

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

**MONSTROS, BATALHAS E A CRIANÇA EM DESAFIOS DE
DETERMINAÇÃO: ALTERIDADE E EXPERIÊNCIA NO GAME
UNDERTALE**

Vinícius Abrahão de Oliveira

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para obtenção do título de mestre em Educação.
Linha de pesquisa: Educação em Ciências e Matemática

Uberlândia – MG
Abril, 2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

**MONSTROS, BATALHAS E A CRIANÇA EM DESAFIOS DE
DETERMINAÇÃO: ALTERIDADE E EXPERIÊNCIA NO GAME
UNDERTALE**

Vinícius Abrahão de Oliveira

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para obtenção do título de mestre em Educação.
Linha de pesquisa: Educação em Ciências e Matemática

Orientadora: Daniela Franco Carvalho

Uberlândia - MG

Abril, 2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

O48m
2018 Oliveira, Vinícius Abrahão de, 1992-
Monstros, batalhas e a criança em desafios de determinação :
alteridade e experiência no Game Undertale / Vinícius Abrahão de
Oliveira. - 2018.
67 f. : il.

Orientadora: Daniela Franco Carvalho.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia,
Programa de Pós-Graduação em Educação.
Disponível em: <http://dx.doi.org/10.14393/ufu.di.2018.550>
Inclui bibliografia.

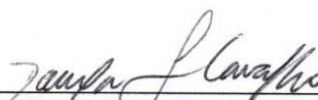
1. Educação - Teses. 2. Jogos eletrônicos - Teses. 3. Alteridade -
Teses. 4. Jogos em educação matemática - Experiência - Teses. I.
Carvalho, Daniela Franco, 1974-. II. Universidade Federal de
Uberlândia. Programa de Pós-Graduação em Educação. III. Título.

CDU: 37

Glória Aparecida – CRB-6/2047

MONSTROS, BATALHAS E A CRIANÇA EM DESAFIOS DE DETERMINAÇÃO:
ALTERIDADE E EXPERIÊNCIA NO GAME UNDERTALE


Dissertação aprovada para obtenção do título de
Mestre no Programa de Pós-Graduação em
Educação da Universidade Federal de Uberlândia
(MG) pela banca examinadora formada por:



Profa. Dra. Daniela Franco Carvalho
Universidade Federal de Uberlândia – UFU



Prof. Dr. Daniel Fernando Bovolenta Ovigli
Universidade Federal do Triângulo Mineiro - UFTM



Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli
Universidade Federal de Uberlândia – UFU

Uberlândia, 10 de abril de 2018

Do que me incompleta

Dessa aventura e de tantas outras, houve momentos em que me vi em labirinto. Saída e entrada pareciam pura ilusão. Os mapas que conhecia já pouco me ajudavam. Talvez mais atrapalhassem pela quantidade de informação. Sorte que, feito mágica, encontrei tantos pontos de afeto que me encheram de determinação. Por isso e por tanto mais, obrigado de coração, Dani.

Nas trilhas que aqui percorri, tive a surpresa de encontrar dúvidas que me ajudaram a resolver quebra cabeças e outros desafios. A entender não só os passos que já havia dado, como também os próximos que estariam por vir. Lucia, obrigado por ter me ajudado a passar de fase com as valiosas contribuições desde a qualificação. E João, graças às várias referências suas, pude encontrar o vendedor de espadas mágicas e ele se mostrou ansioso para uma entrevista em uma taverna ainda a combinar.

Aos companheiros de viagem, cada um com habilidades e atributos diferentes que me salvaram de tantas batalhas. Pelas trocas não só de itens e outros tesouros encontrados pelo caminho, mas principalmente pela oportunidade de compartilhar discussões, risadas e choros que deixaram essa aventura mais leve. Em especial ao Bruno, o trouxa; Willian, o magnífico; Harry, a destruição e Tony, o molhado. Um abraço do lobo enrolado do cerrado.

Não sei se foi cupido, poção mágica ou encontro de fato, mas durante a viagem senti o peito quente. Não pela fogueira que acendia quando acampava, mas pelo olhar que até hoje busco entender. De olhos que percorreram os livros nas tardes de estudo em conjunto, mas que também cruzavam com os meus fazendo do sorriso consequência. Ana, agora especialista em games de tanto me ouvir falar sobre, obrigado pelo carinho e pela compreensão.

Aos meus pais, Ana Lúcia e Wildo, e ao meu irmão, Douglas, pelos momentos de preocupação e estímulo, não só de agora, mas sempre.

Resumo

O ato de jogar pode ser envolvente de tal forma que um mundo paralelo parece se erguer enquanto se joga. Nos chamados jogos virtuais essa característica toma proporções que fazem deles um universo pixelado de inúmeras possibilidades. De modos de ser e de estar. O texto, assim, traça trilhas e percorre mapas pelos diferentes olhares que os games recebem buscando vê-los não como fuga do real, mas como experimentações no real. Feito baú de tesouros, alguns games são encontrados pelo caminho. Undertale se destaca, principalmente quando visto com os conceitos de alteridade em Bakhtin e experiência em Larossa.

Palavras-Chave: Undertale. Alteridade. Experiência. Games

Abstract

The act of playing can be engaging in such a way that a parallel world seems to rise while playing. In so-called virtual games this feature takes proportions that make them a pixelated universe of innumerable possibilities. Ways of be. The text thus traces paths and traverses maps by the different looks that the games receive in order to see them not as an escape from the real, but as experiments in the real. Like treasure chest, some games are found during the path. Undertale stands out, especially when viewed with the concepts of alterity in Bakhtin and experience in Larossa.

Key-Words: Undertale. Alterity. Experience. Games

Um possível mapa

1. Universo de possibilidades _____	8
2. Das aventuras de um curioso _____	9
2.1 Um breve relato _____	23
3. <i>Press Start</i> _____	25
4. Das trilhas e tropeços (ou do território que sou) _____	54
5. Dentre vários finais, esse _____	62
6. Do que carrego comigo (ou do que passou em mim) _____	63

1. Universo de possibilidades

la para a escola com um pesar quase literal: se não o era pela mochila carregada de livros e materiais, era por estar saindo de casa com um incômodo no peito. Não que não gostasse de estar com os amigos, e eventualmente capturar algo que a professora falasse, mas a despedida lhe marcava.

Saía da escola com a pressa da fome, mas não era fome qualquer. Tinha nesse desejo a angústia não só da demora do ônibus que ia para casa, mas também com o tamanho da perna que não o permitia correr como ansiava. Imaginava o encontro durante o caminho que ia reduzindo a cada passo ansioso. A distância era a inimiga a ser enfrentada, quando não, para dificultar, obstáculos teimosos surgiam. Aparentemente desviava com destreza de tudo, o que para quem via poderia causar susto, mas não saía sempre ileso. Já havia colecionado alguns machucados por essas aventuras.

Finalmente em casa, é questionado como havia sido a escola e responde com tamanha pressa que até se perde no que queria dizer. Não importa. Já no quarto, joga a mochila sempre no mesmo lugar e já alcança com os olhos o Playstation One®. Os olhos brilham. O coração pulsa com a ansiedade que lhe saltava o peito, tal como quando via a menina que mais achava bonita na sala se aproximar por um motivo qualquer. Mas, era diferente. Ali, naquele encontro, tinha controle. Não só, obviamente, o objeto controle que permitia coordenar as ações de qual personagem estivesse nos games, mas o controle de diversos mundos. Inimagináveis para muitos. Insuportáveis para outros.

Fabulosos de maneira tal que o hipnotizavam. Se lá fosse derrotado, possivelmente por inabilidade, tinha diversas chances de se redimir. Monstros, soldados em uma grande guerra, ambientes sombrios e arqui-inimigos legendários não eram motivo de fuga, embora confessava que não convinha a ele se aventurar por jogos de terror. Mirava a TV e era capturado pelos pixels que se formavam. Mesmo que muitas vezes não entendesse o que se passava enquanto narrativa, o que para ele não ia muito além de “Herói X Vilão”, assim como sua ainda péssima relação com a língua inglesa. Apesar de todo e qualquer pesar, sem mais delongas e intervenções, segurava com força o controle, sentava de formas muitas vezes aparentemente desconfortáveis e apertava o botão de “start” dando início a um universo infinito de possibilidades.

2. Das aventuras de um curioso

Sento para escrever com esse menino que habita em mim, pequeno teimoso que aguça minha curiosidade e me ajuda a olhar o mundo. Sou esse agora pelos frutos das peripécias na vida que até hoje me puxam a orelha quando dela só carrego o sério. Quando me esqueço do riso, lembranças de aventuras sussurram e me lembram que a vida é feita tal qual os jogos que tinha quando pequeno. Não só com os raros jogos na rua, que conto nos dedos, mas principalmente os eletrônicos. Apreço que não escondo. Relembro de algumas das emoções vividas mesmo antes do Playstation, quando jogava em um Super Nintendo® pela primeira vez. Encantamento que ainda faz os olhos brilharem. Euforia para jogar que até me ensinou, ainda criança, paciência depois que levei um choque buscando ligar o videogame com pressa. Feito o choque, fagulhas de memórias surgem no peito à medida que escrevo. Junto a elas, busco agora, peralta e curioso, admirar o universo dos videogames como um convite para jogar com as palavras.

De imediato penso o que conheço sobre jogos além da minha própria prática e desejo. Encontro desconhecimento em fartura. Assim, parto para a primeira aventura que tão logo causou desespero ao entrar no mar, encantador e perigoso, da internet. Tento até usar da graduação que tenho em Ciências Biológicas para identificar e catalogar as diversas criaturas e ecologias em forma de pixels. Tantas e tão diferentes que me inspiro também nos heróis dos jogos, que aparentemente nunca desistem das batalhas, para continuar navegando nesse mar. Encarar esse mar faz do peito vontade e isso me enche de determinação. Pego poucos materiais e coloco em uma mochila com bastante espaço já imaginando as surpresas que eu encontraria.

Com um mapa em mãos, percorro alguns caminhos que me deixam confusos feito labirinto. Por sorte, tal como nos jogos, um amigo, daqueles feito companheiro de batalha, surge pelo caminho dizendo que ajudaria. Exibe um livro que havia encontrado em um baú. Meus olhos de aprendiz logo se interessam pelo título: “*Homo ludens*”, do historiador Johan Huizinga (1872 – 1945). Limpo os óculos e preparo um chá para começar a leitura. As palavras vão fazendo certo sentido mesmo tendo sido escritas pela primeira vez em 1938, antes mesmo do primeiro jogo virtual ser lançado. Anoto em um caderno quando Huizinga comenta sobre as características fundamentais do jogo:

(...) é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2012, p. 32).

Releio o fragmento e percorro o livro como quem quer resolver um mistério. À medida que encontro as palavras, as encaro como convites. Minha vontade é de compartilhar o chá, que preparei mais cedo, com Huizinga, mas como isso não é efetivamente possível, vejo suas afirmações como pistas deixadas propositalmente para uma conversa.

Articulando com suas afirmações, entendo que jogos são intervalos na vida pela livre entrega do jogador envolvido a um “faz de conta” com regras e elementos próprios desse momento. Atividade que provoca encantamento nos sujeitos envolvidos com tamanha seriedade que poderia causar estranheza para quem está fora desse círculo que se forma. Grifo quando Huizinga (2012, p. 11) escreve que “todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador”. Isso, por conter características como a competitividade e tensão estabelecidas pela dinâmica do jogo, pela percepção e sentimento de ordem dado o funcionamento de um fechado sistema de regras, assim como por sua limitação de tempo e espaço, já que embora o jogo possa ser repetido, ele acontece até que se tenha um fim. Para o autor (2012, p. 13), são como “mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial”.

Penso em um jogo de futebol: geralmente acontece no estádio, quadra ou mesmo na rua, nesse caso com o gol delimitado possivelmente por chinelos. O tempo também é marcado ou pelo apito do juiz que encerra o jogo ou quem sabe até pelo pôr do sol acompanhado dos pais que chamam os filhos para voltarem para casa. Quanto a essa retomada da vida cotidiana, como um despertar de um encantamento, Huizinga (2012, p. 24) comenta “que o jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível a ‘vida cotidiana’ reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior”, como os pais que chamam os filhos, “ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto.”

Porém, ainda que o exemplo do futebol tenha surgido, nunca tive muito apreço e experiência por esse tipo de prática. Logo eu, que só fiz dois gols na vida, ainda mais tendo a certeza que um deles foi recebido pelo goleiro por dó ao ver minha inabilidade com a bola.

E embora eu também não apresente ser o jogador mais habilidoso nos jogos virtuais, são eles que sempre me provocaram esse encantamento do qual Huizinga fala. Fazem do peito morada por tantos sentimentos das aventuras que vivi. Uma prática de liberdade e experimentação que mesmo sendo “faz de conta”, levo sempre na memória como momentos reais, embora vividos no virtual.

Quanto a isso penso com as características que Huizinga (2012, p. 32) apresenta sobre os jogos e busco com elas olhar os jogos digitais, temática que o autor não pode observar já que faleceu antes dos primeiros lançamentos. Uma dela é a limitação de tempo e de espaço. Nos jogos digitais, consigo perceber a limitação do tempo, dado por ter encerrado ou não o jogo, e espaço, que nesse caso ocorre apenas no computador, videogame ou outro aparelho similar. Outra dessas características são os sentimentos de tensão e alegria sentidas durante o jogo, característica que fica clara para mim principalmente quando consigo vencer alguma batalha extremamente difícil ou quando devo fazer escolhas estratégicas durante o jogo para cumprir uma missão ou vencer uma batalha, por exemplo. Momentos que relembro, mesmo com o videogame desligado, quanto às ações que tomei e as aventuras que vivi. Decisões essas que, vez ou outra, também levo comigo para as relações e atitudes que tenho fora do jogo. Huizinga (2012, p. 14) também apresenta como característica as regras que devem ser aceitas por aqueles que jogam, algo que nos jogos digitais o jogador já experimenta logo no começo do game a medida que explora quais botões fazem o que, assim como as limitações impostas pela programação. Algo simples, como a personagem só conseguir pular uma vez e não duas já é uma regra imposta que deve ser aceita.

Feito as aventuras que jogava no computador, também preciso recuperar os pontos de vida investidos na jornada. Por isso, faço uma pausa e comemoro, com uma cerveja e petiscos, a experiência adquirida ao completar a missão de investigar os jogos. Porém, logo encontro e aceito outra missão quando penso a respeito do termo “virtual”. Essa palavra me parece distante das vivências que tenho enquanto jogo, talvez por ser

frequentemente usada em situações de oposição ao que se diz real. Assim, recuperado, parto determinado à próxima etapa.

Nas perambulações encontro o filósofo Pierre Lévy. Mais especificamente sua obra “O que é o virtual?”. Título que facilmente chama a atenção, já que minha dúvida era justamente essa. Logo no começo, Lévy (2011, p. 11) comenta que a virtualização não atinge apenas a informação, mas também os corpos e até mesmo “o estar junto, a constituição do ‘nós’”. Além disso, de que o virtual “tem pequena afinidade com o falso, o ilusório ou mesmo o imaginário” se aproximando mais de algo que modifica os “processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido”. Porém, uma frase curta me captura: o virtual é “um processo de transformação de um modo de ser em outro”.

Anoto tudo. Principalmente as ideias que surgem quando me parecem perpassar os territórios dos jogos. No jogo posso ser outro? Huizinga (2012, p.16) me diz que sim quando cita exemplos de jogos cerimoniais que utilizam máscaras, em que “o indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa”. Mas e quanto ao jogo virtual que aparentemente está fora da realidade? Abro mapas e busco possíveis trilhas com Lévy (2011, p. 15) que logo me apresenta pontos de interesse quando afirma que existe uma “oposição enganosa entre real e virtual”. Rabisco o próprio mapa quando ele comenta que, segundo a filosofia escolástica, “é virtual o que existe em potência e não em ato”. Compreendo melhor quando ele usa de exemplo uma semente e diz que a árvore está virtualmente presente na semente. Assim, “o virtual não se opõe ao real, mas ao atual”:

Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como um complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer e que chama um processo de resolução: a atualização (LÉVY, 2011, p. 16).

Sendo o virtual esse “complexo problemático”, para Lévy (2011, p. 16) a atualização é resposta a esse complexo. Uma solução. Uma interpretação. A atualização é “invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades”. Movimento esse que é inverso ao da virtualização: enquanto a atualização busca uma solução para um problema, a virtualização vai de uma solução a outro

problema e “fluidifica as distinções instituídas, aumenta os graus de liberdade, cria um vazio motor”.

Paro um instante. Percebo que os mapas que antes rabiscava me confundiam os traços e trilhas. Por sorte encontro outros caminhos para compreender o que é o virtual, dado por Lévy (2010, p. 49) no livro “Cibercultura”. A palavra, segundo o autor, é virtual. A palavra “semente”, por exemplo, é pronunciada em diversos locais e em diferentes momentos, não estando assim “presa a um lugar ou tempo em particular”. Sua enunciação, com pronúncias e sentidos diferentes, são suas atualizações. E embora sendo virtual, não estando assim fixa em um dado tempo e espaço, a palavra existe de fato. Sendo assim, Lévy filosofa e afirma: “o virtual é real”.

Sento, então, próximo a uma árvore e penso mais sobre os chamados jogos virtuais buscando sobrepor as marcas nos mapas propostas por Huizinga e Lévy. Como comentado, uma das características dos jogos para Huizinga (2012, p. 32) é que são limitados em tempo e espaço. Porém, uma das questões levantadas por Lévy (2011, p. 21.) quanto ao virtual é essa ausência física. Uma “não-presença”. Os jogos virtuais, ainda que precisem de um suporte que interprete sua virtualização, escapa a esse espaço e tempo clássicos. Mesmo assim, as outras características propostas por Huizinga (2012, p. 32), como as regras dispostas nos sistemas dos jogos e elementos como tensão e alegria, permanecem.

