

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO - FAGED
CURSO DE JORNALISMO

HALYSON VIEIRA SANTOS

EXPERIÊNCIA EM GOD OF WAR:
ESTUDO DE CASO DA SÉRIE DO JOGO ELETRÔNICO

UBERLÂNDIA - MG

2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO - FACED
CURSO DE JORNALISMO

HALYSON VIEIRA SANTOS

**EXPERIÊNCIA EM GOD OF WAR:
ESTUDO DE CASO DA SÉRIE DO JOGO ELETRÔNICO**

Monografia apresentada ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, como exigência parcial para a obtenção de grau de bacharel em Jornalismo, apresentada à Faculdade de Educação – FACED/UFU.

UBERLÂNDIA - MG

2018

HALYSON VIEIRA SANTOS

EXPERIÊNCIA EM GOD OF WAR:
ESTUDO DE CASO DA SÉRIE DO JOGO ELETRÔNICO

Monografia aprovada para obtenção do título de
bacharel em Jornalismo da Universidade Federal de
Uberlândia pela banca examinadora formada por:

Uberlândia, 10 de dezembro de 2018.

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª Vanessa Matos dos Santos
Orientadora – FACED/UFU

Prof^ª. Dr^ª Diva Souza Silva
Examinadora – FACED/UFU

Prof. Dr. Eduardo Kojy Takahashi
Examinador – INFIS/UFU

AGRADECIMENTOS

Trajetória de maturidade, de crescimento pessoal e muito aprendizado – dessa forma descrevo a aventura que eu – na época um garoto de 18 anos que só queria tocar sua guitarra (e assim segue) – embarquei e chego até aqui com a sensação de que ainda existem imensuráveis descobertas a serem feitas. Apesar da ausência das longas madeixas douradas e um pouco de pêlo no queixo, percebo no espelho alguém que não perdeu o brilho nos olhos de menino ao mesmo tempo em que maturou a firmeza que sempre buscou com a forte autocobrança de sempre querer fazer um bom trabalho.

Realmente, sou jovem e da vida ainda nada sei, mas descobri que quero constantemente nada saber por tanto conhecer. Mas há de ser reconhecido que essa fábula que me propus a encarar me fez conhecer gente que eu nunca imaginei e me levou pra lugares que achei que poderia estar. Ainda estou no processo de conquista dos espaços, mas sigo cada dia dando mais valor a quem me ajudou a chegar até aqui.

Meus pais me colocaram no mundo e elegeram, antes de tudo, a educação forma em primeiro lugar – sem imposições, sem cobranças esdrúxulas de quem projeta nos filhos as frustrações, mas com uma imensa certeza de que eu seria bom em qualquer caminho que eu escolhesse trilhar. Agradeço aos dois pela assistência constante e, sobretudo, pela fagulha de confiança que me ensinaram a sempre ter viva em mim, que virou chama e não se apagará.

Registro aqui meu apreço eterno aos professores e professoras que trabalharam muito para que nunca esquecêssemos das lições aprendidas – carrego em minha essência os conhecimentos de vida que me ajudaram a ter criticidade de mundo. Para ter aguentado o peso que o processo de aprendizado acadêmico não nos avisa que tem, devo agradecer aos meus amigos bobalhões de curso que dividiram comigo (na mesma medida) momentos de estresse, de extrema felicidade e de riso ao longo desses quatro anos de trabalho e de muitas diversões ao longo do caminho. Continuamos juntos, clubinho!

Como a melhor parte fica sempre para o final, meu coração inteiro ainda seria pouco para descrever como a presença da alma de Michelle em minha vida nesses quase seis anos de caminhada lado a lado é fundamental para o processo de amadurecimento que vivi. Meu peito explode em um misto de orgulho e alegria de poder dizer que seu amor foi grande âncora de equilíbrio durante os maremotos da minha viagem na Comunicação.

SANTOS, Halyson Vieira. **Experiência em God Of War**: Estudo de caso da série do jogo eletrônico. 2018. 84 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018.

RESUMO

Este trabalho tem como finalidade analisar e discutir como o conceito de experiência pode ser visto na jogabilidade e na trama da série God Of War ao longo de seus quatro lançamentos principais, entre 2005 e 2018. A análise objetivou o fortalecimento da perspectiva acadêmica a respeito do vídeo game enquanto estrutura social e como mídia, além de compreender quais são e como atuam os mecanismos capazes de propiciar experiência em um jogo eletrônico. O trabalho se baseou no método do estudo de caso por meio de uma amostragem típica, com base em critérios que nos direcionaram a série de jogos em questão como objeto central por representar o espectro de jogos eletrônicos violentos bem-sucedidos mercadologicamente. A investigação nos permitiu a compreensão de três pontos centrais: a constatação do vídeo game como uma mídia que, por seu caráter comunitário, se distancia do que Walter Benjamin considera como experiência esvaziada; a observação de uma dinâmica de equilíbrio entre as noções de vivência e experiência embutidas no processo produtivo dos quatro jogos analisados e uma espécie de evolução narrativa da série. Estes pontos nos levaram à compreensão das estratégias utilizadas pela franquia para despertar nos jogadores um estado de busca pela superação de choques.

Palavras-chave: Vídeo Game. Jogo. Experiência. Choque. Imersão.

SANTOS, Halyson Vieira. **Experiência em God Of War**: Estudo de caso da série do jogo eletrônico. 2018. 84 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018.

ABSTRACT

This work aims to analyze and discuss how the concept of experience can be seen in the gameplay and plot of the God Of War series throughout its four main releases, between 2005 and 2018. The analysis aimed at strengthening the academic perspective on the videogame as a social structure and as a mass media, in addition to understanding how the mechanisms that provide experience behave in an electronic game. Our research was based on the case study of a typical sample, criteria that had us headed to the GOW game series as our main focus because of how well it represents the spectrum of successful violent electronic games. The investigation allowed us to perceive three main features: due to its communitarian nature, the video game is a mass media that reaches out from what Walter Benjamin considers to be a depleted experience; the presence of a balance principle involving the notions of experiencing and living embedded in the production of the four games analyzed and a kind of narrative evolution of the series. These points led us to understand the strategies used by the franchise to awaken in players a pursuit for the overcoming of shocks.

