – which is whether or not to commit suicide. Should you or not commit suicide? This is a good question – why go on? And</p>

			<p>you only go on if the game is worth the candle. Now the Universe has been going on for an incredible long time and so really – a satisfactory theory of the Universe has to be one that’s worth betting on. That’s a very... seems to me absolutely elementary common sense. If you make a theory if the Universe which isn’t worth betting on – why bother – just commit suicide. But if you want to go on playing the game you’ve got to have an optimal theory for playing the game.</p>
	Outro super star cluster	A process, a pattern, a force permeating every dimension. Invisible and yet countless in parts, and you in every direction. Everything is equally true and equally false.	“
Globular cluster - star	Super star cluster ou diffuse nébula	There is nothing to get, only things to get rid of.	
	Outro globular cluster	You are one note in a symphony that was waiting to be played since the beginning of time, and here you are, and soon you won’t be, so sound as brightly as you possibly can.	

	Outro globular cluster	Everything will end, and everything will keep going. The eye with which you see it is the same with which sees you.	
Planetary system	Super star cluster ou diffuse nébula	Whenever we find what connects us, we call it love, and we will seek more of it and reinforce it forever.	
Sun	Um planeta	Long before Suns were around, far back through time, all Stars were the same thing. A something that spread into every Star everywhere. A something all Stars still share here & now! You may find you aren't just Sun but every Star in existence an expression of this great pattern known as Stars. Everything secretly knows this, and you know it too! *	
	Um planeta	My senses are experiencing this whole thing and my thoughts are organizing it. Both are real, but my senses seem to lie to me a lot less, so I trust them more. I am not my thoughts.	
Dwarf planet	Um planeta		<p>“Symptomatic of the Scheme of Things”</p> <p><i>If there is any such thing all as intelligence – and love – and beauty. Well – you’ve found it in other people. In other words it exists in us as human beings. And as I said – if it is there in us – it is symptomatic of the scheme of things. We are</i></p>

			<p>as symptomatic of the scheme of things as the apples are symptomatic of the apple tree or the rose of the rose bush. The Earth is not – a big rock <i>infested</i> with living organisms – any more than your skeleton is bones infested with cells. The Earth is geological yes but – this geological entity <i>grows</i> people and our existence on the Earth is a symptom of the solar system and its balances as much as the solar system in turn is a symptom of our galaxy and our galaxy in its turn is a symptom of the whole company of galaxies. Goodness only knows what that's in.</p>
	Green Planet	I love the universe and all, but I got a little something going on the side.	
Green planet	Outro planeta	Learning how to live takes a whole life, and it takes a whole life to learn how to die.	
Fish scale - other	Não identificado		<p>“One System of Behavior” When as a scientist you describe the behavior of a living organism. You try to say what a person does. It's</p>

			<p>the only way in which you can describe what a person is – describe what they do. Then you find out that in making this description you cannot confine yourself to what happens inside the skin. In other words you can't talk about a person <i>walking</i> unless you start describing the floor. Because when I walk I don't just dangle my legs in empty space I move in relationship to a room. And so in order to describe what I'm doing when I'm walking I have to describe the room – I have to describe the territory. So in describing my talking at the moment I can't describe this just as a thing in itself because I'm talking to <i>you</i>. And so what I'm doing at the moment is not completely described unless your being here is described also. So if that is necessary – if in other words in order to describe <i>my behavior</i> I have to describe <i>your</i> behavior and</p>
--	--	--	---

			<p>the behavior of the environment. It means that we've really got one system of behavior. That what I am – <i>involves</i> what you are. I don't know who I am unless I know who you are and you don't know who you are unless you know who I am. In other words we're not separate. We define each other – we're all back and fronts to each other. We and our environment – and all of us and each other are interdependent systems. We know who we re in terms of other people. We all lock together. And this is – again and again – the serious scientific description of how things happen. And any good scientist knows that what you call the external world is as much you as your own body.</p>
Spherized nest structure + irregular nested structure	Não identificado	Now Now Now Now Now Now Now...	
Spherized nest structure + irregular nested	Não identificado		"A Whirlpool In Water"