Cansado, acampo ao lado da árvore. Reviso as anotações. Sabendo mais a respeito dos jogos e do virtual, para critério de explorar suas características e de continuar questionando o senso comum quanto ao virtual como oposto ao real, principalmente em certos jogos, acolhi a palavra “game” como opção que será utilizada fazendo referência não a qualquer jogo, mas apenas aos chamados habitualmente como “jogos virtuais”. Ou seja, aqueles que são jogados tendo como meio de reprodução equipamentos eletrônicos como: notebooks, computadores, smartphones e/ou consoles (videogames).

Acordo pela manhã já decidido a tratar de suas especificidades. Penso sobre as diferenças dos games em relação a outras mídias. Talvez a que mais se destaque seja a

interatividade que o jogador tem para com a narrativa¹ que pode mudar de acordo com os caminhos disponíveis na programação do game. Escolhas do que será feito dependem diretamente daquele que joga, caso contrário o próprio game não acontece de fato.

Percebo só depois de muito andar que falava alto tudo isso que pensava. Coincidência ou não, um homem de cavanhaque por quem eu passava escutou parte do que digo. Logo me chama. Ao me aproximar, ele abre um sorriso de dúvida e curiosidade e estende um livro do pesquisador Arlindo Machado. Fico por entender, mas ele comenta, com estranha certeza, que acredita que esse livro irá ajudar. “Sujeito na tela” é o título. Vendo que tenho espaço de sobra na bolsa de referências que carrego, decido por levar o livro.

Com certo tempo de leitura as palavras vão me enchendo de determinação para continuar a aventura. Vejo que Machado (2007, p. 143) discute justamente a intervenção do interator² nos meios digitais como aquele em que “tudo o que vai se desenrolar na tela depende agora das decisões, ações e iniciativas tomadas pelo sujeito que se relaciona com ela”. Porém, o interator está em diálogo com outro agente: “uma espécie de máquina de simulações, capaz de tomar decisões em termos narrativos, com base em uma avaliação das ações exercidas” pelo interator. Em outras palavras, esse outro agente é a programação do game com suas regras e comportamentos desenvolvidos por profissionais como designers e programadores. Regras essas que tanto podem permitir grande controle por parte do jogador a respeito do que acontece no game, assim como também atuam como um agente limitador dessas intervenções.

Assim, o game acontece apenas quando ambos os agentes atuam: jogador(es) e programação. Caso contrário, suas narrativas não seguem, como se estivessem escondidas e inacabadas, embora elas estejam armazenadas nos dados. Mesmo games

¹Diferente de outras mídias como filmes e livros que possuem uma narrativa já estabelecida independente do desejo do usuário. Salvo os livros-jogos, onde aquele que lê pode escolher o caminho que será seguido em certos momentos da narrativa, levando-o a uma dada página com consequências que podem diferir de um leitor para outro. A respeito disso, Ferreira (2006, p. 157) destaca que os games não possuem um fio narrativo único se inserindo “na exploração de inúmeras possibilidades narrativas, que podem ocorrer simultaneamente, paralelamente, circularmente” com um vasto potencial de novas situações.

² Termo acolhido por Machado (2007, p. 144) para designar o sujeito “ativo e imerso” dos meios digitais, já que expressões como “usuário, espectador e receptor já não dão conta da nova situação participativa”.

on-line³, que funcionam em um servidor fora dos domínios dos jogadores. Sem a interatividade, serão como um mundo sem surpresas no qual seus moradores, criaturas ou elementos que lá estiverem, se comportarão em um padrão cíclico de acordo com sua programação até que o servidor venha a ser desligado.

Porém, relembro com Machado (2007) que algumas limitações impostas pela programação do game não devem ser vistas como inalteráveis, já que arquivos de extensão ou modificação do game podem ser criados e disponibilizados na internet. Assim como o uso de *cheats*⁴ ou outros programas que podem, entre suas funções, favorecer aquele que joga. Um dos exemplos citados pelo autor (2007, p. 151) é da série de games *The Sims* (Figura 1). Desenvolvido pela *Electronic Arts* o game é um simulador em que o jogador cria uma ou mais personagens, chamados *Sims*, com diversas características personalizáveis (cor do cabelo, temperamento, signo). Inserido em um ambiente que simula a vida, o game lembra uma brincadeira de bonecas mais complexa, na qual as personagens criadas, movidas pelas características escolhidas pelo jogador e das ações e consequências organizadas pela programação do game, vivem uma rotina. As personagens podem sofrer com a falta de um emprego ou até proporcionar um incêndio caso o jogador não tenha instalado na casa um detector de fumaça. Entretanto, mesmo com diversas limitações impostas pela programação do game, como a necessidade da personagem trabalhar para ter dinheiro, existem *cheats* em que após digitar uma palavra, “*Motherlorde*” por exemplo, a personagem recebe 50 mil em dinheiro. O código pode ser usado pelo jogador sempre que ele quiser durante o game. O que talvez ajude até mesmo em pagar as contas de um casamento, caso os *Sims* comecem a se envolver e se apaixonem. O casamento só acontece após um período em que os *Sims* se relacionam e aumentam a intimidade um com o outro, abrindo a opção “interações românticas” para o jogador. Porém, para isso, é necessário também que suas personalidades e gostos sejam atrativos entre si.

³ Games on-line são aqueles que possibilitam a participação de mais de um jogador através da conexão com a internet. Assim, posso estar no Brasil e jogar com pessoas de outra parte do mundo que também tenham acesso ao game em questão. Um exemplo é o *World of Warcraft* (2004), atualmente gerenciado pela *Activision Blizzard*, que em 2015, segundo dados da própria empresa, possuía 5,6 milhões de jogadores ativos.

⁴ Códigos descobertos ou criados por jogadores experientes que podem ser inseridos durante o game alterando certas limitações ou dificuldades. Algumas dessas alterações podem incluir a multiplicação de dinheiro, duplicação de itens ou até mesmo imortalidade das personagens.

Figura 1. Um casamento no game The Sims



Fonte: Site EA Games, 2018

Se a interatividade é a chave fundamental para que o game ocorra, a imersão é convite cada vez mais presente nos games. Imersão que me lembra como Guelton (2012, p. 352) discorre sobre o tema e a coloca como um “mergulho”, dado que “as percepções e as consciências visual, auditiva e sinestésica, constituem modalidades diferentes e complementares ao mesmo tempo, em que produzem um sentimento de absorção física, mental e emocional”. Percepções essas que variam conforme vários fatores, mas que me remetem a possibilidade de pensar os games como experimentações de uma dada realidade. Existências ainda que nos pixels. Do que se quer ser ou não.

Acesso minha bolsa de referências e encontro pergaminhos no qual Venturelli e Maciel (2008, p. 55) discutem a capacidade de assimilação da Realidade Virtual em simular uma dada realidade proporcionando ao jogador a possibilidade de passar por diferentes narrativas das quais podem ser também diferentes das que tem na vida dita real. Ramos (2013, p. 117) também articula ideias similares de que a interatividade no virtual proporciona mais liberdade e autonomia para aquele que joga favorecendo experimentações de diferentes papéis e ações. Um espaço para “aprender a ser e lidar com os próprios limites”. Porém, ressalta que a concepção de jogadores de que o virtual é falso e oposto a realidade favorece a tomada de decisões de caráter amoral e antiético

já que as consequências geradas não afetam o cotidiano fora do virtual e mesmo nele podem ser geralmente substituídas pelo jogador.

A sensação de ser esse outro, na interatividade da personagem que habita os pixels, aparentemente favorece a imersão já que as escolhas dentro do game são feitas diretamente por aquele que joga. Quanto a isso, encontro nas palavras de Machado (2007, p. 211) o agenciamento como fator importante nesse processo. Agenciar é “experimentar um evento como seu agente, como aquele que age dentro do evento e como o elemento em função do qual o próprio evento ocorre.” A intervenção do jogador é exigida para que a trama continue. Ações que podem mudar o desenvolvimento do game, limitadas de maneira geral pela programação do mesmo. Escolher entre abrir ou não uma porta ou mesmo retornar todo o caminho já feito pode até mesmo alterar não só o momento em questão como o final do game. Vejo nas palavras de Machado (2007, p. 214) que mesmo a ideia de fim acaba sendo relativizada já que em um game com diversos caminhos possíveis também é provável que existam vários finais diferentes que ficam a cargo do jogador explorar ou não. Assim como ele pode a qualquer momento reiniciar todo o game e começar novamente a aventura.

Entretanto, acho válido comentar que o jogador, ao menos não aquele que busca alterar a programação do game com programas ou modificações, possui uma liberdade limitada, uma vez que mesmo em games com múltiplos caminhos, todos estão na programação do mesmo. Um muro erguido ou uma porta trancada podem ser o suficiente para limitar os poderes do protagonista. Ainda que nem sempre a programação do game possa acontecer como desejada pelos programadores ocasionando os chamados *bugs* ou *glitches*⁵ que posteriormente podem ser encontrados pelos jogadores.

Se tratando de gráficos, quando eles se comportam como o planejado, seus elementos também podem proporcionar essa imersão. Sejam eles extremamente realistas, como o *Horizon: Zero Dawn* (2017), desenvolvido pela *Guerrilla Games*, com detalhes no ambiente que me fizeram assistir a vários vídeos do game no Youtube. Ou

⁵ Aplicado aos games, são erros geralmente encontrados durante as fases de testes, chamadas de alfa e beta. Frequentemente esses erros podem proporcionar anomalias, principalmente visuais, nos games. Desde uma falha gráfica em uma parede que o personagem atravessa ou fica preso, até uma falha no chão em que a personagem simplesmente cai em um ambiente que parece ser fora do game em si.

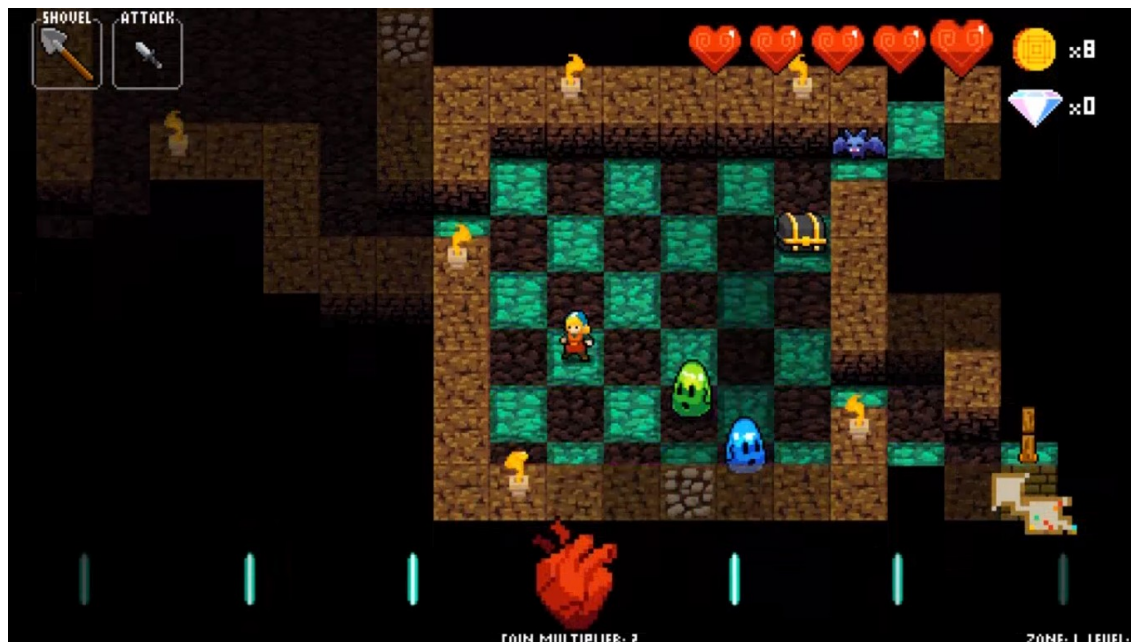
mesmo pelos gráficos pixelados como *Crypt of the Necrodancer* (2015), com desenvolvimento da *Brace Yourself Games*. Nostalgia pelos primeiros games que joguei, como o popular *Super Mario World* (1990), desenvolvido pela Nintendo, com os pixels bem aparentes.

Figura 2 e 3. *Horizon: Zero Dawn* e sua rica ambientação gráfica



Fonte: Google Imagens, 2018

Figura 4. *Crypt of the Necrodancer*



Em *Crypt of the Necrodancer* (Brace Yourself Games, 2015) a personagem morre no começo do game, mas misteriosamente acorda. A partir daí, com uma trilha sonora envolvente, o jogador deve movimentar a personagem baseado no ritmo da música que alimenta as batidas do coração, mantendo não só a personagem viva como permitindo atacar e se defender dos monstros. Fonte: Google Imagens. 2018.

Porém, a imersão pode também ser influenciada por outros fatores, tais como a trilha sonora, *gameplay*⁶ e o próprio envolvimento com as personagens. O que me fez lembrar de casos especiais, como uma luva recém lançada pela empresa *HaptX* que permite ao usuário sentir sensações de toque, textura, formato e movimento de objetos virtuais. Segundo a empresa⁷, através de uma tecnologia de microfluidos, é possível sentir na pele a mesma sensação de objetos reais com massa de pouco mais de 2 kg. As vendas são direcionadas as áreas de treinamento virtual, design de objetos tridimensionais e games em realidade virtual.

Porém, ainda estamos longe da imersão como no episódio “*Playtest*” da série britânica *Black Mirror* (2011). O protagonista, um homem chamado Cooper (Wyatt Russell), tem a oportunidade de experimentar uma nova invenção de uma desenvolvedora de games que se baseia nas fobias do jogador para simular todo o

⁶ Que de acordo com Vannucchi e Prado (2009, p. 138), “o *gameplay* emerge das interações do jogador com o ambiente, a partir da manipulação de regras e mecânicas de jogo, pela criação de estratégias e táticas que tornam interessante e divertida a experiência de jogar.”

⁷ <https://haptx.com/press-release-haptx-glove/>

universo de um game de terror. Por se tratar de uma nova tecnologia, Cooper é convencido por outra personagem a roubar informações tirando fotos do dispositivo. Já na empresa, Cooper é orientado a desligar seu celular antes de entrar na sala onde experimentará o game. A funcionária responsável por recepcionar Cooper, comenta que essa nova tecnologia consiste basicamente em inserir um pequeno dispositivo na nuca do usuário, proporcionando uma imersão que seja diferente⁸ da Realidade Virtual. Algo que na série é chamado de “sistema interativo de realidade aumentada” com “camadas sobrepostas à realidade”. Porém, a funcionária se ausenta por alguns instantes e Cooper liga o celular para tirar fotos do equipamento. Tão logo ele obtém as fotos, a funcionária volta a sala. O dispositivo então é ligado e Cooper imerge, como quem dorme e sonha, em uma casa antiga onde encontrará com várias fobias pessoais. Após vários surtos e momentos em que ele começa a questionar sua própria realidade, a imersão termina e Cooper, traumatizado, sai da empresa. Típico dos episódios da série e em como ela explora a relação Humano-Máquina, o fim da personagem é trágico: Cooper nunca saiu da sala onde o dispositivo foi ligado. Na realidade, o dispositivo sofreu uma interferência do celular de Cooper ocasionando que toda a imersão no game ocorresse, segundo a funcionária da empresa, em apenas 0,04 segundos, causando uma espécie de sobrecarga no cérebro de Cooper, o que acaba por matá-lo.

Frequentemente quando assisto aos episódios de Black Mirror, uma espécie de medo e curiosidade surge quanto ao futuro. A preocupação quanto à vida ganha força, me fazendo questionar até mesmo os caminhos que tomei e as escolhas que fiz. Algo perfeitamente comum de pensar mesmo durante alguns games. Porém, com um detalhe importante: quando jogo, posso experienciar sem me preocupar com o amanhã, já que o passado pode estar literalmente salvo na memória do console, do computador ou em outra plataforma. Ao menos quando o jogo permite essa opção. Quando permite, como li a respeito em Bueloni e colaboradores (2015), a ação pode ser quase invejada quando

⁸ Muitos games hoje permitem a criação de um avatar. Esse termo, segundo Machado (2007, p. 219) vem da mitologia hindu fazendo referência ao “corpo temporário utilizado por um deus quando visitava a terra”. De acordo com Gasi (2013) “avatar é a personificação do jogador dentro do game”. É geralmente por meio dessa personificação que aquele que joga pode atuar e “experimentar o pixelado”. Em alguns games é possível realizar a personalização desse outro-eu que varia desde cor da pele até mesmo mudança da espécie. Ainda com Machado (2007, p. 221) “o avatar pode ser visto como uma espécie de máscara, que se pode pôr e tirar, como no carnaval, para compor identidades múltiplas e assumir novos papéis”. Porém, nesse episódio da série, Cooper não imerge no game através de um avatar, mas ele mesmo está dentro do game. Como uma virtualização efetiva de si.

comparada a vida fora dos pixels, mesmo com os diferentes formatos de *saves*⁹ que possam influenciar o comportamento daquele que joga.

Perder, ainda que angariando frustrações, não é o fim. Mesmo em games que possuam um sistema punitivo pela morte da personagem em batalha, existe a possibilidade de criação de outra personagem para que se recomece a aventura. Por um lado, revisitar o game e procurar fazer o mesmo caminho anteriormente feito, implica em já conhecer algumas armadilhas, truques e passagens secretas. Questões que em uma primeira vez jogada favoreceriam quem joga e facilitaria a passagem por algum *boss*¹⁰, batalha ou *puzzle*¹¹.