Palavras-chave: Videogame. Game. Experience. Shock. Immersion.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Duelo entre Richter Belmont e Drácula no início do jogo Castlevania: Symphony Of The Night	12
Figura 2 – Um mesmo jogo representado na forma extensiva (à esq.) e normal (à dir.)	24
Figura 3 – Primeira aparição de Kratos com as Lâminas do Caos	51
Figura 4 – Exemplo de Quick Time Event contra um boss em que o sistema do jogo solicita que o jogador aperte o botão X para que o personagem desfira o próximo golpe	55
Figura 5 – Diferença gráfica entre o visual do protagonista Kratos em uma <i>cutscene</i> (à esq.) e durante o <i>gameplay</i> (à dir.) no primeiro jogo, de 2005.....	56
Figura 6 – Resposta da interface à sucessão de golpes, liberando orbes vermelhas	57
Figura 7 – Evolução do Blade Icon e dos ícones das habilidades de fúria nos três jogos principais da série (2005, 2007 e 2010, da esq. para a dir.)	58
Figura 8 – Ciclo de Cassar sobre GOW I, II e III	59
Figura 9 – Cabeça de Helius sendo arrancada pelas mãos de Kratos	64
Figura 10 – Interface de usuário de God Of War (2018)	65

SUMÁRIO

POWER/RESET: INTRODUÇÃO	9
2 PRESS START: CONSIDERAÇÕES INICIAIS SOBRE O JOGO.....	12
2.1 Estratégia e impacto	22
3 LEVEL UP: EXPERIÊNCIA NO JOGO.....	30
3.1 O jogo eletrônico como possibilidade de experiência estética	36
3.2 Imersão.....	38
4 DETONADO DO PERCURSO METODOLÓGICO	40
4.1 As entranhas da comunicação.....	44
5 DISSECAÇÃO DO FORMATO	50
5.1 Anatomia do deus da guerra (2005-2010).....	50
5.2 Passos e passagens	63
5.3 Renascimento e ruptura do formato – God Of War (2018)	65
5.4 “The time of the gods has come to an end” – A evolução da série	70
5.5 “My revenge ends now” – Dinâmica da superação	74
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
REFERÊNCIAS.....	82

POWER/RESET: INTRODUÇÃO

O presente trabalho é um estudo de caso que analisa quatro jogos da série de jogos eletrônicos God Of War (GOW) desenvolvida pela Sony Computer Entertainment a fim de entender como suas estruturas de produção de sentido - a interface, a trama, a jogabilidade e a estética - atuam com a finalidade de oferecer ao jogador uma experiência. Seguindo o conceito de amostragem típica de Laville e Dionne (1999), a franquia em questão foi escolhida por representar um grupo de jogos explicitamente violentos bem sucedidos no mercado de jogos eletrônicos, além de abordar temas maduros como traição, sexo, família e vingança que confere à série certa profundidade narrativa considerada por nós passível de análise e discussão. O trabalho é acompanhado de um CD que contém dois vídeos com trailers oficiais de divulgação e trechos da jogabilidade que contextualizam o leitor. Foi desenvolvido em um total de 85 páginas e é dividido em três capítulos de desenvolvimento e uma seção de considerações finais.

A ideia do trabalho partiu da inquietação a respeito do potencial que jogos eletrônicos detém em manter pessoas engajadas e imersas em uma mesma atividade por um período de tempo considerável, que nos levou à busca pelas razões que pudessem justificar tal estado no caso de jogos violentos como a franquia de jogos em questão. Além da motivação citada, o pesquisador sempre teve grande afinidade com o macro-tema videogame pois cresceu jogando, acompanhando a evolução do mercado e também parte da cobertura especializada sobre o assunto. Por sentir que os jogos eletrônicos tiveram fundamental importância formativa em sua vida em termos de gosto pessoal, ético e moral, surgiu o interesse em pesquisar quais são os elementos presentes na estrutura dos games que podem ser utilizadas como potenciais ferramentas formativas, panorama que o direcionou à Iniciação Científica, uma experiência de dois anos que aguçou o entendimento do pesquisador sobre as relações entre as especificidades da mídia videogame para a educação e a educomunicação e culminou no interesse pela temática aqui trabalhada.

Para a análise, no primeiro capítulo, intitulado “*Press Start: Considerações iniciais sobre o jogo*”, foi necessário percorrermos pelas perspectivas filosóficas de autores como Johan Huizinga (2000), Gilles Brougère (1998), Roger Caillois (1990) e Gilles Deleuze (1974; 1991) que nos ajudaram a compreender as condições de existência de um jogo, as

noções do que é o aspecto lúdico e auxiliaram no entendimento do jogo como uma estrutura social presente em diversos âmbitos, práticas e relações socioculturais.

Além disso, trabalhamos no segundo capítulo, “*Level up: Experiência no jogo*”, com o tensionamento entre os conceitos de experiência e vivência presentes na teoria de Walter Benjamin e Giorgio Agamben para atendermos ao nosso objetivo geral de entender de que forma a franquia GOW possibilita uma experiência ao usuário. Ainda no que tange à experiência, nos valem das contribuições de Luigi Pareyson (1993) e Monclar Valverde (2008) a fim de nos munir do aparato teórico necessário para discutirmos o aspecto da experiência estética com o objetivo de estender tal debate aos jogos eletrônicos.

O terceiro capítulo tem o objetivo de oferecer um “Detonado do percurso metodológico”, a fim de tornar claro ao leitor qual a base da qual partimos para a abordagem do tema e explicitar as razões de termos elegido o estudo de caso como método fundamental a partir das contribuições de Laville e Dionne (1999), Susanna Priest (2011) e Robert Yin (2010). A fim de pincelarmos sobre o debate da gênese da comunicação enquanto ciência e os reflexos desse processo em nosso objeto de estudo, partimos das ideias de Marcondes Filho (2016) e José Luiz Braga (2016).

Um dos objetivos específicos de nosso estudo é a compreensão do papel da incorporação da violência no contexto do jogo e qual sua importância na problemática central da experiência. Outro objetivo específico do trabalho foi entender, a partir da ideia de reprodutibilidade técnica de Benjamin, se o progresso do desenvolvimento dos jogos necessariamente implicaria em um extrapolamento estético da violência ao longo dos anos. Além disso, pretendemos também ajudar a valorizar e fortalecer o campo de pesquisa comunicacional que diz respeito ao vídeo game, encarando-o como uma mídia de massa dotada de potenciais comunicativos ainda pouco explorados.

A análise da série em questão nos permitiu constatar que houve um amadurecimento em narrativa que foi capaz de resgatar seu caráter de experiência inovadora e reposicionar a franquia no mercado de jogos. Tal perspectiva se alia à constatação de um distanciamento da mídia vídeo game do que Walter Benjamin considera como experiência esvaziada, devido à capacidade dos jogos eletrônicos de abordar sentimentos, propiciar imersão, permitir o estabelecimento de relações sociais por meio do que aprendeu sobre o jogo com outras pessoas e do desenvolvimento empático que o novo formato narrativo desviado do protagonista proporciona. No aspecto da produção do jogo, constatamos a existência de um formato de construção que observa experiência e vivência como indicadores de intensidade. Tal balanceamento é recorrente em diversos aspectos do jogo (design de níveis, de áudio, de

jogabilidade, interface e principalmente na intercalação entre ação e reflexão) que batizamos como dinâmica do equilíbrio. Em suma, nosso percurso conceitual nos permitiu compreender que a experiência gestada a partir do jogo e do uso que fazem dos mecanismos imersivos se classifica como uma busca voluntária do jogador pelo desafio, pelo choque estético e pela superação desses estímulos.