**structure + irregular
nested structure (large)**

Your skin doesn't separate you from the world – it's a bridge through which the external world flows into you and you flow into it just for example as a whirlpool in the water you could say because you have a skin you have a definite shape – you have a definite form. The whirlpool is a definite form – but no water stays put in it. The whirlpool is something the stream is doing and exactly the same way the whole Universe is doing each one of us and I see you today and I recognize you tomorrow – just as I would recognize a whirlpool in a stream. I'd say – *Oh yes I've seen that whirlpool before. It's just near so-and-so's house on the edge of the river – and it's always there.* So in the same way when I meet you tomorrow – I recognise you – you're the same whirlpool you were yesterday. But you're moving – the whole world is

moving through you – all the cosmic rays – all the food you're eating the stream of steaks and milk and eggs and everything is just flowing right through you and you're wiggling the same way – the world is wiggling the stream is wiggling you. But the problem is you see – we haven't been taught to feel that way. The myths underlying our culture and underlying our common sense have not taught us to feel identical with the Universe. But only parts of it – only in it – only confronting it – *aliens*. And we are I think quite urgently in need of coming to feel that we *are* the eternal Universe – each one of us. Otherwise we're going to go out of our heads. We're going to commit suicide – collectively – courtesy of H-Bombs. And alright. Supposing we do – well that will be that – and there will be life making

			experiments on other galaxies. Maybe they'll find a better game.
	Irregular nested structure	The Part Is The Whole Is The Part Is The Hole Is The Part Is The Hole...	"
	Não identificado	Inininininininininininininin...	"
Irregular nested structure	Não identificado	Time Inside Time Inside Time Inside Time Inside Time Inside Time Inside...	
	Não identificado	Outsideoutsideoutsideoutsideoutside...	
Regular nested structure – 3d	Não identificado	Itsitsitsitsitsitsitsitsitsit...	
Stellated polygon -2d	MEU PENSAMENTO	All, but a pattern, a little something going on the universe and we find only things to me a single imperfection. When you in infinite detail and equally true...	
Irregular nested structure (large)	Não identificado		"Things That Happen To Us" I wonder if it's ever struck you – how curious a thing it is that most of the things that we experience we regard as things that happen to us which we ourselves do not originate which are events expressing some sort of power or activity that is external to ourselves. And if you consider that – you realize that what you mean by <i>yourself</i> is rather

			<p>narrowly circumscribed. Even events that go on in our own bodies – are put in the category of things that happen to us in the same way as things that go on in the world outside our skins. If there's a thunderstorm or an earthquake – well it happens to you – you're not responsible for it. But so in the same way when you have hiccups – you didn't plan on it. If you have belly rumbles – you had no intention of doing it. And – as to the catastrophic act of getting <i>born</i> – well you had nothing to do with that! And you can spend all your life blaming your parents for putting you in the situation in which you find yourself. And this way of looking at the world in this sort of passive mood – as something that happens to you goes right down to our general feeling about life. It goes down to the way in which we have been accustomed to look at</p>
--	--	--	---

			human existence. As a precarious event in a cosmos that on the whole is depicted as being completely unsympathetic and alien to our existence
	Não identificado	no yes no yes no yes no yes no yes no...	“
	Não identificado	Circling Around Circles Inside Circles Circling...	“
	Não identificado	Eevveerrryythhiinngg...	“
	Não identificado	NO YES NO YES NO YES NO YES NO YES...	
	Não identificado	All Things That Are All Things That Are...	
Irregular galaxy	Não identificado	As you experience all of the Universe's things, each thing also experiences you. Things leave their mark on you as you leave your mark on things and somewhere inside you is an impression of everything you've ever been. A great memory of things you can revisit any time and feel what it's like to be them again. You are always free to transform yourself into anything! *	
Feedback sphere	sphere		“Not Really Part Of All This” If you're reared with a 20 th century – or shall we say an early 20 th century common sense which is based on the philosophy of science of

			<p>the 19th century. You regard yourself as an accident – a biological accident – in a <i>stupid</i> universe which is mechanical – but has no feelings. A vast pointless gyration of radioactive rocks and gas – in which you happen to occur. Of course if you don't have that point of view and you are more traditional you look upon yourself as a child of God and therefore under authority. In other words there's a big boss on top of all this and <i>you better watch your p's and q's because that almighty is looking after you</i> with the attitude of – <i>This is going to hurt me more than it's going to hurt you.</i> And when you look at the world in that image or in the other image that it's a stupid mechanism and either point you take – you don't really belong! You're not really part of all this or to put in the strongest possible way – it is quite alien to our thought</p>
--	--	--	---

			that the external world which is defined as something that happens to you and your body itself is something that you got caught up with it is quite alien to consider all that – as you yourself because you see we have such a myopic view of what oneself is.
Dirt particle	Não identificado	Go ahead and pretend like I'm food.	<p>“Change Your Level Of Magnification”</p> <p>Now we come here to an extremely important principle which is the different points of view you get when you change your level of magnification that is to say you can look at something with a microscope and see it a certain way you can look at it with the naked eye and see it in a certain way, you look at it with a telescope and you see it in another way. Now which level of magnification is the correct one? Well obviously, they're all correct – they're just different points of view.</p>