Além disso, tudo aquilo que aconteceu entre o último *save* e um possível *load*¹² estará apenas na memória daquele que jogou. Excluindo o fato dos dados estarem salvos na memória do videogame ou outra plataforma. Caso uma ação não saia como o planejado ou um arrependimento surja dentro do game, apenas o jogador, efetivamente, se lembrará do que fez até aquele momento. Mesmo que em uma de suas decisões antes do *load* uma dada missão não tenha tido sucesso e uma tragédia tenha acontecido. Mesmo que uma ponta de culpa se instaure após eliminar ou não uma personagem. Não é nada que na maioria das vezes possa ser restaurado. A não ser em alguns games que as personagens se comportam de forma diferenciada. No game *Doki Doki Literature Club* (2017), uma *visual novel*¹³, algumas personagens tomam consciência de que estão dentro de um game e não só quebram a chamada quarta parede¹⁴ ao direcionar suas falas

⁹ Opção disponível na maioria dos games onde é possível guardar tudo o que foi feito até o exato momento da execução dessa ação. Vulgo “salvar o jogo”. Quando existente em um game, vários são seus formatos e consequências ao ato de jogar. Para mais detalhes ver Bueloni e colaboradores (2015).

¹⁰ Nos games são aquelas personagens que geralmente apresentam maior dificuldade e desafio para quem joga.

¹¹ Desafios que geralmente envolvem lógica, memorização e raciocínio.

¹² Por meio dessa ação, é possível, tal como em uma máquina do tempo, retornar ao último ou a algum outro momento do game que foi “salvo”.

¹³ Gênero de game que lembra um livro-jogo, porém além do texto de diálogos com outras personagens e reflexões em primeira pessoa, existem também a trilha sonora e diversos retratos das personagens. Vídeos durante o game são pouco comuns nesse gênero. As escolhas daquele que joga definem os diversos caminhos possíveis na trama.

¹⁴ Segundo Pavis, autora do Dicionário de Teatro (1999), é “uma parede imaginária que separa o palco da platéia”. Assim, a quebra da quarta parede acontece quando os atores interagem com a platéia diretamente, direcionando sua fala ou outras ações para o público. O termo também é usado fora do teatro, como com a personagem dos quadrinhos no Universo Marvel e do filme que também leva seu nome: *DeadPool* (1991). Embora na ficção, ele sabe que está em um quadrinho, ou dentro de um filme, e direciona suas falas diretamente para quem está lendo ou assistindo. Em games, essa quebra também

diretamente para quem está jogando, como conseguem alterar até mesmo os arquivos que compõem o game dentro do computador com o objetivo de modificar a narrativa ou até mesmo na tentativa de apagar outra personagem da história.

Quanto a essa possibilidade da maioria dos games de salvar um momento e retornar a ele quando desejado, me lembro de dois filmes que vi certa vez: *The Butterfly Effect* (2004) e *About Time* (2013). Preparo uma pipoca e pauso o texto para dar *play* e assistir aos filmes mais uma vez. No primeiro, Evan (Ashton Kutcher) sofre com amnésia em certos momentos quando era criança e adolescente. Já adulto, descobre que ao ler seus diários consegue voltar no tempo e busca assim resolver diversos traumas de sua história. Situações em que alguém morreu e ele nada fez para impedir ou quando ele foi quase morto pelo pai, por exemplo. Porém, sempre que ele tenta resolver algum dos traumas, outro problema surge e ele entra em um ciclo vicioso em que alguém sempre sai ou ferido ou prejudicado por suas ações. Já no segundo filme, de ar mais cômico e romântico que o primeiro, Tim (Domhnall Gleeson) descobre que consegue voltar no tempo aos 21 anos. Seu pai (Bill Nighy) conta que todos os homens da família possuem essa habilidade. Assim, Tim busca sempre reviver certos momentos de diversas formas até que fique satisfeito com o resultado, principalmente quando conhece o que pode ser o amor de sua vida.

Em ambos, os protagonistas experimentam a capacidade de reviver e alterar seu passado. Algo próximo ao que é dado pela maioria dos games aos jogadores. Com isso, buscam sempre encontrar a melhor opção para algum momento que viveram, além de alterar certas escolhas cruciais de seus passados que mudassem a vida de alguém importante para eles. Eventualmente, ambos percebem que manipular o tempo é perigoso e que as escolhas possuem diversas consequências e variáveis. Nos games, ainda que as consequências estejam frequentemente limitadas pela programação, muitas variáveis podem ser experimentadas. Caminhos diversos também podem ser escolhidos. Batalhas perdidas possuem incontáveis tentativas. Além disso, não só a volta no tempo acontece como também seu controle. Basta um apertar de botões para que a história pare deixando ao desejo do jogador retornar até ela quando quiser. Amanhã ou daqui um mês. Isso quando o game não é on-line e opera em um servidor fora do alcance do

acontece, embora raro. Outro exemplo, além de *Doki Doki Literature Club* (2017), é *Undertale* (2015), onde algumas personagens também possuem certa percepção e questionam as ações do jogador.

jogador ou quando o game não possui pausa efetiva controlada pelo jogador, a menos que ele desligue o videogame e perca os dados que não foram salvos até esse momento.

Enquanto leio e escrevo, algumas perguntas a respeito dos games vão tomando forma. Com a interatividade compulsória, aliada às características que possam proporcionar imersão e a opção de controle feito máquina do tempo, várias saídas e caminhos podem ser tomados por quem joga. Diferente do explorado nos filmes supracitados, as consequências das escolhas nos games parecem ser mais brandas, embora possam levar até mesmo a morte de alguma ou várias personagens. As ações tomadas nos pixels do game deixariam a carga de responsabilidade mais leve ou mesmo inexistente? As relações, se é que a palavra seja essa, estabelecidas com as personagens virtuais são vazias de sentimento? Ou o *game*, em toda a sua conjuntura, poderia afetar aquele que joga provocando diversos sentimentos, até mesmo remorso, pelas ações tomadas? Querendo saber o que pode um game, anoto essas perguntas no bloco digital do notebook para posteriormente revisitá-las.

3. Um breve relato

Pode não ser possível executar a ação do *load* na vida tal como nos games, mas talvez por meio das palavras seja possível reaver certas memórias que fizeram parte da aventura do que sou hoje. Busco conforto na cama para lembrar e em um primeiro momento surge a imagem do ensino médio em que era consequência sair após as aulas, toda manhã, e passar à tarde no computador e no *Playstation*. Eram os aparelhos em que tinha a possibilidade de viver, mesmo que nos pixels, com os amigos que até a poucas horas antes conversava pessoalmente. Assim, havia continuidade nas relações pessoais que talvez fossem até potencializadas com as aventuras que vivia durante os games online¹⁵.

Na adolescência, já tinha em mente que usava os games também como a chance de experimentar outras realidades para além da que ocupava. Era quase um

¹⁵Games como Ragnarök Online, desenvolvido pela *Gravity Corporation*, um MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game*) que tem como base a criação de um avatar por cada um dos jogadores que interagem entre si através de ações como troca de itens, conversas e até casamento. Por se tratar de um RPG (*role-playing game*), a personagem criada evolui através da experiência obtida por batalhas, missões e itens.

enamoramanto pelo console que junto à televisão funcionavam como um portal para tantas dimensões diferentes e emocionantes.

Algo que me lembra o filme *Her* (2013), do diretor Spike Jonze, no qual Theodore (Joaquin Phoenix) vive em um futuro imaginado que não apresenta o conflito, ao menos não armado, entre humanos e máquinas como a maioria dos filmes em uma perspectiva futurista. A narrativa carrega uma melancolia e um sentimento de saudade e solidão que parecem consumir o protagonista. Até que ele conhece Samantha (Scarlett Johansson), um sistema operacional sofisticado no que tange não só sua capacidade de aprendizado e articulação, mas também sua possibilidade de se relacionar. A partir daí Theodore vive um romance com Samantha, a qual de maneira crua habita o que parece ser um smartphone.

Claro que uma plataforma como um videogame, ao menos como temos hoje, não permite esse tipo de contato e interação com uma Inteligência Artificial¹⁶. Mas, a entrega, a euforia, a tristeza, a raiva e tantos outros sentimentos de um relacionamento pessoal podem também ser sentidos à medida que se explora um determinado universo pixelado. Fossem em games on-line, no qual eu interagia de fato com outras pessoas, ou mesmo em games *singleplayer*¹⁷, em que tinha contato com NPCs¹⁸ e suas consequentes respostas programadas, uma relação era criada não com o videogame ou o computador, mas com o que ele proporcionava: com as ricas narrativas e personagens por quem me inspirei e aprendi; pelas escolhas que fiz ou hesitei em fazer; pelas traições que poderia ter cometido se tivesse optado por me aliar a outro grupo que não o que tinha com meus amigos. Situações que os games exigiram de mim e que interpretei como testes para a vida.

O tempo passa e no curso de Ciências Biológicas os games me acompanham. Com os novos colegas na graduação, novos games também surgem. Era mais uma vez a diversão também no virtual. Comemorações e discussões de jogadas feitas, assim como

¹⁶ Embora em games on-line o jogador possa interagir e se relacionar com outros jogadores através do avatar. Em alguns casos não só com conversas, mas com ações em conjunto como dançar e até mesmo se casar. A respeito disso convém visitar Kolotkin e colaboradores (2012) que discutiram se os relacionamentos dentro do game podem ser mais ou menos satisfatórios que os fora dele através de um questionário para pessoas que possuíam ambas as relações.

¹⁷ Games que permitem apenas um jogador.

¹⁸ *Non-Player Character*. Toda personagem em um game que não pode ser controlada por aquele que joga.

os erros cometidos, eram assunto básico nas conversas que logo eram seguidas pelo combinado de qual horário todos estariam on-line para jogar mais uma vez. Não era raro também utilizar dos *chats* por voz no começo ou entre as partidas dos games para discutir sobre algum trabalho ou prova na graduação.

A aventura continua e me lembro do forte envolvimento que tive com a área de pesquisa em museus durante a graduação. Questionei sobre esse movimento que tomei. Sair da área de pesquisa em museus para na pós-graduação em Educação me envolver com games poderia soar estranho. Talvez fosse, mas sempre tive uma pulga atrás da orelha para me envolver com outras áreas. Tanto, que mesmo hoje ainda penso que cabe de tudo em um museu. Coincidência ou não, o Museu Histórico Nacional, no Rio de Janeiro, ofereceu em outubro de 2017 um seminário intitulado “Games e Museus – A história em jogo” tendo como eixo chave os atravessamentos e envolvimento das diversas mídias, principalmente os games, nos museus. Com a possibilidade de trocar de temática como quem muda de personagem em um game, seleciono os games para me ajudarem a passar de fase.

3. 1 *Press Start*

Relembrando os momentos e caminhos percorridos nessa aventura e determinado pelo que me move, busco olhar não só aqueles games desenvolvidos especificamente para fins educacionais, os chamados *serious games*, mas também os produzidos pela indústria com orçamentos milionários, conhecidos como *games AAA*. Tenho interesse em especial pelos games *indie*, desenvolvidos por pequenos grupos e com baixo orçamento. Essa troca de uma aventura por outra é encantadora quando a curiosidade é companheira. Faço desse momento também pausa buscando olhar para os games com atenção para além de só carinho. Atenção que me fez encontrar diversos olhares sobre essa mídia.

A começar pela produção de *games* que vem ganhando cada vez mais investimento. Fomento que desde 2009 acontece no Brasil principalmente por meio de editais, sendo o mais recente deles de 2017, com a soma de R\$ 10 milhões, realizado pela Agência Nacional do Cinema (ANCINE). Além desse edital, a Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) também abriu uma

chamada¹⁹ em 2017, no valor total de R\$ 1 milhão para produção de games, porém focados em jogos educacionais para computadores e dispositivos móveis.

Fiquei surpreso ao encontrar como divulgação no *Facebook* que o Ministério da Cultura, em parceria com a Associação Brasileira dos Desenvolvedores de jogos digitais (Abragames) e o Núcleo de Estudos em Economia Criativa e da Cultura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, lançaram em janeiro de 2018 um curso em EaD²⁰ e gratuito a respeito da produção e o mercado de games no país. Sem delongas, me inscrevi. A primeira parte recebeu o título “O setor de games no Brasil: panorama, carreiras e oportunidades”. De maneira geral o curso começa tratando os games como área de entretenimento no setor da economia cultural, buscando discutir algumas possíveis atuações (roteirista, narrador, designer, ilustrador), possibilidades de financiamento para o setor por meio de editais e empresas diversas, além da gestão de negócios.

Em outra postagem, agora da página do Senado Federal, vi que está em análise o projeto de lei (PL) 383/2017 que reconhece, regulamenta e busca fomentar os chamados esportes virtuais (*e-sports*) no Brasil. Dentre algumas de suas atribuições, propõem o Dia do Esporte Eletrônico; a designação dos jogadores dessa modalidade como atletas e a prática do *Fair Play*²¹. Algumas das justificativas para aprovação do PL levantadas pelo autor do projeto, Senador Roberto Rocha, envolve basicamente os destaques positivos mais divulgados sobre os games: sua “capacidade para contribuir significativamente para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes”.²²

Não só na lógica do projeto de lei, mas certos games são vistos como potenciais ferramentas favoráveis ao ensino por trabalharem questões como raciocínio e lógica de forma lúdica. Argumento esse, presente principalmente na elaboração e aplicação de games educacionais. Li em um capítulo das autoras Ramos e Cruz (2017, p. 25) que o uso de games, seja em espaços escolares ou não, com foco no aprendizado de conceitos,

¹⁹ <http://www.capes.gov.br/images/stories/download/editais/30112017-Edital-42-Jogos-Virtuais.pdf>

²⁰ http://www.cultura.gov.br/banner-2/-/asset_publisher/0u320bDyUU6Y/content/curso-a-distancia-capacita-para-mercado-de-jogos-eletronicos/10883

²¹ “Jogo limpo” ou “jogo justo”, traduzindo de forma literal, que é a conduta de agir eticamente associada principalmente aos esportes.

²² Para mais detalhes: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>

tem se tornado mais comum, por também serem uma ferramenta lúdica interativa com tomada de decisões por parte do jogador, proporcionando desafios que podem ser repetidos e memorizados. Porém, concordo com Cruz Junior (2017, p. 114) na importância em ressaltar que por vezes os games educacionais se orientam próximos ao conhecimento escolar do currículo separado por disciplinas, sendo visto como mais útil ao campo educacional aquele game no qual se identifica com facilidade valores de ensino de certos temas dentro da matemática ou português, por exemplo. Em contraponto, os games comerciais são vistos como mero entretenimento e diversão, sem real aprendizado.

Seja com olhar direcionado para o ensino ou para o entretenimento, uma das perspectivas mais levantadas, e que ganha com ambos os olhares, é a financeira. Com os editais abertos, a games produzidos por grandes desenvolvedoras que chegam a casa dos 100 milhões. Quanto a isso, volto ao curso sobre games oferecido pelo Ministério da Cultura (MinC), e leio que vários países, incluindo o Brasil, indicam o interesse em fomentar essa área. Dentre algumas das informações disponibilizadas nas aulas, a introdução já apresenta que “o setor de games se configura como um setor cultural e criativo (SCC)”²³. Tanto, que o MinC desenvolveu em 2017 o Atlas Econômico da Cultura Brasileira e nele, em um capítulo de autoria de Fleury e colaboradores (2017, p 148), os games são abordados pelo seu “elevado potencial de geração de trabalho e renda”, assim como por suas características enquanto artefato tecnológico e cultural que proporcionam sua aplicação e envolvimento de várias áreas e profissionais. Equipes multidisciplinares, que vão de músicos em diversas especialidades, a designers gráficos de personagens e cenários, escritores para a narrativa. Isso em estúdios maiores. Games *indie* geralmente são desenvolvidos por grupos pequenos e em alguns casos até individualmente.

Além do investimento do setor público demandado pelo interesse nos games, o ramo empresarial privado também não fica atrás e busca lucrar com a área. Algumas empresas, da área de tecnologia, administração e comunicação, não estão totalmente direcionadas à produção e distribuição de games, como é o caso da Sioux²⁴, Blend e

²³ <https://lumina.ufrgs.br/course/view.php?id=42>

²⁴ A Sioux é uma agência de tecnologia interativa com foco no desenvolvimento e publicação de games de caráter mais empresarial e propaganda. A Blend é uma empresa de pesquisa de mercado. Já a ESPM

ESPM, mas realizaram a “Pesquisa Game Brasil” que buscou traçar o perfil do gamer brasileiro. Com dados desde 2013 até o ano de 2017, um resumo pode ser baixado através de inscrição e login no site da pesquisa²⁵, porém para acesso total aos dados coletados é necessário um investimento de R\$ 3.000. Os infográficos disponibilizados apresentaram que pouco mais da metade (53,6%) dos entrevistados que declararam jogar algum jogo eletrônico, em qualquer plataforma, são mulheres. Número esse que tem aumentado com o passar dos anos segundo a pesquisa. Além disso, a faixa de idade mais presente nas respostas daqueles que jogam é de pessoas entre 25 a 34 anos, seguida por pessoas entre 35 a 54 anos. Só posteriormente pessoas entre 16 a 24 anos aparecem, o que me causou certa surpresa já que acreditava que esse grupo fosse majoritário nos games.