2 PRESS START: CONSIDERAÇÕES INICIAIS SOBRE O JOGO

Figura 1 - Duelo entre Richter Belmont e Drácula no início do jogo Castlevania: Symphony Of The Night



Fonte: Konami (1997)

A cena clássica que abre o primeiro confronto contra Drácula no jogo Castlevania: Symphony Of The Night, de 1997 aquece os motores de uma trama repleta de sangue e de questionamentos filosóficos que permeiam boa parte dos jogos eletrônicos. Enojado e em tom assertivo, Drácula se direciona a Richter, herdeiro da família Belmont que há quase um milênio trava caças a vampiros: “O que o homem é? Uma miserável pequena pilha de segredos”. Essa emblemática provocação de um bem-sucedido jogo de videogame de mais de 20 anos nos faz mergulhar na temática e começarmos a nos questionar dentro e fora do jogo o que nós, humanos, somos.

Tendo em vista que Castlevania é um jogo eletrônico, algumas inquietações nos acometem: qual o impacto de um questionamento ético como esse logo de início? Estaríamos à mercê de uma tecnologia com potencial destrutivo ou, no mínimo, questionador? O que é preciso ser descoberto ou decodificado para entendermos o fascínio exercido pelo jogo? Esse fascínio é, necessariamente, bom? Geralmente, conceitos afirmativos como bom ou ruim flertam, necessariamente, com a moral subjetiva. Assim, o que determina se gostamos ou não de alguma coisa são as percepções que temos durante a vida. Antes de proceder aos impactos

que os jogos podem ter no nosso papel social, e até mesmo antes de percorrer pela concepção do que o conceito de experiência engloba, primeiramente faz-se necessário o entendimento sobre o que é jogo.

Ainda que McLuhan (1969 apud JOHNSON, 2012, p. 21) tenha nos alertado que novas mídias sempre estarão fadadas a serem classificadas como falsas e analisadas a partir da ótica de mídias anteriores, no presente trabalho observaremos o vídeo game como uma mídia de massa, assumindo-o como o grupo de manifestações em que se inserem diferentes formatos como o jogo de computador, o console doméstico e o jogo de fliperama, além dos jogos portáteis e jogos multijogador online. Podemos conceituá-lo como mídia e como produto cultural a partir das contribuições de Edgar Morin (1969), que entende a cultura de massa como tudo o que é produzido a partir de técnicas de fabricação industrial e propagandas de forma maciça, atingindo um o público em grande escala de forma homogênea – lógica mercadológica em que os jogos eletrônicos se aplicam.

Gilles Brougère define o jogo como uma “situação em que vários jogadores devem tomar decisões das quais depende um resultado que lhes diz respeito” (BROUGÈRE, 1998, p. 23), portanto, se trata de um agrupamento social natural que gravita em torno de um objetivo em comum. Na história das sociedades, entre elas a romana, a grega e a asteca, por exemplo, o jogo tem sua origem na *mimesis*, no como se, no fingimento, sendo o mundo da representação por meio da cópia, que mimetiza de forma lúdica situações reais como a guerra. Contudo, esse viés de encenação nos conduz à visão de jogo da civilização grega, que segundo Johan Huizinga (2000), se confunde com a noção de competição pela sua origem etimológica. Aparece, assim, o sentido geral do jogo como o ambiente do treinamento, do exercício e do simulacro, observados como atividades que se desenvolvem paralelamente ao trabalho cotidiano (BROUGÈRE, 1998).

Inserido na perspectiva teatral de atingir a perfeição por meio do gesto corporal repetitivo e artístico, nas sociedades clássicas gregas e romanas já era incumbido ao jogo um valor cultural, vital para a sociedade. Observado como um complemento que expande o tão buscado sentido da vida, Huizinga argumenta esse papel do jogo enquanto estrutura indispensável da sociedade naquele momento.

O jogo torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural. (HUIZINGA, 2000, p. 10 - 11).

O universo do lúdico e do jogo como ferramenta cultural mantinham firme o elo da sociabilidade em agrupamentos mais simples. Por meio deles era possível cultivar uma rede de relações que impulsionavam a comunicação comunitária – razão primordial para que Brougère situe historicamente a importância e protagonismo do jogo: “é por isso que a atividade lúdica, embora oposta ao trabalho, não era considerada frívola.” (BROUGÈRE, 1998, p. 45).

Todavia, conforme as sociedades se desenvolviam, a visão do jogo como expansão do cotidiano foi se perdendo. A divisão social do trabalho, a especialização e a industrialização, por exemplo, são fenômenos que nos conduziram ao isolamento do jogo, à sua dissociação da vida social para que fosse visto como fútil. De acordo com Brougère (1998), o jogo foi realocado para a esfera infantil, e quaisquer manifestações culturais que não diziam respeito aos interesses adultos, tais como o trabalho, a educação e a participação nas tarefas cotidianas passaram a ter pouco valor. É a partir dessa concepção que se dá início ao apagamento da dimensão social do jogo e à classificação de atividades humanas como sérias ou frívolas – apenas entretenimento. Logo, instaura-se a exclusividade do jogo como algo reservado às crianças, pois “é o lugar que permite que se percebam comportamentos independente da influência adulta, social” (BROUGÈRE, 1998, p. 31).

Instintivamente, naturaliza-se a noção de que o brincar se estende à vida adulta em pequenas doses — na forma do jogo, riso, loucura, piada, gracejo, cômico etc, que, devem ter momentos reservados. Mas, quanto mais observamos a estrutura da sociedade, mais fica visível a semelhança dessas ocasiões em que essas expressões geralmente fluem com jogos. Se, para Agamben, “o jogo é o relacionamento com os objetos e os comportamentos humanos que capta nestes o puro caráter histórico-temporal” (AGAMBEN, 2005, p. 88), é por meio de situações que se estruturam mais ou menos como jogos que nós continuamos constituindo nossas relações sociais, apesar de negar a função cultural do jogo. Isso nos direciona para a concepção de independência do jogo, que existe e atua queiramos ou não. Huizinga justifica essa afirmativa ao dizer que “quanto mais nos esforçamos por estabelecer uma separação entre a forma a que chamamos ‘jogo’ e outras formas aparentemente relacionadas a ela, mais se evidencia a absoluta independência do conceito de jogo” (HUIZINGA, 2000, p. 9). Em suma, Brougère (1998) resume a história dos jogos ao movimento de passagem do sério ao frívolo, em que o sério representa as esferas do trabalho e da sociabilidade.

Nos dias atuais existem inúmeros formatos de jogo, como o de tabuleiro, os de adivinhação, os digitais, as competições esportivas e até mesmo a guerra e o teatro. Logo, podemos considerar, pela intuição, que o jogo é uma estrutura que faz parte do nosso

cotidiano. Mas a ideia cultural primordial que se tem de jogo é uma herança linguística do latim *ludus* (lúdico), que o instaura como um ambiente ou um momento de simulação, um mero faz de conta, como se ele fosse um ambiente de escape da vida real. Como afirma Huizinga (2000), *ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar. No entanto, é cabível se atentar para o fato de que o universo do lúdico não pertence apenas à esfera das crianças, podendo existir nas ações dos adultos e os resultados que estas desencadeiam. Apesar da descrição de Huizinga, apenas Caillois (1990) apresenta o lúdico com uma definição clara ao invés de vê-lo como uma categoria de ações. Autores como Brougère e Huizinga, por exemplo, preferem uma retomada etimológica para explicar o contexto de uso do termo *ludus*, ainda que Brougère (1998) utilize o termo “atividade lúdica” como sinônimo de jogo em alguns momentos.