			<p>When we examine our bloodstreams under a microscope – we see there’s one hell of a fight going on. All sorts of microorganisms are chewing each other up and if we got overly fascinated with our view of our own bloodstreams in the microscope we should start taking sides – which would be fatal! Because the health of our organism depends on the continuance of this battle. What is in other words conflict at one level of magnification – is harmony at a higher level. Now could it possibly be therefore that we, with all our problems – conflicts – neuroses – sickness – political outrages – wars – tortures and everything that goes on in human life are a state of conflict which can be seen in a larger perspective – as a situation of harmony.</p>
	Organismo verde	Why?	“

Spirillum	Dust particle	My childhood was more hopeful. Now I'm just trying to find other like me. Or at least that's what I say to myself that I'm doing.	
Triponema Pallidum - bacterium	MEU PENSAMENTO	Thoughts. Less, so I am not my thoughts are real, but I trust them more. I got a little something going on the universe and my thoughts are...	
Regular nested structure (large)	Não identificado	Patternpatternpatternpattern...	
Regular polygon – 2d	Não identificado		<p>“Events Between Intervals Between Them”</p> <p>And you can say <i>Aha! At least I see – I got the point! I've seen how all this makes sense</i> but what this insight depended upon was your overcoming the illusion that space separates things that is to say the space – the interval between your body and mine. The interval created by birth at one end and death at the other and then after somebody's death then somebody else's birth. These are events with intervals between them and normally we regard these intervals in time these intervals in space as having no</p>

			<p>importance. No function. We tend to see the Universe itself as <i>really</i> consisting in all the stars and galaxies. That's what it is that's what we notice – but the space in which all this happens is sort of written off as something that isn't really there. But what one has to realize is that the space – is an essential function of the things in the space. After all you can't have separate stars unless there is a space around them. Eliminate the space and you will see you couldn't have this phenomenon at all. And vice versa you couldn't have the space – it wouldn't be there in any sense whatsoever if there weren't the bodies in it. So the bodies in the space and the space are two aspects of a single continuum. They're related together in exactly the same way as a back and a front. And you</p>
--	--	--	--

			just don't get one without the other.
Vibrating light point – 1d	Não identificado	For A Metaphor For a Metaphor...	
Regular nested structure (large)	Não identificado	Patternnretternnretternpatternn...	
Pine needle - other	Microorganismos	Hi mari_analise1.0. I was wondering where you'd go to. By now you've been able to see a lot here, but not everything. When you first arrived here, there was a gold object in front of you. Do you remember it? It might feel distant now, but it's still there. This is a gate, made by things who weren't able to see how you see. Many things entered it but weren't able to come back out, so we kept it locked. I'm going to open it for you if you want to enter. Good luck – and take care! *	
Chu daiko - music	MEU PENSAMENTO	Now I'm doing. For	
Oak	Carved stone	All my friends say Oaks don't feel pain, that you're just kind of out there sort of doing something, but nothing very important. I don't really know why it's wrong for me to kill a Dolmen but ok to kill a Oak.	
	Stone	Keep your darkness to yourself and your family and closest friends and acquaintances and everyone you meet, thanks.	
	Stone	Why haven't I died yet?	
	Cerca		"Space Is Connective"

			<p>So the moment that you see that intervals – that space is connective you can understand at once how <i>you</i> are bit just to be exclusively defined as a flash of consciousness that occurs between two eternal darkneses. That you consider that in the darkness that comes before your birth – there was no you and the eternal darkness that follows your death there is likewise no you. And I’m going to discuss these matters – not by appealing to any special spooky knowledge as if I had been travelling on the higher planes and knew all my previous incarnations and therefore could tell you authoritatively that you are much more than this individuality. I’m going to do it on the basis of complete common sense – that everybody has access to the facts.</p>
	<p>Não identificado</p>	<p>The grass is so soft I could roll around in it all day.</p>	<p>“</p>

Pig	stone		<p>“A Pattern of Immense Complexity”</p> <p>Life is a pattern of immense complexity and what you call yourself as a living organism say <i>I am my whole body</i> at the very least. Now what is that body? That body is recognizable and I recognize my friends when I meet them again – and you recognize me. Although the last time any of you saw me – I was absolutely something entirely different from what I am now. Just as the flame of a candle is never a constant. The flame of a candle is a stream of hot gas only you say <i>the flame of the candle</i> as if it were a constant. Well it <i>is</i> a recognizably constant pattern but in exactly the same way we are all constant patterns and that’s all we are – the only thing constant about us at all is the doing rather than the being. It’s the way we behave – the way we</p>
------------	-------	--	---

			dance. Only there's no <i>we</i> that dances – there's just the dancing. There is no <i>thing</i> that whirlpools, there is the whirlpool and in the same way each one of us is a very very delightfully complex undulation of the energy of the whole Universe.
Campfire	Monolith	There's a little point where your mind turns back upon itself and finds itself, and knows itself to be a Carved Stone.	
Roundhouse	plant	There's no such thing as a consistent Roundhouses life, it ca be anything, and there's no reason to try to force yourself to be consistent. Your aim should only be to benefit of the world you find yourself in, to adjust yourself to its nature. Here is how your actions, one after another after another, will find consistency.	
	Meu pensamento	Be consistent. Your aim should only be a little point where your family and finds itself, and there's no reason...	
Juniper	Cerca		"A Game of Hide and Seek" Because life is basically a game of hide and seek because life is pulsation. On and off – here it is and now it isn't and by being this pulsation we know it's