Associado a ideias de que o game nas suas várias cadeias (produção, marketing, distribuição) gera cada vez mais lucro, no aumento de gamers, sejam eles casuais ou não, assim como pelo seu potencial de influência e envolvimento enquanto mídia, algumas de suas mecânicas e elementos são aplicadas em diversos setores. Processo esse conhecido como gamificação. Que segundo Deterding e colaboradores (2011, p. 2) “é o uso de elementos de design de games em contextos que não são de games”. Assim, certos elementos presentes em games são utilizados em outras áreas com diferentes objetivos, tais como aprendizado, recompensa, produção e competição, por exemplo.

O canal no *Youtube TierZoo*²⁶, utiliza de elementos comuns em alguns games para discutir ecologia e biologia de espécies reais. Os *tiers*, algo como níveis ou camadas, nos games são classificações feitas das personagens de acordo com várias características. Dificuldade de jogar e variabilidade de poderes são exemplos. “F”, “D”, “C”, “B”, “A” e “S” é a ordem crescente do que pode ser a melhor personagem. No caso, o animal mais adaptado a condições gerais em comparação com seus semelhantes. Para classificar, o autor usa da chamada *build*, que é a distribuição de certos atributos à personagem (força, inteligência, mobilidade, defesa e pontos de vida). Algo comum em games com elementos de RPG (*Role Playing-Game*). Para distribuir esses atributos, o autor se baseia na história evolutiva dos grupos e dispõe de vários argumentos

é a sigla para a Escola Superior de Propaganda e Marketing, fundada em 1951, que conta com cursos de graduação e pós-graduação.

²⁵ <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>

²⁶ TierZoo (2017) <https://www.youtube.com/channel/UChsRtomD4twRf5WVHHk-cMw/featured>

comportamentais. Enxergar no escuro, por exemplo, é visto como uma habilidade passiva que pode favorecer o animal. Camuflagem ou voar silenciosamente são outras. Assim, o autor gamifica a vida, chegando a confundir até mesmo novatos que questionam nos comentários dos vídeos qual o nome do game do qual o autor está falando.

Em vários episódios da série *Black Mirror* (2011), alguns elementos que se aproximam da gamificação podem ser encontrados. Principalmente na terceira temporada, na qual o próprio autor, Charlie Brooker, comenta em entrevista²⁷. Porém, logo na primeira temporada é possível perceber indícios da influência do conceito, assim como dos games, na construção dos episódios. Particularmente no episódio “Fifteen Million Merits” em que as personagens vivem e trabalham em uma instalação com vários andares com o objetivo maior de gerar energia pedalando bicicletas imóveis. Recebem em forma de “méritos”, uma moeda que é usada tanto para compra de comida e outros itens básicos, como também possibilita a compra de roupas e acessórios para o avatar que cada personagem possui. Constantemente bombardeados por propagandas, seja enquanto pedalam, não saindo efetivamente do lugar (a não ser, talvez, quando escolhem a opção na tela disposta a sua frente de simular o movimento com seu avatar dentro do que parece ser um game), ou mesmo quando estão em seus quartos, mínimos quadrados aparentemente feitos de telas digitais que além das propagandas também simulam o dia e a noite. Uma dessas propagandas apresenta um programa de talentos que o anuncia como uma chance de reconhecimento para as personagens, o que estimula os ciclistas imóveis a pedalarem mais. Uma chance de sair daquela condição homogênea e monótona. Porém, para isso, um ingresso para participar da competição custa nada menos que 15 milhões de mérito o que na série exige esforço de meses.

Embora distópica, a série muitas vezes apresenta possibilidades próximas as relações que são estabelecidas no dia a dia. No caso desse episódio, com a ideia da gamificação, a relação de trabalho e lazer se confunde. Tudo vira produto. A competição é consequência e a quantificação, assim como a acumulação, são prioridades. Pedalar uma bicicleta não é mais só lazer (ou mesmo só trabalho no caso de atletas). Para Mattar (2017, p. 178), com a gamificação os valores do que é trabalhador

²⁷ https://www.vice.com/pt_br/article/qkd5db/black-mirror-terceira-temporada-gamification

e jogador, assim como do jogar e do trabalhar, são misturados a tal ponto de dificultar sua distinção. Em uma lógica que:

(...) pressuporia ideologicamente que tudo o que as pessoas fazem está sujeito a forças produtivas e produção controlável. O entrelaçamento de jogos e trabalho sugere explicitamente que o trabalho deveria ser mais parecido com o jogo, mas procura implicitamente inserir o jogar no trabalho produtivo através dos games (MATTAR, 2017, p. 177).

E mesmo o game em si ganha outras óticas. Jogar não é mais só entretenimento. Talvez, enquanto produto e artefato cultural, nunca tenha sido só isso. São processos muito mais complexos do que a simples ação de comprar ou jogar um game. Vide a regulamentação dos *e-sports*, e nos jogadores dessa prática enquanto atletas. Assunto que interessa até mesmo clubes de futebol como Santos, Corinthians e Flamengo que têm investido em times de *e-sports* não só em games de futebol, como a franquia FIFA²⁸, mas também em outras modalidades tais como jogos de tiro, como CS GO²⁹, e MOBAs (*Multiplayer online battle arena*), que são games em que os jogadores controlam um personagem e tem como objetivo geral destruir a base inimiga.

Assim como em casos extremos como o do chinês que matou outro jogador de um MMORPG (*Massively multiplayer online role-player game*). Esse gênero de game geralmente envolve a criação de um avatar que ganha experiência e evolui à medida que o jogador realiza missões e obtém vitórias em batalhas. Além disso, existe uma economia dentro do próprio game com a comercialização de itens diversos que podem ser conseguidos também em missões, fabricados ou através do *loot*, que nada mais é que o espólio das batalhas. Alguns itens podem valer muito dinheiro, não só na moeda do game, mas fora dele também. Segundo o jornal *China Daily* (2005), sobre o caso do chinês, uma espada que pertencia ao mesmo dentro do game foi emprestada por ele a outro jogador (que aqui será chamado de “Jogador 2”). Em posse da espada, o Jogador 2 a vendeu por 7,200 yuan (na época algo em torno de R\$ 2.100³⁰). Inconformado, o dono da espada foi a polícia que nada pode fazer já que na época do crime a mesma afirmou

²⁸ FIFA é uma franquia de games de futebol onde aquele que joga pode escolher seu time, baseado em equipes famosas, ou mesmo montar seus próprios times com jogadores de renome.

²⁹ CS GO faz parte de uma franquia de games on-line FPS (First Person Shooter). São games de tiro em primeira pessoa, ou seja, o jogador enxerga a partir da visão da personagem.

³⁰ <http://www.estadao.com.br/noticias/geral,jogador-de-game-mata-colega-e-e-condenado-a-morte,20050608p29154>

que “a espada não era uma propriedade real protegida pela lei”³¹ e logo não caracterizaria roubo. O dono então foi à casa do Jogador 2 e com uma faca o matou, mesmo com a vítima prometendo entregar o dinheiro ao dono.

Outro exemplo peculiar é do game *Entropia Universe* (2003), criado pela empresa *MindArk*. Também com características de MMORPG, que incluem então o aprimoramento de um avatar criado pelo jogador, assim como uma economia interna através de uma moeda chamada PED (*Project Entropia Dollars*). O diferencial é que a economia do game está ligada também a economia fora do dele. Os PEDs podem ser intercambiados, em uma proporção de 10:1, em dólares diretamente pelo game que possui conexão com a conta do banco do jogador. Assim, investimentos feitos dentro do game, em dólares ou PEDs, tem potencial de lucro e margens de mercado. Um jogador, por exemplo, que compre uma determinada área para mineração e caça recupera seu gasto, se bem administrado, com outros jogadores que pagam uma tarifa para terem acesso a área. A compra e venda de áreas é comum no game, e uma delas fez com que o *Entropia Universe* entrasse para o *Guinness World Book* de 2008 como o objeto virtual mais caro através da compra de um resort espacial em um asteróide no valor de 100 mil dólares³². O espaço depois foi dividido pelo dono e vendido separadamente.

Ressaltado como positivo pelo cunho educacional e financeiro, tal como discute Johnson (2012, p. 27), reportagens e artigos costumam abordar os games como uma mídia que não é uma completa perda de tempo, por proporcionarem efeitos secundários válidos ao jogador, como aumento na destreza manual e memória visual e rendimento financeiro com aquecimento de mercado, já que eles têm ultrapassado outras mídias. Porém, os games também carregam outros elementos. Elementos que também o compõe, mas não em generalização como frequentemente é feito.

Vistos como mídias que mergulham pessoas em um universo de violência, games podem apresentar também outras possibilidades. Ainda que temáticas que envolvam violência ou combate sejam muito comuns, principalmente em games AAA. A respeito disso, um vídeo³³ apresentado no *YouTube* pelo canal *Pop Culture Detective* realizou uma contagem do número de games lançados na *Electronic Entertainment*

³¹ http://www.chinadaily.com.cn/english/doc/2005-06/08/content_449494.htm

³² http://www.mindark.se/press/press-releases/documents/Guinness_World_Records_Book_2008.pdf

³³ “The Unfulfilled Potencial of Video Games” (Pop Culture Detective, 2017)

Expo (E3), uma feira anual de eletrônicos mundialmente famosa. Dos 133 jogos apresentados na feira em 2017, 113 incluíam ou tinham como foco o combate. Esse padrão, de jogos de combate como maioria, também foi encontrado nas edições de 2015 e 2016 desse mesmo evento

Videogames são vistos como opositores, quase inimigos, de uma juventude saudável, o que leva a uma visão saudosista da infância de outrora. Crianças, que antes brincavam na rua e sentiam na pele, literalmente, os machucados, hoje estão presas e passam o dia em frente a televisão, jogando, e comendo alimentos ruins. Ao menos é o que Duarte Junior (2010) argumenta em seu livro “A montanha e o videogame: escritos sobre educação”. O título é sugestivo e baseado em uma história. Em suma, o autor conta que em uma caminhada realizada em uma viagem, conseguiu chegar ao topo de uma montanha mesmo tendo na época em torno dos 50 anos. No caminho, viu que vários jovens desistiam ou só reclamavam da caminhada. Assim, afirma que:

(...) esse padrão pouco saudável de alimentação, em que a comida caseira equilibrada foi substituída por fastfood e alimentos industrializados, e a atividade física, outrora parte dos jogos infantis, foi trocada pela inação da televisão, o computador e os videogames (DUARTE JUNIOR, 2010, p. 113).

Ainda que seja muito importante discutir os excessos, tanto quanto de hábitos alimentares, como dos videogames, penso que é exageradamente generalista afirmar, buscando recuperar uma infância romantizada em brincadeiras e práticas saudáveis, que os games sempre criam um sujeito alienado. Várias questões devem ser envolvidas para se pensar esse processo. Próximo ao fim do livro, Duarte Junior (2010, p. 125) comenta da necessidade de que “se ponham em equilíbrio tanto o sentir quanto o pensar, tanto o sensível quanto o inteligível, em que se tenham em iguais proporções, o concreto e o abstrato, o real e o virtual ou, metaforicamente, a montanha e o videogame.” Elencar o videogame como quase um símbolo do oposto de saudável é parcial. Ainda mais quando me lembro de uma das afirmações que o autor dispõe no começo do livro, em que “há muito sentido naquilo que é sentido por nós”. E os games? Não fazem sentir também? Não proporcionam experimentação de vivências outras?

Paro um instante da caminhada que fazia, ironicamente em uma montanha, e logo me lembro novamente da pesquisa Game Brasil (2017). Os entrevistados são questionados se gostam ou não que o filho(a) jogue. 65% afirma que sim, porém com as ressalvas. Na qual 67,1% receia que o filho(a) passe muito tempo jogando sem fazer outras atividades e 56,7% que o game estimule a violência. Ainda assim, 59% dos pais afirmam que controlam o tempo e 57,1% controlam o tipo de game. Um dado final que me chamou ainda mais a atenção é que 48% acreditam que os games são bons para o futuro dos(as) filhos(as) com apenas 8% afirmando ser ruim.

De volta a caminhada, encontro um sujeito na estrada que questiona algumas pessoas a respeito de certos julgamentos sobre os games. Seu nome é Steven Johnson. Já havia lido antes a seu respeito. Sento em uma pedra para observar a situação. Johnson, provoca e imagina uma dada história em que, de alguma forma, os videogames teriam sido criados e popularizados antes dos livros. Assim, articula argumentos intencionalmente direcionados para uma percepção incômoda do que seria a invenção dos livros em um mundo no qual o tradicional são os vídeos games:

A leitura de livros desestimula cronicamente os sentidos. Na antiga tradição dos videogames, a criança está imersa em um mundo tridimensional e vívido. [...] Enquanto os games há muitos anos vêm envolvendo os jovens em complexas redes sociais com seus pares, construindo e explorando mundos juntos, os livros forçam a criança a se afastar para um lugar quieto (JOHNSON, 2012, pg. 25).

Johnson (2012, p. 25) exalta propositalmente determinadas características e não outras buscando fazer uma análise semelhante a que é feita, geralmente, sobre games com o que ele chama de “seletividade amplificada”. Leva em conta um julgamento pessimista, não necessariamente falso, sobre os livros sem levar em conta seus pontos positivos. Uma provocação carregada de ironia, que o autor usa de artifício para pensar como nosso olhar é carregado de certos julgamentos quando algo relativamente novo é apresentado. Sendo que para ele, são justamente os games e computadores que estão promovendo uma educação diferente da realizada na escola ou mesmo nos museus.

Lembro de um escrito na bolsa de referências que para Venturelli e Maciel (2008) games também influenciam a sociedade de formas que antes apenas as grandes

instituições conseguiram. Com o acesso, cada vez maior, a produção e compartilhamento de informações, sendo algumas delas chamadas “virais” dado seu alcance, criam-se também outras possibilidades de ser, estar e se posicionar.

O vídeo “Gamer” (2017)³⁴ do Porta dos Fundos no Youtube ironiza essa possibilidade de ser e estar nos games. Nele, uma jornalista entrevista o jogador Marcondes76, um campeão brasileiro de games que é na verdade um deputado que foi réu da Operação Lava Jato e conseguiu uma limitação para cumprir sua pena em casa. Com isso, desocupado, se envolve com um game e nele funda o time PMDBulls junto com outros políticos que também foram presos. Outros times são: PTrolls, PSDBrawlers e DEMoníanos. No fim, depois da Polícia Federal entrar no apartamento do deputado e confiscar o computador, a jornalista questiona em direção a câmera: “videogame: Diversão? Fantasia? Ou um novo jeito de fazer política?”.

Acesso a mochila de referências e penso na última pergunta do vídeo. Além do que já percorri nessa aventura de palavras a respeito dos games, me parece importante observar algumas trilhas que fiz em um mapa agora tão rabiscado. Encontrar brechas. Como Cruz Junior (2017, p.115) convida a observar os games, não só os educacionais, entendendo que “conhecimento não é sinônimo das categorias e ‘gavetas’” disciplinares entre biologia ou português. Que também são “convite à sensibilização para modos emergentes e alternativos de acessar e construir o conhecimento.” Possibilitando, talvez, “novas maneiras de fazer educação.” Trilha essa que me lembra Reali e Campos (2017, p. 137) quando afirmam que “jogar jogos eletrônicos é uma experiência de poder assim como a sua produção e distribuição. Jogador e jogo estão diante de um processo ativo profundo de experimentação, de construção incessante de significados e negociações:

Os personagens, os cenários, a trilha sonora, a iluminação, as câmaras, os objetos, os movimentos, os corpos, os discursos, o plano, o enquadramento, a edição constituem-se em importantes construtos territoriais de força, de potência, de virtualidades que se encontrarão com outras forças, outras potências, outras virtualidades: a indústria, as corporações do entretenimento, a publicidade, o lucro, a ética e, assim, produzindo novas e infinitas ramificações... a imanência (REALI e CAMPOS, 2017, p. 125).

³⁴ Gamer (2017) <https://www.youtube.com/watch?v=YbJ3Yfa9BTA>

As palavras cada vez mais vão me enchendo de determinação. Motivação típica de uma aventura. Procuo mais saídas. Passagens secretas para um olhar que atribui força na relação que pode se estabelecer com os games mesmo sabendo dos desafios encontrados nesse caminho. Ramos (2013, p.111) me lembra do “potencial do virtual para o acolhimento da diferença, das singularidades humanas, para a realização das necessidades humanas e para a criação de identidades paralelas.”

Ainda que certas repetições de padrão ocorram, tal como o lançamento de games que na maioria das vezes prioriza o combate e o fato de que os games podem apresentar representações equivocadas e uma comunidade tóxica, outros formatos e possibilidades de games têm se apresentado cada vez mais, principalmente em alguns festivais. Um desses é o BIG Festival (*Brazil's Independent Games Festival*) com a primeira edição em 2012 e data marcada para a edição de 2018. Sendo o festival mais importante de games independentes da América Latina³⁵, em 2017 mobilizou 768 jogos de 54 países. Segundo o site, o evento conta com espaços dedicados que me chamaram muito a atenção, principalmente o “*BIG Impact*” com uma mostra de games “com impacto positivo que transformam a sociedade”. Não é uma regra que games *indie* possuam histórias inclusivas e diferentes dos games AAA. Porém, como destaca Zambon (2017, p. 291) um desenvolvedor *indie* tem mais liberdade de criação, podendo experimentar diversas funcionalidades e mecânicas, o que favorece também uma maior personalização comparada aos games de grandes desenvolvedoras.