Caillois (1967) descreve o *ludus* como uma espécie de estado de espírito, uma “exuberância alegre e impensada, praticamente absorvida” (CAILLOIS, 1990, p. 32) que se opõe ao pressuposto clima de seriedade que o jogo evoca ao subordinar pessoas a regras fixas. O aspecto *ludus* é visto em Caillois como um “gosto pela dificuldade gratuita” (CAILLOIS, 1990, p. 47 - 48). Nessa perspectiva, a futilidade do jogo – no sentido de que não produz nada concreto, palpável – reside nessa posição dialética que o lúdico ocupa, pois é justamente esse conflito entre regra e espontaneidade que “exige um número sempre crescente de tentativas, de persistência, de habilidade ou artifício” (CAILLOIS, 1990, p. 33) do jogador. Apesar do emprego do termo futilidade, isso não significa dizer que o autor considera o jogo uma construção cultural sem valor. Ao contrário, é nessa lógica que o jogo mostra seu propósito de instigar a sociedade nas tarefas que desempenham.

A conceituação do senso comum é a de que o jogo é o oposto completo da seriedade, uma falsa simetria que, segundo Huizinga (2000), não se verifica na prática. Essa ideia abstrata de seriedade abarca princípios como o de zelo e o de esforço, como se fossem qualidades impenetráveis na esfera do jogo. De acordo com o próprio autor, “O conceito de jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que o de seriedade. Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade.” (HUIZINGA, 2000, p. 36).

Dessa forma, o jogo pode ser entendido como uma orientação de conduta, um mundo em que o jogador tem plena consciência de que está fantasiando realidades e encenando personalidades (HUIZINGA, 2000; GEE, 2007). Isso significa abolir a ideia do jogo como uma mera forma de descanso natural de todos os seres vivos, caso consideremos que animais

também brincam e organizam rituais com objetivos claros – como os processos de acasalamento, por exemplo. É importante observar o jogo com mais criticidade, pois ele nos posiciona culturalmente (HUIZINGA, 2000; AGAMBEN, 2005). Huizinga expressa bem esse momento de fantasia que o jogo propicia:

Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes. Esta supressão temporária do mundo habitual é inteiramente manifesta no mundo infantil, mas não é menos evidente nos grandes jogos rituais dos povos primitivos. [...] O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa. Os terrores da infância, a alegria esfusante, a fantasia mística e os rituais sagrados encontram-se inextricavelmente misturados nesse estranho mundo do disfarce e da máscara. (HUIZINGA, 2000, p. 13).

Descartada a concepção dualista entre seriedade e a futilidade do jogo, nos resta entender como interpretamos o jogo (enquanto uma estrutura) em situações lúdicas. Uma outra característica a ser destacada é que um jogo só ocorre com participação voluntária e pelo tempo que o jogador quiser que ele ocorra, configurando sua característica fundamental mais potente: a autonomia – que não deve ser confundida com a liberdade do jogador, pois todo jogo necessita de regras claras para ocorrer. Huizinga (2000) entende que o jogo é autônomo porque pode ser iniciado independentemente de influências externas. Tal independência se dá na medida que instiga um desejo de satisfação no jogador ao mesmo tempo em que oferece a ele os mecanismos para sanar tal vontade, sem que seja necessário buscar alento fora do jogo. Por outro lado, Jane McGonigal (2011) enxerga a autonomia nos jogos como a possibilidade de escolha do jogador de participar ou não de uma atividade. Uma vez que se torna um participante, o jogador é incumbido de uma série de obstáculos desnecessários que deve tentar solucionar a fim de gerar satisfação e prazer. Nota-se que em ambos os casos a satisfação do jogador é o resultado da autonomia.

Além disso, o jogo tem um espaço de ocorrência bem-definido, intitulado “círculo mágico” por Huizinga (2000) – pode ser uma arena, um tatame, um tabuleiro, ou, no caso da nossa análise, os limites do ambiente virtual de um jogo eletrônico. O terreno de jogo, para Huizinga – uma arena, um campo, uma mesa –, são representações de um local sagrado que manifesta o isolamento da atividade e representa esse desprendimento que a criança ou participante sente quando joga, sob a roupagem de uma frivolidade (embora não seja frívolo de maneira alguma) para ser mais aceito socialmente e não seja confundido com o mundo das crianças.

Essa organização espacial compele o jogador a finalizar o que foi iniciado, honrando os acordos que firmou anteriormente antes de começar a jogar. Gee (2007) utiliza um conceito do psicanalista Erik Erikson para descrever o fenômeno da “moratória psicossocial” que ocorre em jogos, podendo ser descrita como uma percepção de que consequências ou punições do mundo real são menores, permitindo aos jogadores que sejam eles mesmos com mais facilidade quando imersos no jogo. O conceito de moratória psicossocial se relaciona diretamente ao círculo mágico de Huizinga, na medida em que, por comportar nesse espaço as regras e objetivos fundamentais para que uma atividade ritualisca ocorra, é também o local em que eventuais encenações podem ocorrer sem os ônus típicos da vida cotidiana.

A última característica fundamental de Huizinga (2000) tem a ver com o papel que o jogo desempenha na temporalidade, termo descrito por Agamben (2005). Com isso adentramos a explicação do poder de posicionamento cultural do eu no mundo a partir do jogo, que Huizinga descreve como função cultural. Para o autor, depois de finalizado o jogo e tendo internalizado criticamente o seu conteúdo, é possível exprimir a capacidade de “se fixar imediatamente como fenômeno cultural” (HUIZINGA, 2000, p. 11), permanecendo como uma criação nova do espírito, como se fosse um artefato a ser conservado pela memória e pela tradição de uma sociedade. Por ser um ambiente bem-delimitado e organizado dentro dos limites de seu círculo mágico, o jogo cria uma temporalidade e uma historicidade que inicia e termina nele mesmo – talvez essa seja a origem da ideia de que o jogo é uma forma de escape da vida mundana e cotidiana. Do contrário, entende-se o jogo como uma atividade que tem valor lúdico, diversional, de entretenimento que é capaz de parar o tempo por alguns momentos e produzir mudanças em nossa *Aion* – a força vital humana, representada por uma criança a se divertir, para Heráclito.