			<p><i>there</i>, now from those very tiny fast rhythms which give us the impression of continuity. There are also in this universe immensely slow rhythms and these are very difficult for us to keep track of and they impress us and <i>depress</i> us – as our own life and death as our coming and going which goes for what is – to us – a slow pace that we can possibly believe that it is really a rhythm. We think of our birth as something quite unique that could never occur again because we're so close to it to see – and it's moving so slowly.</p>
	Árvore	<p>The fact that other Junipers act in a certain way is inevitable. To want them to do otherwise would be wishing Oak's would act like Junipers. Anyway, keep in mind that soon you and I will be both dead, and our names quickly forgotten.</p>	“
	Carved stone – dolmen	<p>I like being a Dolmen. I can go anywhere and do whatever I want. As long as the days keep coming and going there is nothing I can complain about. I'm just happy to be here.</p>	“

Elm	Árvore	I supposed I'm alive, I guess. I really don't know anymore. I don't know how it feels to be dead so I might be that too.	
	Carved stone – dolmen	All existing things are a result of either chance or providence, and there's no way to punish chance or put a stop to providence.	
Dolmen	dolmen	The rocks know, the trees know, the wind knows... I don't know exactly what though. All I Know is that the air is singing and the leaves smell beautiful, and I have nothing to do but take it all in.	
	Stone	There wasn't his much sun last Summer. Someone owes me an explanation.	
	Planta	I'm ready to die.	
Rock (large)	cabana	I tried counting the grass around me but I gave up quickly.	

Horse - palomino	Carved stone - dolmen	Everything is growing around me and probably wants to cover me up one day. That's ok I suppose.	
	Cerca		<p>“The Process of Growth”</p> <p>The process of growth. The basic process of biology – is one in which lower orders are always being superceded by higher orders. But the lower orders can never figure out – or only very rarely figure out – what the higher order is that's taking over, and may see it as a terrible threat – as a total disaster – as the very end but can never be aware that the principle of growth – always has and always will continue. That's what's going on but you never know what the next step is going to be – because if you <i>did</i> know you wouldn't take it – because it would already be passed. Do you understand this – that any certainly known future is an event of which we can say <i>you've</i></p>

			<i>had it</i> and in that sense it's passed. When we play a game – the outcome of the game becomes certain, we at that point cancel the game and begin a new one because the whole zest of the thing... which takes me back to the idea that this while thing is a hide and seek game is that you <i>don't know</i> what the next order coming up is.
	cerca	I can't tell if I am alive or dead. This just feels like a colossal waste of time. Get it over with. I want out of this.	“
	redwood	This looks like a decent place to raise my kids. I just need to find another Redwood that'll put up with me for a while, and I'm an absolute nightmare of a Redwood. OH well!	“
Cumulus cloud	continente	I've died before and I'll die again. Watch me.	

Square hedge – tree	General store - building	I don't like the look of this grass, it's just gonna swallow me up.	
Elm	casa	If only I was able to hug myself life would be so much easier, it just doesn't feel the same though.	
Market tent	Arbusto	Psst... I'll tel you a secret- this is all my land, I own every blade if grass you see. I'll let you hang out there for now, but if you so much as look at me the wrong way I'll have you banished. Now leave alone so I can waste away my life in peace.	
Cow (Holstein)	árvore		<p>"A Scanning System Based On Sensing Danger"</p> <p>We have rather this myopic way of looking at things and we screen out for attention anything – that is not immediately important to a scanning system based on sensing danger but quite obviously <i>you</i> as a complete individual are much more than this scanning system. You are in a relationship with the external world that on the</p>

			<p>whole are incredibly harmonious. The energies of life in the form of temperature – light – air and food and so on are streaming through you all at this moment in the most magnificently harmonious way. When anything is constant – it says <i>OK that's safe – it's in the bag – need'nt pay attention to that anymore</i> and therefore we eliminate systematically from our awareness all the gorgeous things that are going on all the time and instead only become focused on the troublesome things that might happen to upset it. Which is alright – but we make too much of it. We make so much of it we identify our very selves – <i>I ego</i> – with the radar – with the troubleshooter and that's only a tiny fragment of one's total being.</p>
--	--	--	---



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Graduação
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar
Porto Alegre - RS - Brasil
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564
E-mail: prograd@pucrs.br
Site: www.pucrs.br