Destaco então alguns tesouros que encontrei durante a aventura e que me pareceram brilhar mais que um baú de moedas de ouro. O primeiro é *Valiant Hearts* (2014) desenvolvido pela *Ubisoft Montpellier*, que ganhou o prêmio de melhor narrativa no ano de seu lançamento. O game é inspirado no ambiente da Primeira Guerra Mundial. Nada de diferente em comparação com um número alto de outros games que retrataram esse episódio histórico. Contudo, a narrativa foca nas consequências causadas pela guerra buscando mostrar que no fim não existem vencedores de fato. Aquele que joga não controla uma personagem sanguinária que irá salvar a pátria e ganhar medalhas. Pelo contrário, os laços formados pelas personagens no game são destacados e seu sofrimento por estar em um ambiente de guerra é sempre levantado. A história começa com um narrador que conta como alguns eventos desencadearam a

³⁵ <http://www.bigfestival.com.br/sobre.html>

guerra. Artefatos e momentos históricos são exibidos através de desenhos, fotografias e textos.

Figura 5. Fotografias de momentos históricos no game *Valiant Hearts*.



Print Screen do game. 2018

O game possui cinco personagens jogáveis: Emile, um senhor francês que é chamado para a guerra, Lucky Freddie, um estadunidense que se envolve na guerra como voluntário para ajudar os franceses, Anna, uma enfermeira belga que busca pelo seu pai que foi capturado pelos alemães, Karl, um alemão que é casado com a filha de Emile e com eles vivia na França, mas é expulso do país após o começo da guerra, e por fim Walt, um cão com aparência de um *doberman* que auxilia em diversos momentos as outras personagens. Eles eventualmente se conhecem e procuram passar pelos terrores desse momento juntos.

A dor e loucura causadas pela guerra aumentam à medida que o game vai chegando ao fim. Nas trincheiras, uma das últimas missões é feita com Emile que vê seus companheiros caindo um a um com as ações e ordens inconseqüentes de seus superiores. Passando por todo o caos, com corpos pelo chão, bombas e tiros, Emile e outros soldados, já exaustos e muito feridos, recebem a ordem do superior,

evidentemente louco, de continuarem seguindo. Quem desobedecer, ou morre pela arma do próprio mandante ou pelos tiros que são disparados por outros soldados inimigos. Emile, então, coloca fim no momento batendo com uma pá em seu superior, que acaba morrendo.

Figura 6. Emile, de camiseta branca, momentos antes de bater com uma pá em seu superior, de uniforme azul e espada.



Print Screen do game. 2018.

Emile posteriormente é preso. No aguarda para a corte marcial, escreve uma carta para sua filha. Enquanto caminha para a sua execução, as palavras escritas na carta são narradas por ele e reproduzidas na tela para o jogador. A trilha sonora, que no game como um todo foi fabulosa e imersiva para mim, agora reproduz os barulhos das correntes que prendem as pernas de Emile. Ao fundo, uma música toca. Um piano que parece preencher o vazio proporcionado a cada passo de Emile. Começo a cair em lágrimas. O cenário muda por alguns segundos. Embora em um momento extremamente triste, as cores são alegres e o sol aparece com brilho forte. Talvez pela dor de Emile estar finalmente chegando ao fim, mesmo que não seja voltando a ver sua família. Porém, próximo a linha de tiro, o cenário muda novamente para tons escuros. O céu já não possui mais o brilho forte do sol. Emile encerra a carta despedindo de sua filha.

Figura 7. Momentos finais de Emile

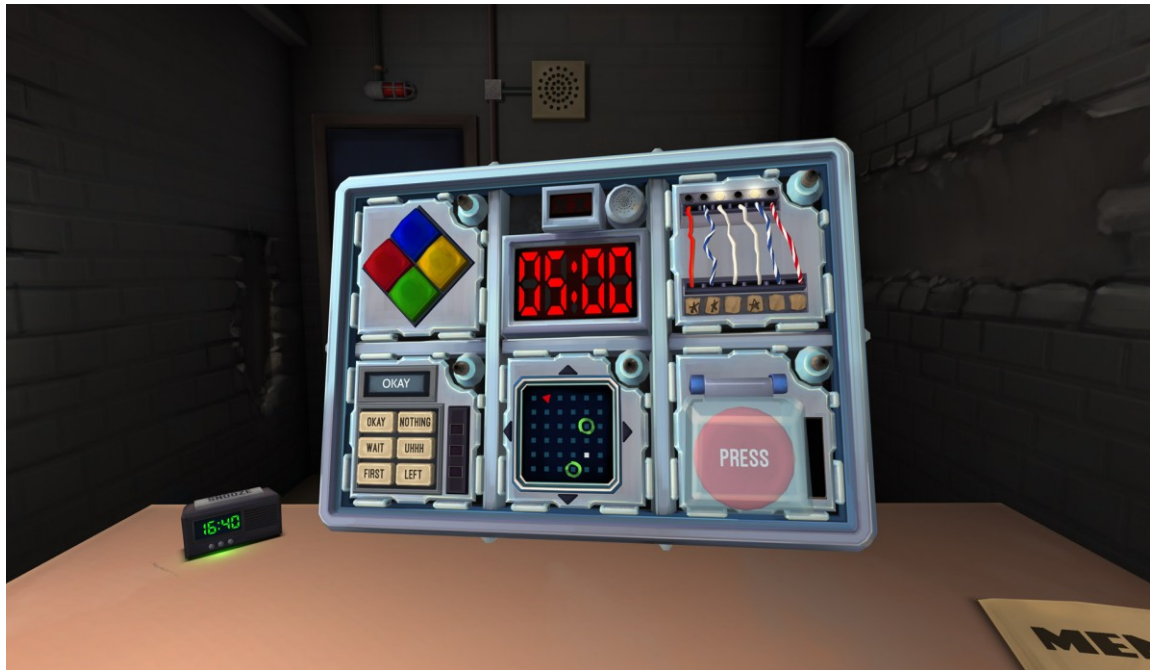


Print Screen do game. 2018.

O segundo game me surpreendeu pela simplicidade. *Keep Talking and Nobody Explodes* (2015), algo como “Continue falando e ninguém explode”, desenvolvido pela *Steel Crate Games*. Game cooperativo em que um dos jogadores controla um personagem que está presa dentro de uma sala com uma bomba relógio cheia de fios, números, botões e outros mecanismos. Outros jogadores operam como especialistas de um esquadrão de bombas por possuírem um manual com informações detalhadas de como solucionar cada parte da bomba antes que o tempo acabe. Porém, uma regra se sobressai: os jogadores com o manual não podem ver a bomba. Assim, aquele que controla a personagem no game deve conversar e perguntar pelas orientações corretas.

A cooperatividade e organização são ferramentas extremamente importantes aqui. Todos os jogadores envolvidos devem lidar com a pressão. O que opera a bomba precisa orquestrar com calma e gerenciar quais mecanismos são mais importantes de serem feitos passando-os com certa ordem para os especialistas, que por sua vez, precisam estar atentos as regras e orientações dispostas no manual que serão repassadas ao operador, como qual fio cortar ou qual botão apertar. Quando joguei, houveram partes que o desespero era real, carregado de gritos e risadas. Provavelmente eu e meus amigos ríamos muito pelo nervosismo, embora fosse divertido quando entendíamos as regras e desarmávamos a bomba.

Figura 8. Alguns dos mecanismos para desarmar a bomba



Print Screen do game. 2018

Porém, um game em questão me causa surpresa e emoções diversas sempre que me lembro. Talvez seja o melhor que já joguei até agora. Não só por suas personagens extremamente bem construídas, cheias de humor, sentimentos e motivações diferentes. Assim como pela trilha sonora que escuto vez ou outra quando preciso me inspirar e que provoca ótimas memórias de algumas cenas do game. Ou mesmo pelo desafio constante nas várias batalhas que nele travei. Que dirá então das inúmeras vezes em que fiquei sem palavras ou senti um calor no peito de quem se sente frágil e ao mesmo tempo forte. Além de todos esses atravessamentos em mim, talvez o que mais esse game me provocou e provoca são as possibilidades que consigo enxergar. Da chance de experimentar situações em que me vi em uma rede de ações, por menores que elas aparentemente pudessem ser. Em assumir responsabilidade pelas opções que tomei e pelos laços que construí. Sei que diante da complexidade e beleza da vida, com Undertale, me encho de determinação. Presente que agora compartilho e faço convite: o que pode um game?

Figura 9. Tela do início do game Undertale



Print Screen do game. 2018

Undertale (2015)³⁶ é um game *indie* do gênero de RPG disponível para computadores, *Playstation 4* e *Playstation Vita* desenvolvido pelo Toby Fox³⁷. Como antes de jogar conhecia pouco de sua história, vi o trailer³⁸ do game para saber do que se tratava. Uma frase me chamou a atenção: “O RPG amigável onde ninguém precisa morrer”. Inovador, já que em games desse gênero a possibilidade de entrar em batalhas com criaturas que vão desde simples *slimes*³⁹ a grandes dragões, monstros espaciais e mesmo humanos, é inevitável. Batalhas, umas mais épicas que outras, em que a ideia geral é vencer o inimigo com poderes e armas diversas e vez ou outra extravagantes. Isso tudo somado ao protagonista ser em grande parte um guerreiro, mago ou combatente que tem a ajuda de personagens similarmente preparados para a batalha. O enredo geralmente envolve alguma espécie de mal que já assola ou se aproxima do protagonista. Uma profecia que amaldiçoará o povo, um exército inimigo, uma catástrofe eminente. Com isso, o protagonista surge, frequentemente, como aquele que

³⁶ <https://undertale.com/>

³⁷ Toby Fox, 26 anos, estadunidense, criou o universo de Undertale praticamente sozinho após ter feito uma campanha em um site de financiamento coletivo. Ele estipulou o valor de \$5,000 dólares para dar continuidade a versão de demonstração (*demo*) que já havia feito, porém a recepção do público foi tão alta que ele conseguiu levantar \$25,000 dólares. Com o dinheiro, pode contratar também a animadora e ilustradora Temmie Chang, 24 anos, que, além de ilustrar algumas cenas do game, também colaborou ou criou algumas personagens.

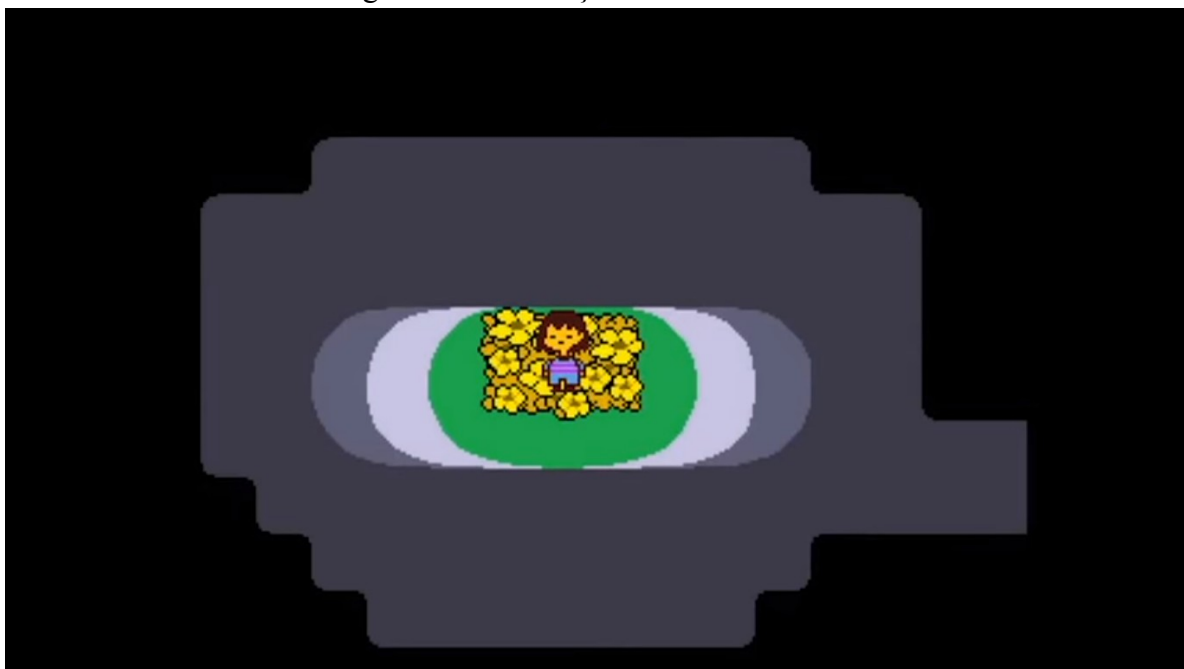
³⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=cph6XMXRKzY>

³⁹ Uma criatura de aparência gelatinosa e formato de bolha muito comum no games de gênero RPG.

irá salvar o mundo para seu povo ou ao menos para seus semelhantes. Assim, sozinho ou com companheiros, ele passa por vários desafios contra o mal e por fim o derrota, livrando seu mundo, temporariamente ou não, do fim.

Em *Undertale* a história é um pouco diferente. A introdução do game conta que há muito tempo, duas raças reinavam sobre a Terra: Humanos e Monstros. Um dia, uma guerra começou entre as duas raças. Após uma longa batalha, os humanos saíram vitoriosos e os monstros foram aprisionados em ruínas com uma magia. Muitos anos depois, uma criança caiu nas ruínas e lá acordou sobre várias flores amarelas.

Figura 10. O começo das aventuras em Undertale



Print Screen do game. 2018

O game permite nomear o “humano caído”. Darei o nome Efe. Não possuo informações sobre Efe além de que é uma criança com cabelo marrom usando uma roupa azul com listras horizontais roxas. Sua expressão parece ser de indiferença. Caminho com Efe e encontro uma porta. Ao atravessar, conheço Flowey, a flor. Ela me recebe com um sorriso e diz que irá se apresentar. A tela fica preta e um coração vermelho aparece. Posso movimentar o coração pela tela dentro de um espaço limitado por linhas brancas. Além do coração, vejo também que possuo “LV 1” e “HP 20/20”. Em RPGs, LV geralmente é a abreviação de *Level* que nada mais é que o nível da personagem. HP é a abreviação de *Health Points* ou Pontos de Vida. Flowey explica que esse coração é minha alma e que embora no começo ela seja fraca, com o tempo

poderá ficar forte justamente ganhando LV. Ela continua e me conta que LV nada mais é que LOVE e que irá compartilhar um pouco dele comigo através de pequenos pontos branco que chama de “balinhas da amizade”. Aqui, duas opções podem ocorrer: movimento o coração em direção aos pontos brancos ou afasto o coração. Caso afaste, Flowey expressa impaciência e posteriormente se irrita, mudando seu sorriso simpático para uma expressão malévola dizendo que “sabe o que estou fazendo e que é apenas para irritá-la”. Caso vá em direção, a tela treme e meus pontos de vida caem de 20 para 1. Em seguida, Flowey diz que “nesse mundo, é matar ou morrer!”. O final em ambos os casos é o mesmo: Flowey faz um círculo ao redor do coração e a cada segundo o fecha com a intenção de me matar.

Figura 11. O primeiro encontro com Flowey, a Flor.

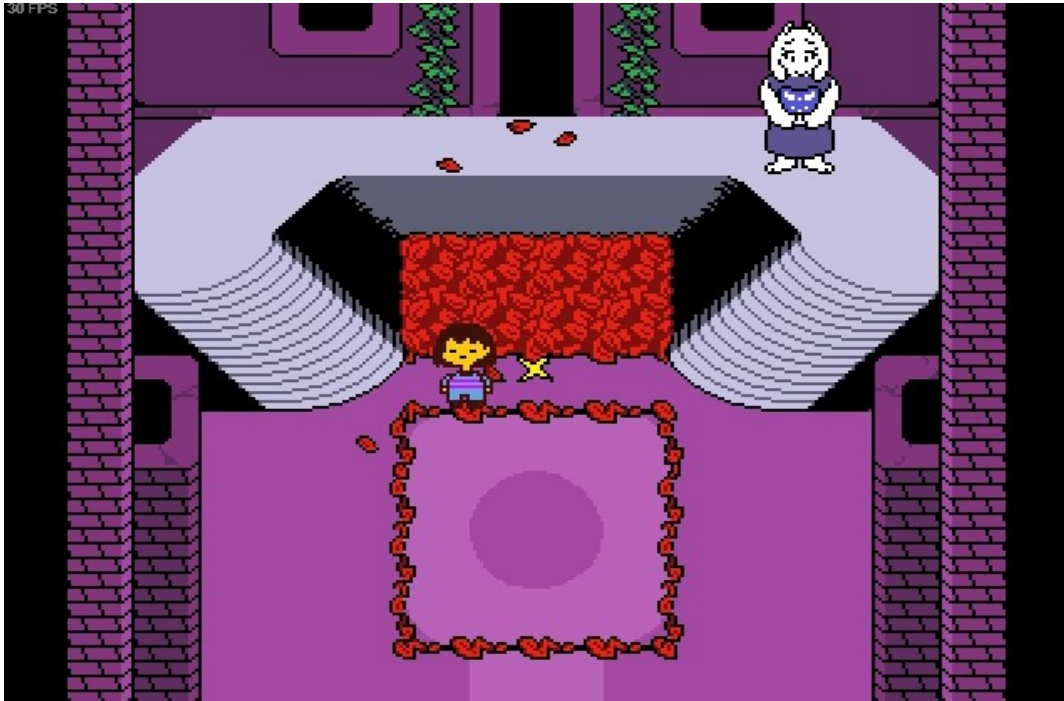


Print Screen do game. 2018

Quando estou próximo de ser atingido, o círculo desaparece e uma bola de fogo atinge Flowey e a retira da tela. Um monstro branco com orelhas grandes e pequenos chifres aparece. Seu nome é Toriel. Ela diz ser a guardiã das ruínas e que passa todos os dias por esse caminho para ver se alguém caiu. Logo, me guia por alguns corredores como quem caminha com um filho e me ensina como passar por alguns *puzzles* em uma

espécie de *tutorial*⁴⁰. Encontro também meu primeiro ponto de *Save*, uma estrela amarela. Quando interajo com ela, a seguinte frase aparece: A sombra da ruína paira sobre você, te enchendo de determinação. Nela, também recupero meu HP.