Se é verdade que aquilo com que brincam as crianças é a história, e se o jogo é o relacionamento com os objetos e os comportamentos humanos que capta nestes o puro caráter histórico-temporal, então não parecerá irrelevante que, em um fragmento de Heráclito [...], *Aion*, o tempo em seu caráter originário, figure como uma ‘criança que joga com os dados’, e que a dimensão aberta neste jogo seja definida como ‘reino de criança’. Os etimologistas remetem a palavra *aion* a uma raiz que significa ‘força vital’, [...], antes de assumir o de ‘medula espinhal’ e, finalmente, [...] o de ‘duração’ e de ‘eternidade’. [...] Por esta razão, quando Heráclito nos diz que *aion* é uma criança que joga, ele representa como jogo a essência temporalizante do vivente, a sua historicidade, diríamos nós. (AGAMBEN, 2005, p. 88 - 89).

A função cultural do jogo para Huizinga se relaciona diretamente à ressalva entre jogo e ritual expressa na teoria de Giorgio Agamben sobre a historicidade. Para o filósofo italiano, a utilização da palavra ritual não deve ser entendida como um sinônimo de jogo. Ele atesta a

diferença entre o jogo e o rito a partir de uma perspectiva marxista e dialética ao dizer que na medida em que o rito organiza o calendário, o jogo o destrói, garantindo equilíbrio ao sistema social e reforçando a ideia do jogo como atividade lúdica que propicia experiências que nos alteram permanentemente. Essa é a temporalidade de Agamben, em que o jogo – a diacronia ou ausência de calendário – **paralisa** o tempo; e o ritual – a sincronia – **organiza** o tempo e demarca a passagem de fases (grifo nosso).

Enquanto o rito [...] transforma eventos em estruturas, o jogo transforma estruturas em eventos. [...] O jogo, por sua vez, oferece uma operação simétrica e oposta: ele tende a romper a conexão entre passado e presente e a resolver e fragmentar toda a estrutura em eventos. Se o rito é, então, uma máquina para transformar diacronia em sincronia, o jogo é, opostamente, uma máquina para transformar sincronia em diacronia. (AGAMBEN, 2005, p. 90).

Um jogo de cartas, embora resguarde a estrutura e os princípios lúdicos de um jogo, pode ser utilizado apenas para passar o tempo, sem produzir mudança ou reflexão alguma nos jogadores, podendo ser caracterizado, nessa situação, como um rito. Podemos observar cotidianamente diversos estabelecimentos ou agrupamentos que podem ser chamados de terrenos de jogo de acordo com a visão de Huizinga (2000), em essência, como as academias de ginástica ou os centros esportivos. Neles, pode ser cultuada a ideia de que atividades como essas são *hobbys*, uma espécie de rito, que começa e termina com o objetivo fisiológico ou emocional de produzir mudanças sincrônicas nas pessoas - ajudar a dormir melhor, a desestressar, etc. - embora, na realidade, pelo isolamento, interatividade e incorporação de papéis que propõem, por exemplo, sejam jogos. Até passear com seu cachorro pode ser um jogo, nessa perspectiva, e seu terreno de jogo seria o caminho feito de forma ritualésca (por se dar em horas e locais semelhantes) e repetida, uma das características do jogo.

Nesse ponto, Huizinga (2000) não concorda com Agamben (2005). Ao atestar que o jogo é uma máquina para transformar sincronia em diacronia, Agamben desconsidera o aspecto lúdico do rito, ao passo em que Huizinga afirma que os dois sejam muito próximos um do outro e, por isso, cumprem as funções de paralisar e organizar o tempo e apenas nunca houve convenção sobre chamar os rituais de jogos. Uma diferença possível de ser observada no jogo eletrônico em comparação com outros formatos clássicos é a possibilidade do isolamento, que nos direciona à necessidade de discorrer sobre a experiência e a imersão como fatores definitivos do jogar. Se jogos são estruturados no sentido de elevar a intensidade da vida do indivíduo ou do grupo que joga, podemos depreender que a transformação cultural é unitária no caso de *God Of War*, visto que é um jogo *single-player* (jogado

individualmente). Ela só é capaz de transgredir para a esfera do compartilhamento em ambientes necessariamente externos ao jogo - como fóruns online, encontros casuais de amigos que já jogaram o mesmo jogo, feiras de games e etc. – do contrário, quem passa por essa transformação é uma pessoa só.

Ainda que nesses espaços exista a possibilidade de que outras pessoas confrontem as interpretações umas das outras sobre um traço marcante de um jogo, mesmo assim guarda-se o afeto pelo que foi vivido para reinterpretar essa percepção ao longo da vida, nem que seja para, em alguns anos, dizer que tudo aquilo era muito bobo. Excetuando-se o peso do conteúdo para analisar a pura natureza da interpretação, só de impactar o jogador de forma a incrustar nele durante um certo tempo a vontade de buscar uma interpretação diferente das coisas que viveu por meio do jogo, já temos aí uma função cultural-filosófica do jogo que é a de questionar várias nuances de um mesmo fato. Embora a nostalgia possa bater na porta, via de regra o jogador sente que não é necessário viver aquilo novamente, dada a singularidade daquela vivência e o carinho nostálgico que guarda por ela. O conflito entre diacronia e sincronia é um processo saudável e é o que demarca nossa historicidade a cada jogo que finalizamos e guardamos na nossa memória.

Indo além na temática da interpretação, é verdade dizer que jogos são produtos culturais que dependem de uma leitura. Desse ponto de vista, o jogo pode ser observado como uma estrutura, que, por meio da organização de diversos signos, estabelece uma linguagem própria e, que, a partir desse suporte, é capaz de apresentar uma experiência única (AGAMBEN, 2005). Logo, a linguagem é apenas um caminho para a experiência, como descreve Agamben.

Mas, a partir do momento em que existe uma experiência, que existe uma infância no homem, cuja expropriação é o sujeito da linguagem, a linguagem coloca-se então como o lugar em que a experiência deve tornar-se verdade. (AGAMBEN, 2005, p. 62).

A visão do jogo como mera atividade é apenas uma das suas nuances de investigação para Roger Caillois (1990). Ao direcionar seu foco para o que Giorgio Agamben intitula de *linguagem*, Caillois comenta a noção inerte que a sociedade tem do jogo como a *organização de um conjunto de coisas*, expressa em agrupamentos de objetos utilizados no cotidiano como um “jogo de talheres” ou um “jogo de quarto”, por exemplo. Isso nos direciona para a interpretação do jogo como uma atividade que depende de um conjunto de objetos ou estruturas manipuláveis que auxiliam na nossa percepção.

Em primeiro lugar, numa das suas mais correntes acepções, e também das mais próximas do seu verdadeiro significado, o termo “jogo” designa não somente a actividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma actividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo. (CAILLOIS, 1990, p. 10).