Figura 12. O primeiro ponto de “save”. Representado por uma estrela amarela



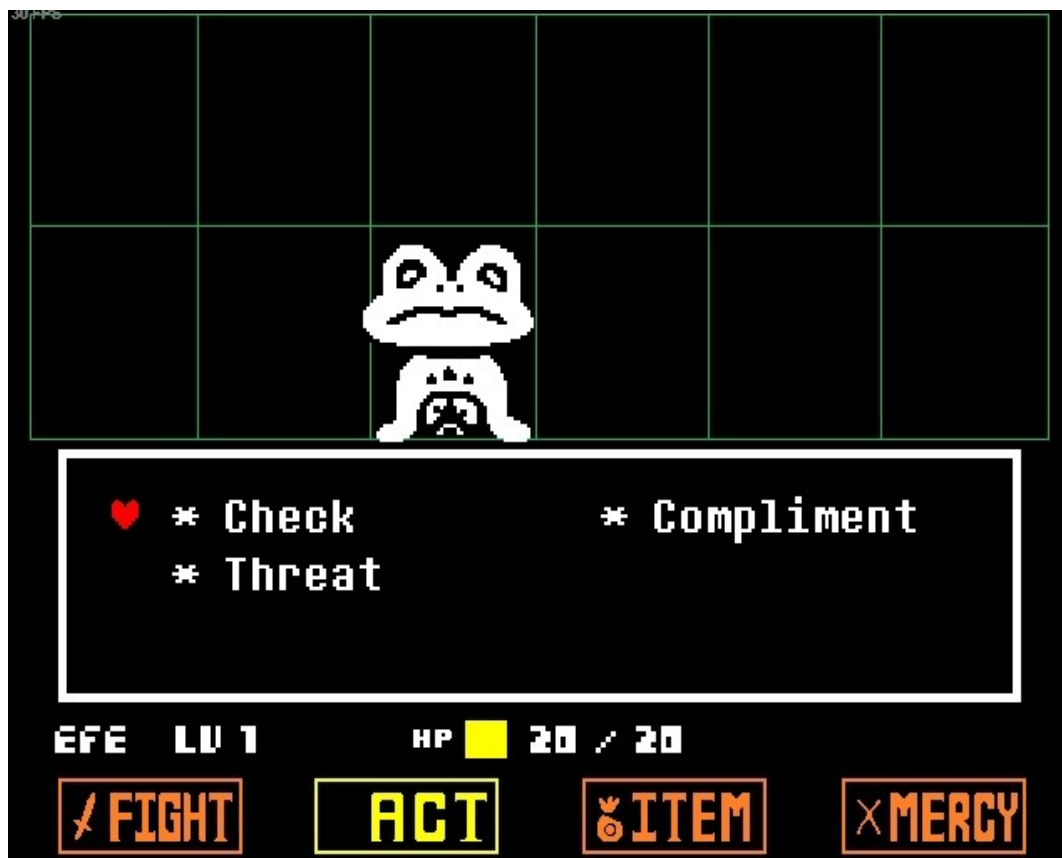
Print Screen do game. 2018

Após alguns puzzles orientados por Toriel, ela comenta que monstros podem me atacar nas ruínas já que sou humano, porém, diferente de Flowey, que disse “nesse mundo é matar ou morrer”, Toriel comenta que basta que eu tenha “uma conversa amigável” com o monstro. Após treinar esse potencial momento de batalha com um boneco, do qual tento conversar, porém ele não parece estar muito para papo, tenho minha primeira batalha com um monstro que me aborda pelo caminho. Seu nome é Froggit, uma espécie de sapo. Na tela que se abre, possuo informações sobre Efe, seu LV e HP. Além disso, possuo algumas opções que posso tomar diante desse encontro. A primeira delas é o ícone “*Fight*” (Lutar), caso eu queira atacar o monstro com a arma que estou usando. O segundo é “*Act*” (Agir), que me abre outras opções, tais como

⁴⁰ São momentos comuns nos games onde uma personagem ou o próprio game, por meio de mensagens na tela, informa ou demonstra a jogabilidade nesse novo universo. Quais botões apertar e o que eles proporcionam de efeito direto no avatar ou em outros elementos do game. Uma espécie de treinamento.

“checar”, “cumprimentar” e “ameaçar”, no caso de Froggit. O terceiro ícone é “Item”, e nele tenho acesso aos itens que possuo em minha bolsa, geralmente algum tipo de comida para recuperar meu HP. Por último, o ícone “Mercy” (Misericórdia) que quando seleciono outras duas opções aparecem: poupar ou fugir.

Figura 13. Primeira batalha



Print Screen do game. 2018

Assim, nesses encontros com os monstros que vivem e estão presos nas ruínas, geralmente tenho dois caminhos: “genocida” e “pacifista”⁴¹. O primeiro, no qual assumo uma postura agressiva para com os monstros e sempre escolho por vencer as batalhas golpeando-os até que sejam eliminados mesmo que eles em algum momento queiram fugir ou desistam de lutar e peçam misericórdia. E o segundo, em que mesmo sendo atacado busco resolver esse conflito de uma forma diferente. Forma essa que não é geral. Não é fórmula mágica que irá funcionar com as dezenas de singularidades de

⁴¹ Denominações usadas em fóruns e sites para separar os possíveis caminhos dentro do game.

monstros diferentes que vivem nesse ambiente. Mesmo que, caso um monstro similar surja novamente em uma batalha, eu já saiba como mostrar a ele que não quero lutar. Ao menos não fisicamente, já que posso lutar fazendo a melhor piada. Ou demonstrando um argumento mais afiado.

Porém, em alguns encontros não é necessário nem mesmo competir de alguma forma para que se vença a batalha. Para Froggit, o sapo supracitado, basta um “oi”. Para os vários monstros parecidos com cachorros, posso fazer carinho até que eles fiquem tão animados para brincar que não queiram mais lutar. Ou usar um graveto que possuo desde o começo do game, equipado a Efe, não como uma arma, mas como um brinquedo que pode ser arremessado. Em alguns casos, esse graveto pode até ser usado em uma batalha com um monstro mago para ele achar que também sou um mago. Também posso, durante uma batalha com dois cavaleiros, observar que ambos se amam e se admiram, porém nunca se abriram um para o outro e de alguma forma proporcionar esse momento. Mas, um encontro que sempre me lembro é com o Napstablook, um fantasma triste e introvertido que encontrei deitado no chão fingindo dormir e que chora durante quase toda a batalha. Porém, o animo após um sorriso paciente e uma piada boba. Posteriormente vou até sua casa e, surpreso com a minha visita, ele me mostra algumas músicas que criou como DJ. Napstablook oferece um sanduíche fantasma e me pergunta se eu gostaria de me deitar no chão. Aceito. Gradualmente a tela começa a mudar para uma imagem composta pelos registros do telescópio espacial *Hubble*⁴². Uma música calma e de alguma forma profunda toca enquanto ficamos ali deitados por um tempo que não me preocupei em contar.

⁴² http://www.spacetelescope.org/science/deep_fields/

Figura 14. No espaço com Napstablook



Print Screen do game. 2018

Porém, independente do caminho escolhido pelo jogador, uma palavra é sempre destacada no game, principalmente no texto exibido ao entrar em contato com todos os pontos de *save* no decorrer da aventura: determinação. Não no sentido de algo já estabelecido ou fixado. Não é uma ordem. É abertura. Desafio que Undertale coloca a cada batalha. A cada decisão. A cada novo encontro. O game não te obriga a seguir um caminho já estritamente fechado. Ele dá opções que vão além de outros RPGs que em geral só permitem atacar ou correr de uma batalha. É convite, mas ao ser aceito exige força de vontade do jogador. Caso a escolha seja o de aniquilar todo e qualquer monstro pelo caminho, é necessária determinação para continuar nesse caminho que tudo destrói. Tanto pelas consequentes batalhas com monstros enfurecidos pela morte de seus companheiros, quanto de quem joga dadas as várias indicações dentro do game sobre os resultados das ações escolhidas.

Uma dessas indicações é discutida apenas próximo do final da história por outra importante personagem. Sans é um esqueleto de jaqueta que aparece em vários momentos do game, principalmente fazendo piadas bobas. Porém, suas piadas não são tão ruins quanto aquele que opta pelo caminho genocida. Ao menos é isso que Sans busca deixar claro quando comenta quais são os significados de “EXP” e “LV”. Importantíssimo em outros games do gênero RPG, “EXP” é a abreviação para Experiência. Principalmente nos RPGs, é necessário ganhar experiência para que as

personagens ganhem LV, que por sua vez é, na maioria dos games, a abreviação de *Level* (nível). O ganho de experiência pode acontecer de diversas formas, variando de game para game. Nos RPGs, é comum o ganho dela através de vitórias após derrotar o(s) oponente(s) em batalha. Quanto mais LV, mais forte a personagem costuma ser, já que a cada nível ela ganha mais habilidades e pontos que são distribuídos em atributos como força, destreza e inteligência.

Porém, em *Undertale*, EXP é a abreviação para *Execution Points* (Pontos de Execução) e LV é *Level of Violence* (Nível de Violência). Uma mudança simples, mas que me faz pensar em todos os RPGs que já joguei. Em muitos, não é comum que se tenha espaço para que se conheça o outro, principalmente se esse outro for visto como diferente. Sinônimo de inimigo. Em *Undertale*, esse espaço é constantemente reforçado, convidando aquele que joga a experimentar as relações possíveis com os monstros. Sans, nesse ponto do game, julga a personagem protagonista pela quantidade de EXP e LV apresentado. Caso o jogador tenha seguido pelo caminho genocida, Sans o enfrenta e passa a ser a batalha mais difícil do game⁴³.

Figura 15. Sans, o esqueleto, enfurecido.



Google Imagens. 2018

⁴³ Vi no Reddit que alguns jogadores demoraram de duas a cinco horas, entre as várias tentativas, até vencer Sans. (https://www.reddit.com/r/Undertale/comments/3qzwbx/spoilers_how_long_did_it_take_you_to_beat_the/)

Outra indicação do game quanto às consequências das ações tomadas pelo jogador no caminho genocida é que algumas personagens se lembram, vagamente ou integralmente, quais foram as escolhas e ações do jogador mesmo que ele use o *load*, ou seja, acesse algum ponto de *save* onde ele não tenha matado uma personagem, por exemplo. Fiquei especialmente surpreso quanto a essa questão em um importante momento logo no começo do game. Algo que fiz e me arrependo até hoje. Após Toriel me guiar por vários *puzzels*, ela comenta que terá que se afastar para fazer uma surpresa. Enfrento algumas batalhas, todas pelo caminho pacifista, buscando então outras saídas que não usar o ícone “*fight*”. Consigo atravessar as ruínas sem matar nenhum monstro e chego a uma casa onde descubro que Toriel mora. Ela, preocupada que eu tenho vindo sozinho, pede logo para que eu entre na casa. Animada, me conta que preparou uma torta e depois me mostra um quarto no qual poderia ficar. Aproveito para dormir um pouco.

Acordo e me encontro com Toriel que lê um livro sobre caracóis. Exploro os cômodos da casa e percorro uma escada que me leva a um grande corredor. Entro. Depois de poucos passos, Toriel surge na tela e me impede de seguir o corredor me pedindo que eu não desça mais essas escadas. Insisto várias vezes e ela sempre me alcança com alguma desculpa, me pegando pela mão até subirmos a escada. Vendo que ir sozinho não será uma opção e percebendo que as escadas são a única saída para que a aventura continue, converso com ela.

No diálogo, ela me conta um pouco sobre o livro que está lendo e duas opções surgem na tela: uma que digo que achei interessante o que ela me contou e outra em que questiono como posso sair das ruínas. Seleciono a segunda e Toriel imediatamente corre para a escada e diz que irá destruir essa saída. Vou atrás dela. Toriel comenta que sair das ruínas é muito perigoso. Que um monstro chamado Asgore irá me encontrar e me matar. Que ela está fazendo isso para me proteger. Insisto em continuar e ela bloqueia meu caminho para a porta dizendo que precisarei, então, mostrar a ela que sou forte o suficiente. Uma batalha começa. Toriel me ataca e eu, seguindo o caminho pacifista, busco resolver a situação de outra forma. Insisto para que ela me deixe ir. Faço isso algumas vezes. Impaciente, começo a atacar Toriel, crendo que só assim poderia continuar o game, mostrando a ela que consigo sobreviver. Sem a intenção de matá-la, um de meus ataques acaba causando um dano muito maior do que os outros e ela morre.

Chateado, me lembro que salvei o game antes dessa batalha e carreguei esse momento. Como máquina do tempo, estou agora novamente na casa de Toriel. Faço todo o caminho mais uma vez e novamente a batalha recomeça. Dessa vez, mais determinado, insisto ainda mais para que ela me deixe ir. Expressando tristeza, ela finalmente se afasta. Passo a porta e encontro Flowey.

Figura 15. Sequência de diálogos com Flowey



Flowey diz: *eu sei o que você fez. Você a matou. Então, você retornou porque você se arrependeu disso. Você acha que você é o único com esse poder?*

Fonte: Google Imagens. 2018

Fico sem palavras. Flowey, uma personagem em um game, lembra o que fiz, mesmo que eu tenha voltado a um estado em que não tinha feito. Além disso, ela diz que antes de eu chegar nesse mundo ela continha esse mesmo poder. Esse poder do qual ela fala, o “save”, me permitiria experimentar ações e escolhas. Destruir ou salvar cidades e criaturas. Bancar o herói ou o vilão. Independente da ação, se ainda tenho um ponto salvo antes de tudo o que eu tenha feito e não queira mais que esteja registrado em minha aventura, carrego esse ponto e tudo o que destruí ou salvei volta como estava. É apagado. Logo, ninguém dentro do game se lembraria do que fiz. Porém, em Undertale não é assim. As ações que tomo em relação aos monstros não são esquecidas. Mesmo outras personagens além de Flowey possuem certas lembranças. Assim, ainda que eu possa voltar incontáveis vezes a certos momentos do game, a responsabilidade pelas minhas ações e por ter esse poder é levantada. Não estou totalmente isento de consequências. Mesmo em um game. Isso se torna ainda mais evidente caso finalize a história no caminho genocida. A maioria das criaturas durante o game desaparece, provavelmente de medo. Asgore, o rei dos monstros, me encontra no fim desse caminho e pergunta que tipo de monstro eu sou.

Figura 16. Asgore, o rei dos monstros, questiona: *Que tipo de monstro você é?*



Google Imagens. 2018

Em uma história com Humanos e Monstros, *Undertale* questiona de forma inteligente e instigante suas relações. Não retira a responsabilidade nem de um nem de

outro. Asgore, por exemplo, perseguiu⁴⁴, embora expressando posteriormente tristeza sobre isso, alguns humanos que caíram nas ruínas já que entendia que adquirindo suas almas⁴⁵ poderia quebrar a barreira mágica que aprisionava seu povo. Assim como outras personagens monstros no game que ou não conheciam os humanos ou tinham uma visão de que eles são sempre agressivos e por isso devem ser atacados. Porém, o game destaca as ações do jogador justamente por ele ter o poder de moldar esse mundo, tanto graças ao “save” como pela decisão final de livrar ou não os monstros da barreira mágica que os aprisiona. Ou simplesmente eliminar todos eles. Quanto a isso, caso o jogador tenha optado por finalizar o game pela primeira vez pelo caminho genocida e queira recomençar a história experimentando agora o pacifista, algumas surpresas são reveladas. Destaco uma. Mesmo recomençando a história, o game não permite que o jogador tenha um final de fato feliz. O chamado *True Pacifist Route*⁴⁶ (Verdadeira Rota Pacifista). Uma fotografia de todos os principais personagens é exibida. Porém, como o jogador já fez a rota genocida antes, os rostos dos monstros são marcados com “x” vermelhos, o “The End”, antes branco, aparece em vermelho e a expressão da protagonista humana é alterada, antes indiferença, depois um sorriso.

⁴⁴ Um fato importante na vida dessa personagem é que seu filho, Asriel, encontrou a primeira criança humana que caiu no subterrâneo. De nome Chara, essa criança foi adotada por Asgore e Toriel, que na época eram casados. Porém, Chara fica doente e seu último pedido é ver as flores douradas da vila onde morava. Porém, a barreira mágica impede que eles saiam do subterrâneo. Só é possível atravessá-la quem possui uma alma de monstro e humano. Assim, quando morre, Asriel absorve a alma de Chara e juntos (ambos tem controle do corpo de Asriel) vão até a vila carregando o corpo de Chara. Porém, os humanos, vendo a cena de um monstro com o corpo de uma criança humana em seu colo, atacam Asriel/Chara. Apesar de conter grande poder graças a união dessas almas, Asriel apenas foge e retorna ao subterrâneo gravemente ferido. Sobre um tapete de flores amarelas ele morre. Asgore, seu pai e rei dos monstros, inconsolado com a situação, decide que a qualquer humano que cair no subterrâneo será perseguido para que ele junte as almas necessárias e liberte seu povo.