Essas formas de estabelecimento da ordem por meio do jogo e por meio de costumes lúdicos revelam um carácter social do jogo: por ser um sistema de regras, tratando de estrutura, o jogo ajuda a ordenar sentimentos, resolver conflitos, etc. De acordo com Gee (2007), o jogo é uma estrutura que permite o exercício de algumas competências. Para ele, o jogo o encoraja os jogadores a se observarem como resolvedores de problemas, que persiste mesmo depois de cometer erros e são pessoas que enxergam os desacertos como oportunidades de refletir e aprender. “Ao invés de ritualizar as soluções para os problemas, se deixa aberto a se desfazer do conhecimento formalizado para encontrar novas maneiras de resolver novos problemas em novas situações” (GEE, 2007, p. 36, tradução nossa). Assim como Agamben (2005), poderíamos dizer que Gee interpreta o rito como um aceite dogmático, com a crítica de que ele não exercita a criatividade justamente por fincar suas origens na tradição, que é menos contestada.

O que há de interessante aqui, é a individualização do processo, ao longo do tempo. Essas características continuam existindo, mas, ao invés de afetarem o funcionamento social de toda uma tribo, aldeia, etc., saem do coletivo para abrigar o particular - o jogador consegue resolver com maior astúcia conflitos da sua própria vida devido ao contato com estruturas discursivas e sistema de regras (ou seja, jogos) que o treinaram para isso, durante a vida, constituindo habilidades permanentes nele, assim como os sofistas desenvolveram a retórica nos teatros que a prática lúdica da polis envolvia.

A fim de reiterar e resumir o debate apresentado sobre a tentativa de conceituação de jogo, Caillois (1990) nos oferece subdivisões que variam de acordo com a natureza e objetivo de cada jogo ou situação. Para o autor, circunstâncias de *ludus* ou de *paidia* – uma agitação imediata e desordenada ao jogar, que se origina a partir do descumprimento de regras – podem aparecer ser atribuídos a qualquer um dos tipos de jogo, sejam eles mais inclinados ao *Agôn*, à *Alea*, à *Mimicry* ou à *Ilinx*. Jogos inclinados ao *Agôn* tem a competitividade como o fim central e comporta traços de agressividade; *Alea* diz respeito a jogos que tem a imprevisibilidade como força motriz, a exemplo dos jogos de azar, de sorte ou de dados; À esfera da *Mimicry* são reservadas as situações em que a ilusão é uma motivação ou deve-se encarnar um personagem ilusório; Na *Ilinx* categoriza-se jogos ou atividades em que a estabilidade é colocada em risco frequentemente, e sentimentos como o pânico e a hipnose

são presentes. Caillois utiliza o termo “vertigem” na tentativa de encontrar um equivalente para *ilinx* e, para fins ilustrativos, elege o tobogã (ou toboágua) como um exemplo de atividade lúdica fiel ao conceito.

Caillois resume todas as características já percorridas em seis tópicos, descrevendo o jogo como uma atividade *livre, delimitada, incerta, improdutiva e fictícia*. (CAILLOIS, 1990, p. 29 - 30). É livre, pois, se o jogador fosse obrigado a fazê-la, o jogo imediatamente deixaria de ser divertido, atraente e alegre; É delimitada, pois só pode ocorrer em um limite de espaço e de tempo estabelecidos previamente; É incerta porque perderia seu aspecto lúdico e não instigaria a criatividade do jogador caso houvesse um fim premeditado; É improdutiva porque não gera ônus e nem produtos concretos para nenhuma das partes envolvidas. Mesmo que houvesse alguma premiação, ela já seria definida na fase de delimitação, antes de iniciar o jogo; É regulamentada, pois é necessário que se entenda que está diante de um sistema independente das regras do mundo exterior e, por fim; É fictícia, pois submete os jogadores a uma realidade quase paralela durante o período que o jogo ocorre, e todos sabem que estão fantasiando.

Enquanto estrutura livre, independente, autônoma e que tem como objetivo a busca por satisfação, há de se pontuar quais são os elementos que permitem que o jogador avance nesses mundos fictícios momentâneos ou círculos mágicos e alcance sua meta central. Nesse contexto de incentivos para continuar jogando e as consequentes gratificações disso, é importante elucidarmos o conceito de “motivação intrínseca”, cunhado por Thomas Malone, que, de acordo com o autor, é o que rege ambientes ideais de aprendizagem (como jogos, salas de aula, treinamentos profissionais, etc.). Ele explica que o prêmio por participar de uma atividade deve ser puramente emocional e que, por excelência, gerar motivação intrínseca é o objetivo central de qualquer jogo, digital ou não, para que o jogador continue imerso na tarefa que está sendo desempenhada, alcance as metas estabelecidas e se sinta desafiado (MALONE, 1980). A esse respeito, traçamos 10 características estruturais padrão em jogos por meio da análise de autores como Malone (1980), Gee (2007), a game designer Jane McGonigal (2011) e a designer instrucional Flora Alves (2014). De acordo com esses autores, ambientes de motivação intrínseca como jogos são bem-sucedidos na tarefa de proporcionar prêmios emocionais quando: 1) Apresentam **metas claras** – o que aguça o senso de *propósito*, um dos quatro pilares fundamentais dos jogos identificados por McGonigal (2011); 2) São capazes de proporcionar **foco** – as atividades nele desempenhadas devem tentar ser isoladas de estímulos que possam interferir no progresso (HUIZINGA, 2000; GEE, 2007); 3) São organizados a partir de **regras** – que, a partir do momento em que são dominadas, instigam a criatividade e o

pensamento estratégico para resolver problemas (GEE, 2007; McGONIGAL, 2011); 4) Existem formas de medir o progresso dos participantes, (*feedback* em tempo real), que garantem a possibilidade de alcançar a meta; 5) **Desafiam** progressivamente os jogadores – opera-se no nível mais alto de habilidade dentro de um dado módulo. A falha instiga o desejo de voltar e fazer melhor, uma vez que sabe-se da própria capacidade (MALONE, 1980; GEE, 2007); 6) Apresentam a possibilidade de **cooperação** ou competição – que é basicamente uma outra forma de cooperação, pois as várias partes se beneficiam no processo (McGONIGAL, 2011); 7) O **acaso** se faz presente, oferecendo um certo nível de surpresa sobre o que está por vir; 8) Incorporam elementos de **fantasia** – o que estimula a criatividade, a encenação de identidades sobre o que se gostaria de ser e a possibilidade de sê-lo por um dado momento (MALONE, 1980; BROUGÈRE, 1998; GEE, 2007). 9) Existem possibilidades ou ilusões de **escolha**; 10) Pode-se controlar o nível de **dificuldade**.

McGonigal (2011) reforça as perspectivas de Agamben e Huizinga ao atestar que muitos desses princípios não têm valor em si próprios, caso não instiguem uma conexão social entre as partes envolvidas e operem em prol de um sentido comum a todos os presentes em um ambiente de aprendizagem.

2.1 Estratégia e impacto

A questão do impacto do jogo na sociedade é objeto de estudo de correntes teóricas diversas, desde a filosofia até as ciências exatas. Na historiografia acadêmica que aborda jogos se destaca o estudo da *teoria dos jogos*, aplicada largamente na diplomacia, em prospecções sobre concorrência de mercado e, também, da micro e macroeconomia. Esse ponto de vista matemático determina que jogos são sistemas, e que, por esta razão, podem ser representados numericamente. Para que um jogo ocorra é necessário um conjunto de jogadores, um conjunto de estratégias, um conjunto de estados e valores de ganho (*pay-offs*) – os resultados que esse jogo trará para as partes envolvidas. Sob esse ponto de vista, Prajit Dutta (1999) assinala algumas questões que nos direcionam a uma síntese da teoria dos jogos, que pode ser resumida como um foco na *interdependência* entre sujeitos ou grupos. Para Dutta, a teoria reside nas suposições que fazemos sobre as escolhas dos outros jogadores e as ponderações que fazemos sobre os possíveis resultados dessas escolhas alheias, se atendo sempre a qual será o impacto para todos os envolvidos no jogo. A teoria dos jogos é

observada como uma “maneira formal de analisar a interação entre um grupo de agentes racionais que agem estrategicamente” (DUTTA, 1999, p. 4).

Se jogos são sistemas onde decisões são tomadas de forma estratégica, devemos pontuar quais as condições de existência de um jogo. Joel Watson (2008) assinala 5 características fundamentais: I) Uma lista de jogadores; II) Uma descrição detalhada das possíveis ações dos jogadores; III) Uma descrição do que os jogadores sabem quando tomam suas decisões; IV) Um detalhamento de como as escolhas dos jogadores os direcionam a resultados e, por último; V) Uma especificação sobre as preferências dos jogadores comparadas com os resultados de uma ação – como quem se pergunta “e se?” o tempo todo e avalia os caminhos cautelosamente.

A interdependência assinalada por Dutta (1999) se relaciona diretamente ao termo-chave trabalhado pela teoria dos jogos: estratégia. De acordo com Joel Watson (2008), estratégia é “um plano completamente incerto para um participante do jogo” (WATSON, p. 24, tradução nossa). Por plano “completamente incerto”, o autor se refere à especificação completa do comportamento do jogador, que descreve suas ações em cada um dos pontos de decisão – os nós.

Apesar da aparente simplicidade da teoria e de seus pressupostos, existem diferentes formas de disposição desses valores que podem ser utilizadas, a depender da finalidade da análise. Um jogo representado na forma normal consiste em uma matriz em que são apresentados todos os possíveis resultados, chamados costumeiramente de *pay-offs*, obtidos pela utilização de uma das possíveis estratégias por cada jogador. Embora pareça intuitiva, a forma normal tem algumas limitações relevantes, tais como a dificuldade em se representar graficamente um jogo com muitos participantes ou onde existem muitas estratégias possíveis.

A forma normal é mais potente em situações em que os jogadores devem fazer suas escolhas e estruturar suas estratégias simultaneamente, ou, no mínimo, sem que um tome conhecimento da decisão do outro - visto que não é possível representar estratégias que podem ter sido pensadas a partir de uma decisão visível do oponente.

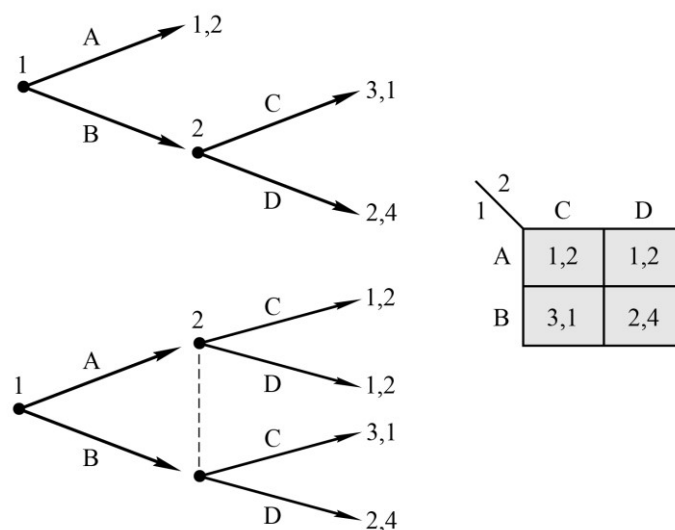
Quando existe a possibilidade de visualização sobre essas opções estratégicas, a forma extensiva de representação se mostra mais completa, do ponto de vista da fluidez do jogo. Baseada em estrutura de árvore, o jogo representado na forma extensiva enuncia estratégias que foram estruturadas a partir das mudanças sucessivas que ocorreram durante o jogo. Na visão de Watson (2008) o que há de mais crucial na diferenciação entre a forma extensiva para a normal é que, na extensiva, é possível visualizar o próprio progresso e, com isso, tomar decisões melhores. No entanto, dada a natureza meramente probabilística da Teoria dos Jogos,

mesmo com a representação na forma extensiva não há resultados absolutos, apenas suposições bem fundamentadas que podem guiar nossas ações futuras de maneira mais inteligente.

Nesse ponto, devemos nos atentar para uma importante questão: informação. Especificamente, será que a árvore representada até agora é capaz de capturar a informação que os jogadores têm quando tomam suas decisões? Com a forma extensiva, conseguimos representar a informação que o jogador detém ao descrever se eles sabem onde estão enquanto o jogo progride. (WATSON, 2008, p. 13, tradução nossa).

A diferença visual entre as duas formas de representação fica expressa na figura 2. Enquanto a forma extensiva oferece uma visualização do panorama de jogo em questão baseada em turnos, facilitando ao jogador o traçar de estratégias com base nos eventos anteriores, a forma normal permite uma representação simplificada em formato de planilha.

Figura 2 - Um mesmo jogo representado na forma extensiva (à esq.) e normal (à dir.)



Fonte: WATSON, 2008, p. 33

Cada vértice, chamado de nóculo representa o ponto em que um jogador se situa e cada fio que sai desse ponto representa um caminho, ou seja, uma das decisões possíveis de serem tomadas naquele dado momento, de acordo com a estratégia estabelecida. Apesar de parecer mais viável para qualquer jogo pelo detalhamento que propicia, a escolha por um ou outro método de representação varia muito de acordo com o nível de fluidez do jogo, ou, em termos mais genéricos, deve ser determinada pelas jogadas ou turnos previstos. Se esse número é muito grande, a representação extensiva pode ser inviável dada a irônica extensão

que tomaria, como em um jogo de tabuleiro qualquer como o xadrez. A grande epifania da forma extensiva é a descrição dos “espaços de estratégia” dos jogadores (WATSON, 2008, p. 29), em que cada perfil de estratégias descreve completamente a forma de se jogar o jogo assumida pelo jogador – ou seja, a quais nódulos ele se conecta a partir de seus movimentos. Isso permite a comparação entre os resultados que um jogador x almeja e os resultados esperados por ele, o que pode ser útil em casos de simulação, por exemplo.