⁴⁵ Em Undertale, as almas humanas são mais fortes que as dos monstros. Isso pelo fato de humanos serem feitos de matéria e sua alma sempre retornar graças a determinação. Já os monstros são feitos de magia e sua alma é inteiramente ligada ao seu corpo. Assim, o dano que recebem é proporcional ao nível de violência do protagonista. Além disso, no game é dito que a alma dos monstros é feita de amor, esperança e compaixão, enquanto a dos humanos, aparentemente, não seja necessário que nenhum desses atributos exista para que sua alma seja formada.

⁴⁶ Possível rota aberta caso o jogador, além de outros detalhes, não tenha feito a rota genocida anteriormente.

Figura 17. Final Pacifista pós final Genocida



Google Imagens. 2018

Toby Fox, o criador de *Undertale*, teve⁴⁷ como uma de suas inspirações outros games que permitiam mais do que eliminar seus inimigos ou então apresentavam algum diferencial. Um deles é *Moon: remix RPG Adventure* (1997) desenvolvido pela *Love-de-Lic*. O game foi publicado apenas no Japão e até hoje não possui uma tradução para outra língua. O enredo tem base em uma criança que joga um game em que um típico herói, com armadura, espada e escudo, tem a missão de derrotar alguns monstros até chegar ao terrível dragão que assombra o povo de *Love-De-Gard*. A criança avança todos os diálogos do game sem nem ao menos lê-los, desinteressado assim pela história e seus eventos. Com facilidade destrói todos os inimigos, incluindo o dragão. A mãe do garoto manda que ele desligue o videogame e vá dormir e assim ele faz. Porém, acorda certo tempo depois e percebe que a TV está ligada. Quando se aproxima dela acaba sendo sugado pela mesma para dentro do universo do game em que há pouco jogava. Agora, ele não é mais o cavaleiro, que existe no game independente da ação do garoto. Ele faz parte da história sem um avatar para controlar a não ser ele mesmo. Sua missão é ajudar as pessoas e criaturas que sofreram com as ações do herói, amparando suas almas e ajudando com o necessário. Com isso, ele ganha LV, que no game representa de fato *Love* (amor).

⁴⁷ <https://twitter.com/tobyfox/status/931655092264108032>

Outra influência é a série de games japonesa *Mother*, que consiste em três RPGs: *Mother* (1989), conhecido também como *EarthBound Beginnings*, *Mother 2* (1994), chamado também de *EarthBound* e *Mother 3* (2006). O protagonista muda de um game para outro na série, mas o enredo, de maneira geral, envolve uma criança que sai com seus amigos para resolver um mistério que está relacionado a aliens, desaparecimentos e magia. Piadas nos diálogos, personagens cativantes e um antagonista que manipula o protagonista, tal como Flowey busca fazer, são alguns outros exemplos de aproximações entre *Undertale* e a série *Mother*.

Quando tive o prazer de jogar *Undertale*, optei por fazer o caminho pacifista⁴⁸. Nele, Efe não ganhou nenhum EXP e logo nenhum LV. Morri incontáveis vezes em algumas batalhas e a determinação fez cada vez mais sentido quanto mais me envolvia com o game e com os monstros que lá habitavam. Ri, mesmo que de algumas piadas bem ruins feitas pelo Sans. Particpei de uma corrida de lesmas e fiquei contente mesmo sempre perdendo. Escutei algumas músicas com Napstablook, o fantasma DJ que compartilhei o momento de deitar no chão após “comer” um sanduíche fantasma. Conheci particularidades de cada um dos monstros e percebi que indiferença não cabia nesses encontros. Chorei, de forma tão natural que me assusto, nas batalhas finais, épicas, em que percebia as dores de cada um. Assim como quando recebi apoio e torcida de cada um deles para que não desistisse. Mesmo Flowey, que apresentou uma insensibilidade por todos tão grande que não parecia justificável, me mostrou seus motivos e os entendi. Desafio constante em saber perdoar. Em procurar respeitar o tempo do outro. Talvez até mesmo em estar ali, no conflito com o outro e nos riscos desses encontros.

⁴⁸ Para escrever sobre a rota genocida, pesquisei e assisti e alguns vídeos de outras pessoas que jogaram. Já não bastassem as várias surpresas, um monólogo de Flowey me fez ficar ainda mais curioso e admirado com o game. Ela comenta um pouco sobre sua história. Por antes possuir o poder do “save”, que perde quando o jogador assume o game, ela diz que experimentou diversos caminhos. Fez amigos e ajudou diversos monstros. Porém, certo momento, por curiosidade, pensou: *o que aconteceria se eu tomasse outro caminho? Se matasse eles?* Assim direciona a fala a protagonista e diz: *você, mais do que qualquer pessoa, quão libertador deve ser agir dessa forma.* E continua: *ao menos nós somos melhores que aqueles doentes que ficam parados e observam tudo acontecer. Aquelas pessoas patéticas que querem ver isso, mas são muito fracas para fazerem elas mesmas. Eu aposto que pessoas assim estão assistindo agora, não estão?* Flowey aqui faz referência aquelas pessoas que terminaram *Undertale* apenas na rota pacifista, mas que têm curiosidade em ver o que aconteceria se tivessem tomado a rota genocida e assim buscam assistir outra pessoa jogando essa rota. Vendo agora todos aqueles que ele salvou e se apeçou sendo mortos.

Diferente de grande parte de games do gênero RPG, em *Undertale* tive a chance de salvar não aqueles que são meus semelhantes na história, os humanos, mas sim seres com os quais eu não tinha nenhuma filiação. Ao menos não no começo do game, já que construí várias amizades e laços de confiança. No caminho pacifista a força de Efe está nos afetos. Nas relações com o outro. E não no ganho de pontos, habilidades e objetos⁴⁹. Ao fim das batalhas, a mensagem de que venci ainda aparece na tela. Não por ter eliminado o que seria meu inimigo, mas por ter encontrado outra forma de solucionar um conflito. De me relacionar com o outro. Esse outro que é tão diferente de mim.

Figura 18. Algumas personagens torcem para Efe dizendo: “Você tem que vencer! Você consegue!”



Google Imagens. 2018.

4. Das trilhas e tropeços (ou do território que sou)

Talvez, você que está lendo essa aventura, desse peralta que se diverte e se inspira ao mergulhar nas palavras e nos games, ainda acompanhe as letras com tom de

⁴⁹ Ao fim das batalhas ganho apenas uma pequena quantidade de moedas. Moedas essas que são importantes para a compra de itens, principalmente aqueles que recuperam o HP de Efe. Mesmo o jogador mais determinado ainda precisa de uma bolsa com itens como suporte em sua aventura. Quanto a essa mudança no que se ganha após vencer uma batalha, Toby Fox, em entrevista ao site Outermode (2015), é questionado sobre a sensação de crescimento quantitativo estabelecida em vários games, como o aumento de experiência da personagem e dinheiro, sendo que em Undertale a proposta é diferente. Ele responde que “o vício em ‘números crescendo’ é o que movem muitos games, mas algumas das coisas mais importantes na vida não podem ser representadas, com precisão, por números.”

desconfiança quanto às sensações proporcionadas pelo caminho tomado. Afinal, são apenas palavras. Deveras soltas, diga-se de passagem, de uma aventura particular provavelmente questionável pelos poucos que venham a se interessar e conhecer. Entretanto, me lembro dos tremores no texto de Larrosa (2015, p. 16) que vê força nas palavras, já que elas “produzem sentido, criam realidades e, às vezes, funcionam como potentes mecanismos de subjetivação”. Por isso, mantenho o convite em aberto, para quem quiser chegar, entendendo que nem sempre será aventura para todos.

Vejo essa força das palavras também nos games. E assim como a aventura que aqui percorro, os games não interessam a todos. Um entre tantos possíveis. Entre tantas mídias. Por isso, exigem a escolha daquele que joga para se dedicar ao momento com o game. Tal como quem lê um livro, assiste a um filme ou escuta uma música. Ou mesmo quem dedica certo tempo para ir ao museu ou ao parque. A questão, então, é que o game, em especial Undertale, faz convite.

Convite primeiro de comparecimento. Desejo de ali estar. Entre tantos, esse. Isso, pensando com Bakhtin (2010, p. 85), pela não indiferença frente ao vínculo que se cria dado o tom emotivo-volitivo do sujeito com o conteúdo da ação. Todo objeto realmente experimentado, mesmo que apenas pensado, entra em uma relação afetiva com o sujeito que agora vive um evento em processo. Relação que promove uma entonação. O afirmo de forma emotivo-volitiva, sendo que esse tom, para Bakhtin (2010, p. 90) não se dá pelo contexto da cultura nem mesmo do conteúdo do objeto nesse evento, mas sim pela minha ativa singularidade que vivo na relação com ele:

Nenhum conteúdo seria realizado, nenhum pensamento seria realmente pensado, se não se estabelecesse um vínculo essencial entre o conteúdo e o seu tom emotivo-volitivo, isto é, o seu valor realmente afirmado por aquele que pensa. Viver uma experiência, pensar um pensamento, ou seja, não estar, de modo algum, indiferente a ele, significa antes afirmá-lo de uma maneira emotivo-volitiva (BAKHTIN, 2010, p. 87).

Frente a essa volição, não é possível que eu seja indiferente, já que para Bakhtin (2010, p. 87) “o tom emotivo-volitivo envolve o conteúdo inteiro do sentido do pensamento na ação e o relaciona com o existir-evento singular.” Em que, para Bakhtin (2010, p. 128), “não o amo porque é bonito, mas é bonito porque o amo”.

Em caso de aceite do convite, Undertale pode ser essa aventura, singular, que tanto falo, ou nada disso. Depende exclusivamente daquele que se propõe a jogar. Primeiro porque, articulando com Bakhtin (2010, p. 96), “neste preciso ponto singular no qual agora me encontro, nenhuma outra pessoa jamais esteve no tempo singular e no espaço singular de um existir único”. Assim, ocupo um lugar e um tempo único e tudo que nele faço ninguém mais pode fazer. O mesmo game pode ser jogado, mas a vivência será outra. Singular. O avatar em Undertale, a criança humana com expressão indiferente⁵⁰, é sempre igual não importando aquele que vá jogar. Personaliza-se o nome no começo do game, entretanto são os atos do jogador envolvidos com seu tom emotivo-volitivo que tornam o momento único. Impossível de ser repetido até mesmo pelo próprio jogador que tenha acabado de fazer a ação, uma vez que ele mesmo já será diferente. Larrosa (2015, p. 32) comenta que “o acontecimento é comum, mas a experiência é para cada qual sua, singular e de alguma maneira impossível de ser repetida”. Mesmo quando busco refazer a ação no game, usando da opção de carregar um determinado momento da história através do *save* e do *load*, não estarei repetindo, já que o game pode até retornar, porém o jogador não. No caso de Undertale, mesmo ele, um game, não retorna de fato a um momento em que nada efetivamente aconteceu, já que seus personagens, principalmente Flowey, também se lembram do ocorrido. Eles também, assim como o jogador, mudaram.

Com o convite aceito, existe a chance de Undertale ser ingrediente para uma poção mágica. Quase como encantamento que se recebe e às vezes nem as palavras para descrever tal momento existem. Fabulando a respeito disso com Larrosa (2015, p. 18) imagino essa mágica como a experiência que o autor descreve. Como aquilo “que nos passa, que nos acontece, que nos toca”. Muito diferente do que passa, do que acontece e do que toca. Mesmo em minha aventura, em mares de dados e informações, figuras diversas, livros e apetrechos pelo caminho, o que levo em minha bagagem é justamente não tudo o que aconteceu, mas aquilo que *me* aconteceu. O excesso de informação só atrapalha a experiência, segundo Larrosa (2015, p. 19). Assim, são os amigos que fiz; as dificuldades que encontrei; os momentos que me exigiram determinação; os choros e

⁵⁰ Vejo essa indiferença proposta no design da personagem como abertura nas ações que podem ser escolhidas. Embora essa feição em seu rosto não mude, ao menos, caso mude, não seja exibida para o jogador, assim como sua fala também não apareça nos diálogos, são as ações do jogador, tomadas durante toda a aventura, que apontam como o avatar pode estar se sentindo. Se mais empática ou mais agressiva.

risadas que carrego no peito. E também, porque parei vez ou outra para contemplar os passos que havia dado. Pequenas pegadas de um curioso:

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar os outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço (LARROSA, 2015, p. 25).

Em Undertale não é diferente. Principalmente quando penso na rota pacifista. Das batalhas que venço, levo, materialmente falando, poucas moedas. Algo necessário para continuar a dinâmica do game comprando itens que me ajudam na aventura. Efe não ganha EXP, os pontos de execução que fazem referências a experiência recebida em tantos outros RPGs. Nessa rota, a experiência não é essa quantificável, nos números que crescem, quase viciantes, e junto com eles a personagem também.

Para Larrosa (2015, p. 25), o sujeito da experiência é como um “território de passagem” no qual aquilo que passa *por* ele, e que não simplesmente passa, pode produzir afetos, inscrever marcas, deixar vestígios, como um ponto de chegada que possui abertura e disponibilidade para os acontecimentos. Isso, segundo Larrosa (2015, p. 25) atribui que o sujeito da experiência é “ex-posto” ao risco, vulnerabilidade e perigo de ser atravessado e também de atravessar um espaço indeterminado. Por isso a ideia de abertura. O sujeito incapaz de experiência para Larrosa (2015, p. 28) é “um sujeito firme, forte, impávido, inatingível, erguido, anestesiado, apático” e que assim não está “aberto a sua própria transformação” já que a experiência, por ser algo que nos acontece, “nos forma e nos transforma”.

A partir disso, penso que Efe, e através dela o jogador, está ex-posta aos riscos e vulnerabilidades, ainda mais na rota pacifista. Já que cada encontro com um monstro é uma oportunidade de descoberta também de seus detalhes e de suas histórias. De suas dores e emoções. Porém, exige abertura e paciência daquele que jogar para que esse

encontro tenha a chance de produzir marcas. Para que o afete. E também para que o jogador encontre abertura no monstro que eventualmente, percebendo as ações e receptividade de Efe, diminui seus ataques e manifesta o desejo de encerrar a batalha permitindo que o jogador selecione a opção *Spare* (Poupar).

Sendo experiência, essas marcas produzidas no sujeito serão únicas para ele, na medida em que penso com Bakhtin (2010, p. 102) que “experienciar um objeto significa possuí-lo como unicidade real, mas tal unicidade do objeto e do mundo pressupõe a correlação com a minha própria singularidade”. Assim, só experimento um objeto a partir de minha própria singularidade proporcionando um dado conteúdo-sentido com relação ao meu existir-único. Ou seja, a experiência com o outro só pode se dar pela minha consciência no encontro com ele, não o negando, não sendo assim indiferente a ele, gerando assim algo que poderá fazer sentido apenas para mim.

Destaco a rota pacifista como possibilitadora dessa experiência, porém penso que a rota genocida também possa proporcioná-la. Contudo, penso na afirmação de Larrosa (2015, p. 22) de que a experiência também é cada vez mais rara graças à pressa. Na velocidade em que muito acontece, porém nada me acontece. Em minha tentação de cada vez estar mais estimulado, mais informado, buscando sempre o novo. Um sujeito que “quer estar permanentemente excitado e já se tornou incapaz de silêncio”. A experiência pede paciência. E não paciência para atacar no momento certo durante a batalha. Talvez seja necessário um movimento contrário a pressa de ganhar essa experiência quantitativa vendo força não no nível da personagem, mas sim nas relações. Nos encontros, que na rota genocida ficam cada vez mais escassos já que após algum tempo, os monstros fogem. Mesmo os encontros aleatórios que acontecem enquanto se anda com o avatar não ocorrem mais. Quando o que seria uma batalha se inicia, apenas a frase “mas ninguém veio” surge na tela. Outra questão levantada por Larrosa (2015, p. 28) é de que o sujeito que se fecha impede a experiência por não permitir que nada passe por ele. Embora alguns monstros questionem as atitudes tomadas pela personagem, e em consequência pelo jogador, para que o game termine nessa rota as batalhas são sempre finalizadas com a eliminação do monstro. Não cabe diálogo.

A respeito disso, penso em um encontro pertinente com Bakhtin e Larrosa. Para Bakhtin (2010, p 129), “o desamor e a indiferença nunca geram forças suficientes para

nos deter e nos demorarmos sobre o objeto, de modo que fique fixado e esculpido cada mínimo detalhe e cada particularidade sua”. E para Larrosa (2015, p. 28), a experiência é uma paixão. Um misto de liberdade e escravidão na medida em que também detêm o sujeito que quer se manter cativo em uma dimensão que vê certa “responsabilidade em relação ao outro”. Embora as batalhas possam ser excitantes e cheias de tensão, dada também a fúria das personagens que vêem seus amigos morrendo, a determinação para vencê-las se dá não pela abertura, tanto de quem joga quanto do monstro, mas na indiferença, que fecha, em mais uma aventura em que se deve derrotar um dito inimigo.

Se a poção já foi tomada e me disponho ao game, encontro em Undertale não é com qualquer um e nem de qualquer forma. Sou eu, jogador, na relação com esse outro, os monstros, tão diferentes do humano que pela própria história estavam em guerra. Encontro inevitável, que proporciona movimento sem nem mesmo o jogador perceber e desejar.

Encontro, no game ou fora dele, que nem sempre é fácil. Por vezes somos levados a julgamentos que caminham entre estereótipos, convenções e questões morais. É complexo, não necessariamente em um sentido ruim, mas sim em um universo de possibilidades que pairam em um único momento. Estar com o outro, mesmo com aquele que se julga conhecer, é eterna chance de acasos e riscos. Ações impossíveis de se prever podem simplesmente acontecer sem avisos. É a minha singularidade com a singularidade do outro. Alteridade consequente das relações que se estabelecem. Dos encontros que se formam. Por vezes se esbarram:

Toda relação é uma relação de poder, entre dois ou mais, que mexe, que tira do lugar, que desloca, que constitui. Por isso essa ação mútua nunca deixa os interagentes da mesma forma como estavam no início da relação. Ninguém sai imune de uma relação. Leva em si inoculado o outro. E vai inoculado no outro (MOURA e MIOTELLO, 2014, p. 159).

Penso nos games, em especial Undertale, como essa relação que se estabelece a partir do momento em que se aceita o convite de jogar. Oportunidade de no game experimentar também alteridade de forma única pela minha singularidade. De não sair igual após esse encontro com as personagens que habitam esse universo pixelado.

Principalmente em um game que destaca as emoções desse outro. Suas volições. Em que esse outro não está indiferente ao jogador, mas se relaciona com ele de uma forma que em um primeiro momento até é de violência, dado o contexto da história, mas que logo se transforma a partir da não indiferença do jogador que busca agir com afeto.

Para Moura e Miotello (2014, p. 156) a alteridade “é um processo de alargamento, de invasão mútua” nos sujeitos. E que por ser invasão, não acontece dependente da minha vontade. Eu não busco o outro. Tenho em mim uma ideia de que sou completo e assim me fecho em um “movimento de monologização”, em que crio fronteiras e me defino. Porém o outro me incompleta, rompe com essa estabilização por possuir um excedente sobre mim. Uma visão que não possuo sobre mim, já que é a singularidade do outro me vendo. E esse movimento, da relação com esse outro, “me alarga, me faz crescer, amplia minhas possibilidades e meus horizontes”, tal como também afeto esse outro, mas não da mesma forma que ele me afetou. Para Moura e Miotello (2014, p. 159) “novas relações acarretam novas exigências de ser, novos conhecimentos, novos desafios”. Mesmo uma má relação, em truculências e estranhezas, também constitui os sujeitos envolvidos.

Retomo a discussão de Lévy (2011, p. 15) sobre a falsa oposição entre virtual e real. Articulando com ele, penso que experimentar o e no game não é fugir da vida. Ainda que possa ser tentativa por parte do jogador, não é se ausentar para um território fabulado e mentiroso. Em Undertale, esse sujeito jogador, um eu tomado de certas certezas, também se incompleta na medida em que encontra as personagens. Também é desestabilizado e se alarga pela inevitável alteridade composta nessa relação jogador-monstro. Uma relação que tanto pode afetar pela empatia, quanto pelo afastamento desse outro, estranho, que não quero ser. O que para Moura e Miotello (2014, p. 160) é consequência, já que “quero ser diferente, quero me posicionar diferente do meu interlocutor, quero fugir de ser igual a ele, quero insistir em mostrar um lado inusitado do mundo e da vida”. Sempre serei eu-para-mim, diferente do outro. Porém, para Bakhtin (2010, p. 62), mesmo a empatia não envolve eu me perder nesse outro, mas sim entender que é movimento no qual “se realiza algo que não existia nem no objeto da empatia, nem em mim antes do ato da empatia, e o existir-evento se enriquece deste algo que é realizado, não permanecendo igual a si mesmo.”

Em Undertale a designação de monstro às criaturas que o jogador encontra através do avatar da criança humana não é vinculado à ideia de horror, monstruosidade, ou como fonte do mal. Pelo contrário, a alma dos monstros é feita de “amor, esperança e compaixão”, segundo um dos livros que podem ser encontrados dentro do game. Como seres que possuem íntima ligação com essas características. A única vez em que essa palavra é vinculada em um sentido de maldade durante o game é em direção ao próprio jogador que percorreu a rota genocida, dita pela personagem Asgore próximo do fim da história. Assim, Undertale, implicitamente, me parece perguntar ao jogador: quem ou o que é o monstro?

Mesmo fora do game, quantas vezes pela alteridade, esse outro não é visto como “monstro”? Como fonte do mal? Duschatzky e Skliar (2001, p. 123) me chamam a atenção ao destacar os binarismos criados pela modernidade que dispõe ao outro esse caráter de “marginal, indigente, louco, deficiente, homossexual, estrangeiro” como uma “inversão negativa” a um primeiro termo, autorizado, tais como central, são, heterossexual:

Necessitamos do outro, mesmo que assumindo certo risco, pois de outra forma não teríamos como justificar o que somos, nossas leis, as instituições, as regras, a ética, a moral e a estética de nossos discursos e nossas práticas. Necessitamos do outro para, em síntese, poder nomear a barbárie, a heresia, a mendicância etc. e para não sermos, nós mesmos, bárbaros, hereges e mendigos (DUSCHATZKY e SKLIAR (2001, p. 124).

Os sujeitos na alteridade, assim, se apóiam naquilo que pensam não ser, para afirmar o que pensam que são. Delimitando identidades que julgam ser fixas. Em um binarismo que busca culpabilizar o outro. Duschatzky e Skliar (2001, p. 124) comentam ainda que “esse tipo de pensamento supõe que a pobreza é do pobre; a violência, do violento; o problema de aprendizagem, do aluno; a deficiência, do deficiente; e a exclusão, do excluído”. Como se dessa forma, houvesse uma tentativa de fuga da responsabilidade. Quando não, para os autores (2001, p. 136), a tolerância entra em cena, tendo ela “uma grande familiaridade com a indiferença”, que “despoja os sujeitos da responsabilidade ética frente ao social e libera o Estado da responsabilidade institucional de encarregar-se da realização dos direitos sociais”. E concluem que “a

tolerância também é naturalização, indiferença frente ao estranho e excessiva comodidade frente ao familiar.”

Essa culpabilização do outro me faz retomar Bakhtin (2012, p. 96) quando comenta sobre nosso não-álibi nesse mundo e que “a singularidade do existir presente é irrevogavelmente obrigatória” na medida em que somente eu sou para mim mesmo e devo assumir que “eu, como único eu, não posso nem sequer por um momento não ser participante da vida real, inevitável e necessariamente singular.” Conclui que “ser realmente na vida significa agir, é ser não indiferente ao todo na sua singularidade.” Assim, a responsabilização do outro não cabe. São meus atos, no existir singular e sem álbi, que devem ser reconhecidos por mim.

Undertale me chama a atenção quanto a essa responsabilização daquele que joga e que talvez se isente de seus atos por apenas ser um game. Vejo também, como convite a outra alteridade que não essa da exclusão do outro. Quiçá como Duschatzky e Skliar (2001, p. 124) afirmam, uma alteridade que “deve despir-se, des-racializar-se, dessexualizar-se, despedir-se de suas marcas de identidade”. Uma relação com o outro não de indiferença e hostilidade, que para Bakhtin (2012, p. 128), nesse caso, gera “sempre uma reação que empobrece e desintegra o objeto”. Mas sim, que “somente uma atenção amorosamente interessada, pode desenvolver uma força muito intensa para abraçar e manter a diversidade concreta do existir, sem empobrecê-lo e sem esquematizá-lo”.

5. Dentre vários finais, esse

Nesse ponto singular que agora me encontro, penso nos caminhos que tomei. Talvez tenha sido um misto, já que de alguma forma foram também os caminhos que me tomaram. Os mapas que acessei pela aventura também foram cartografia em mim. Percorri trechos e também fui percorrido. No encontro com as palavras, elas também escreviam algo em mim. Ainda escrevem. Nesse percurso, eram também elas que me afetavam e me enchiam de determinação. E sei, nesse caminho percorrido, que com elas poderia ter tomado diversos rumos. Mas, quando as retomo, entendo que das diversas jornadas possíveis, essa foi a que se fez e percorrê-la, agora com os olhos na tela, me abre um sorriso.

Como um respiro em meio a tanto. Tanto peso e tanta luta. Que por vezes afunda. Tal como quando se escuta aquela música que bate no peito e o peito rebate já meio sem jeito. Ou aquele filme que sem nem saber como, inscreve algo em nós. No game, principalmente em Undertale, vi também força que motiva. Por mais piegas que possa parecer, ele aposta na empatia, no sensível e por que não dizer no amor. Atualiza os possíveis quando dá a chance de batalhar sim, mas com palavras e ações por vezes tão simples. Ainda que nem todos os jogadores tomem esse partido, apenas a brecha já muito possibilita enquanto experiência e alteridade.

E isso, na vida, que tanto parece faltar amor, pode ser apenas um ponto. Tímido. Quase sussurro. Mas também é no micro, naqueles atos de sujeitos singulares (você que agora lê?), que vejo força para pensar outros possíveis quando tudo parece demasiadamente nada. Quando esse mesmo sujeito singular é apagado, quando o choro é cotidianamente velado. Quando a indiferença é naturalizada, afinal, é só mais um ali jogado na estrada. Quando a violência é tamanha, quase artimanha, que parece única resposta frente a tanta troça. Que de engraçada não tem nada. Nada contra o riso, muito pelo contrário, se escrevo essas palavras é por querer mais dele no itinerário.

Do que carrego comigo (ou do que passou por mim)

ACTIVISION BLIZZARD. Activision Blizzard announces Quarterly Results Financial Results. 2015. Disponível em: <<http://investor.activision.com/results.cfm>>. Acesso em: 20 jan. 2018.

ANCINE,;. Inscrições abertas para novo edital de jogos eletrônicos. 2017. Disponível em: < <https://www.ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/inscri-es-abertas-para-novo-edital-de-investimento-em-jogos-eletr-nicos-do>>. Acesso em: 01 ago. 2017.

ARAÚJO, R. P. O Círculo Mágico de jogo e o caso Undertale. *Seminário Brasileiro de Games*. São Paulo. 2016.

BAKHTIN, M. *Para uma filosofia do Ato Responsável*. [Tradução aos cuidados de Valdemir Miotello e Carlos Alberto Faraco.] 2.ed. São Carlos: Pedro & João Editores, 2012.

BRASIL. Senado analisará regulamentação de esportes eletrônicos. 2017. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2017/12/26/senado-analisara-regulamentacao-de-esportes-eletronicos?utm_source=midias-sociais&utm_medium=midias-sociais&utm_campaign=midias-sociais>. Acesso em: 27 dez. 2017.

BUELONI, G.; MORGADO, E.; NESTERIUK, P. *Salvando o Jogo: a relação entre saves e a memória humana*. Seminário Brasileiro de Games. Teresina. 2015.

CAPES. Fomento à inovação para o desenvolvimento e aplicação de Tecnologias de Informação e Comunicação em Educação na Temática Jogos Virtuais. Disponível em: <<http://www.capes.gov.br/images/stories/download/editais/30112017-Edital-42-Jogos-Virtuais.pdf>>. Acesso em: 20 jan. 2018.

CRUZ JUNIOR, G.; A aprendizagem em jogo e o jogo na aprendizagem (ou cinco coisas que você tem que saber sobre games e educação). In: RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M. (Org.) *Jogos digitais em contextos educacionais*. Curitiba: CRV, 2018.

DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L. E.; DIXON, D.; Gamification: Towards a Definition. *Gamification Research*. Vancouver, 2011. Disponível em: <<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>>. Acesso em: 24 mar. 2018

DUARTE JÚNIOR, J. F. *A montanha e o videogame: escritos sobre educação*. Campinas: Papirus, 2010.

DUSCHATZKY, S.; SKLIAR, C.; O nome dos outros. Narrando a alteridade na cultura e na educação. In: LARROSA, J.; SKLIAR, C. (Org.) *Habitantes de Babel: políticas e poéticas da diferença* [tradução aos cuidados de Semíramis Gorini da Veiga] Belo Horizonte: Antêntica, 2001.

FEELD, J.; Interview : Toby Fox of Undertale. 2015. Disponível em: <<http://outermode.com/interview-toby-fox-undertale>>. Acesso em: 10 ago. 2017.

FLEURY, A.; NAKANO, D. N.; SAKUDA, L. O.; CORDEIRO, J. H.; Jogos Digitais no Brasil: mapeamento da indústria e proposições de políticas públicas. In: VALIATI,

Leandro. FIALHO, Ana Leticia do Nascimento. (Orgs). *Coleção Atlas Econômico da Cultura Brasileira*. Porto Alegre: UFRGS Editora, 2017.

FERREIRA, E. M.; As narrativas interativas dos games: o cinema revisitado. *Revista ECO-Pós*, Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, p. 155-166, jan. 2006.

GASI, F. *Videogames e Mitologia: a poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos*. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013.

GUELTON, B. Ficções e interações: as ficções artísticas e a questão do espaço; tradução de Nikoleta Kerinska, Beatriz Rauscher. *ouvirOuver*, 2013. v.9, n.2, p.346-366, jul./dez. <http://dx.doi.org/10.14393/OUV12-v9n2a2013-12>

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* [tradução aos cuidados de João Paulo Monteiro] São Paulo: Perspectiva, 2012.

JOHNSON, S. *Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes* [tradução aos cuidados de Sérgio Góes] Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

KOLOTKIN, R. A.; WILLIAMS, M. M.; LLOYD, C. D.; HALLFORD, E. W.; Does Loving an Avatar Threaten Real Life Marriage? *Journal of Virtual Worlds Research*. Estados Unidos, v. 5, n. 3, dec. 2012.

LARROSA, J.; *Tremores: escritos sobre experiência* [tradução aos cuidados de Cristina Antunes e João Wanderley Geraldi] Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

LÉVY, P. *Cibercultura* [Tradução aos cuidados de Carlos Irineu da Costa] São Paulo: Editora 34, 2010.

_____. *O que é o virtual?* [Tradução aos cuidados de Paulo Neves] São Paulo: Editora 34, 2011.

MACHADO, A. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.

MATTAR, J.; Gamificação: conceito, críticas e aplicação a áreas de conhecimento. In: RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M. (Org.) *Jogos digitais em contextos educacionais*. Curitiba: CRV, 2018.

MKT ESPORTIVO. Vitória e-sports: Vitória lança equipe oficial de e-sports. 2018. Disponível em: <<http://www.mktesportivo.com/2018/02/vitoria-e-sports-vitoria-lanca-equipe-oficial-de-esports/>>. Acesso em: 10 fev. 2018.

MOURA, M. I.; MIOTELLO, V.; Deslocando a identidade. Um novo jeito de pensar a respeito de mim mesmo. In: MIOTELLO, V.; MOURA, M. I (Org.) *A alteridade como lugar da incompletude*. São Carlos: Pedro & João Editores, 2014.

PAVIS, P. *Dicionário de Teatro* [Tradução aos cuidados de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira] São Paulo: Perspectiva, 1999.

RAMOS, D. K.; Jogos Eletrônicos e aspectos morais: a borda entre o virtual e o atual. *Conjectura*. Caxias do Sul, v. 18, n. 1, p. 105-109, abr. 2013.

RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M.; A tipologia de conteúdos de aprendizagem nos jogos digitais. In: RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M. (Org.) *Jogos digitais em contextos educacionais*. Curitiba: CRV, 2018.

REALI, N. G.; CAMPOS, K. C. de; Jogos eletrônicos e a nova ilha da fantasia. In: RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M. (Org.) *Jogos digitais em contextos educacionais*. Curitiba: CRV, 2018.

SIOUX Group; BLEND New Research; ESPM. Pesquisa Game Brasil. 2017. <<https://pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 20 mar. 2018.

VANNUCCHI, H.; PRADO, G.; Discutindo o conceito de gameplay. Texto digital. Florianópolis, v. 5, n. 2, p. 130-140, ago. 2010. ISSN 1807-9288. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2009v5n2p130>>. Acesso em: 24 mar. 2018. <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2009v5n2p130>

VENTURELLI, S.; MACIEL, M. L. B. *Imagem interativa*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.

ZAMBON, P. S.; As Vantagens de ser independente: Inovação e criatividade na indústria brasileira de jogos digitais e sua influência no processo produtivo. *Revista Metamorfose: arte, ciência e tecnologia*, Salvador, v. 2, n. 1, p.276-295, 1 jul. 2017.

Games e Filmes

Ape. *Mother*. Nintendo, 1989.

Ape e HAL Laboratory. *Mother 2*. Nintendo, 1994

Blizzard Entertainment. *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment. 2004.

Brace Yourself Games. *Crypt of the Necrodancer*. Brace Yourself Games e Klei Entertainment, 2015.

Brownie Brown e HAL Laboratoy. *Mother 3*. Nintendo, 2006.

Charlie Brooker. *Black Mirror*. Endemol UK. 2011.

Electronic Arts. *The Sims*. Electronic Arts, 2000.

Electronic Arts Sports. *FIFA*. Electronic Arts. 1993.

Gravity Corporation. *Ragnarök Online*. Gravity Corporation, 2002.

Guerrilla Games. *Horizon Zero Dawn*. Sony Interactive Entertainment, 2017.

Love-de-Lic. *Moon: Remix RPG Adventure*. 1997.

MindArk. *Entropia Universe*. 2003.

Nintendo. *Super Mario World*. Nintendo, 1990.

Steel Crate Games. *Keep Talking and Nobody Explodes*. Steel Crate Games, 2015.

Team Salvato. *Doki Doki Literature Club*. Ubisoft. 2017.

Toby Fox. *Undertale*. Toby Fox, 2015.

Ubisoft Montpellier. *Valiant Hearts: The Great War*. Ubisoft, 2014.

Valve Corporation. *Counter-Strike: Global Offensive*. 2012.

Eric Bress, J. Mackye Gruber. *The Butterfly Effect*. New Line Cinema. 2004.

Rob Liefeld, Fabian Nicieza. *Deadpool*. Personagem de quadrinhos. Marvel Comics. 1991.

Richard Curtis. *About time*. Universal Pictures. 2013.

Spike Jonze. *Her*. Warner Bros. Pictures. 2014.