Ainda dentro da discussão do impacto, nos resta investigar a questão a partir de uma esfera interna, exclusiva ao jogador, antes que este seja capaz de produzir qualquer efeito na esfera externa, social. Isso significa dizer que o jogo acomete o sujeito de uma condição que ativa uma série de percepções acumuladas ao longo da vida e demanda dele a capacidade de articulação para que essas várias pequenas peças sejam conectadas. Tal pressuposto denota uma perspectiva solitária de se pensar o impacto de um jogo, que nos remete à concepção de Deleuze (1974) a respeito do jogo ideal que, ao contrário dos teóricos já apresentados, entende que o jogo ideal não existe fora de nossas mentes, pois é formado pela soma dos incontáveis pequenos pensamentos que temos o tempo todo – que são difíceis (ou praticamente impossíveis) de serem expressos para o mundo externo. Esses pequenos pensamentos são subjetivos, e muitos deles são incorporados nas nossas ações do dia a dia de forma abstrata e automática, pois, se tivéssemos de pensar de forma totalmente conscientem o tempo todo, não faríamos nada pelo volume de processos que teríamos de administrar. Para pegar uma caneta precisaríamos pensar no movimento dos tendões, músculos, ossos, calcular o movimento de pinça dos dedos quando entrarem em contato com a caneta e esse processo normalmente instantâneo provavelmente levaria minutos para ser executado.

No entanto, o jogo ideal é o ambiente da reflexão pessoal. Ao engajarmos nele, nos submetemos a um processo de decifrar sensações desconhecidas. É como se o pensamento humano (enquanto ato involuntário) tivesse pensamentos independentes, e, de tão nebulosa que essa relação é – até mesmo para explicarmos em palavras, dada a quantidade de micropercepções envolvidas nisso – a única forma inteligível de tentar falar sobre isso é representando-a na forma de arte. Esse turbilhão de pensamentos desordenados são o que Deleuze (1974) intitula de *inconsciente do pensamento puro*. Apenas a partir desse processo somos capazes de atribuir sentidos ao que a soma de percepções tenta nos comunicar.

Escolher percorrer tal caminho é se submeter voluntariamente a uma situação de choque, que envolve um fluxo de vivências mais ou menos fixo, segundo Deleuze (1974): 1) o inconsciente do pensamento puro é estimulado com uma percepção desconhecida; 2) o incômodo que isso produz no sujeito o conduz à tentativa de o materializar, ainda que não

entenda bem o que aquilo significa; 3) finalizado esse processo de expurgo da sensação parasita, parte-se para um ato contemplativo de entender e nomear aquilo, fundando uma experiência e decifrando uma determinada sensação.

Deleuze (1974) atesta que o acaso é o que desafia o inconsciente, por apresentar sensações desconhecidas até determinado ponto, que acaba convidando o jogador a ampliar sua gama de percepções por meio do processo de jogar o jogo ideal. O único resultado possível de tal jogo é a expressão, como se essa estrutura exclusiva só existisse para nos ajudar (ainda que atue sem percebermos) a ordenar nossos pensamentos antes de tomarmos decisões, nos comunicarmos ou, até mesmo, nos expressar artisticamente.

Tendo visto que os sentidos resultantes do jogo são inconscientes assim como a apreciação da arte, é possível depreender que ambos só fazem sentido para quem o joga ou o experimenta. É por esse motivo que o autor menciona que somos constituídos por uma “distribuição de singularidades” (DELEUZE, 1974, p. 38), ou seja, nossas vivências pessoais, cuja soma constitui nosso filtro de interpretações que nos acompanha durante a vida – quase como se o autor descrevesse o que é a personalidade humana. Seria correto afirmar, então, que Deleuze não considera que o jogo é inútil ou frívolo, no sentido de que não produz nada concreto.

E, se tentamos jogar este jogo fora do pensamento, nada acontece e, se tentamos produzir um resultado diferente da obra de arte, nada se produz. É pois o jogo reservado ao pensamento e à arte, lá onde não há mais vitórias para aqueles que souberam jogar, isto é, afirmar e ramificar o acaso, ao invés de dividi-lo para dominá-lo, para apostar, para ganhar. (DELEUZE, 1974, p. 38).

Se a arte é uma percepção e ela floresce no ambiente do jogo ideal antes de se apresentar ao mundo, ou seja, inicia nos nossos pensamentos, isso significa dizer que todo esse processo mental é impossível de ser transferido para outra pessoa. É como se cada indivíduo experimentasse uma temporalidade própria. Essa relação nos remete à intrínseca relação do jogo com o tempo, que, para Agamben (2005), serve como um demarcador do cotidiano. Por conta do raciocínio desenvolvido sobre o jogo ideal, Deleuze nos fornece condições para inferir que o jogo ideal é o próprio tempo, nomeado aqui como *Aion*.

O Aion é a linha reta que traça o ponto aleatório; os pontos singulares de cada acontecimento se distribuem sobre esta linha, sempre relativamente ao ponto aleatório que os subdivide ao infinito e assim faz com que se comuniquem uns com os outros, estende-os e estira-os por sobre toda a linha. Cada acontecimento é adequado ao Aion inteiro, cada acontecimento comunica com todos os outros, todos formam um só e mesmo acontecimento, acontecimento do Aion onde têm uma verdade eterna. Eis o

segredo do acontecimento: estando sobre o Aion, ele, entretanto, não o preenche. [...] O Aion é o jogador ideal ou o jogo. (DELEUZE, 1974, p. 40).

Se para Deleuze (1974) o *Aion* é o jogo ideal e também o tempo infinitamente subdivisível, a aproximação com o *Aion* de Heráclito descrito por Agamben pode ser trazida à tona - pois estes últimos consideram o Aion como nossa essência vital. Se o Aion é, igualmente, tanto nossa força vital como o jogo ideal de Deleuze, a função real do jogo reside na sua capacidade de nos manter em linha reta, focados em nossos objetivos na vida cotidiana. Ao invés de ser gerado pelo próprio fluxo do jogo, o acaso é apenas o despertar do impulso que o jogo ideal é capaz de gerar em nós - o *Aion*, a vitalidade que o jogo produz - que nos conduz à tomada de decisões na vida real e faz com que elas se tornem acontecimentos na nossa vida. O jogo ideal é vazio, nele não acontece nada, mas é por meio dele que as coisas podem vir a acontecer.

A diferença do acaso de Deleuze para o que comumente entendemos como acaso é que, no jogo ideal, ele não é definido junto às regras do jogo, como nos jogos reais em que os desenvolvedores programam as supresas, mas sim, pelo desenrolar natural da vida. Assim, apesar das instituições e objetos existirem no mundo, esses não são capazes de agir sozinhos, visto que o único mecanismo capaz de colocá-los em movimento são nossas diferentes percepções determinadas pelos nossos solitários jogos ideais.

São essas pequenas percepções obscuras, confusas, que compõem nossas macrop percepções, nossas percepções conscientes, claras e distintas: uma percepção consciente jamais aconteceria se ela não integrasse um conjunto infinito de pequenas percepções que desequilibram a macrop percepção precedente e preparam a seguinte. (DELEUZE, 1991, p. 131).

Em suma, o jogo ideal é uma mônada deleuziana. A mônada é um espaço espiritual onde o corpo existe, e, de forma metalinguística, reúne o conjunto de motivos pelos quais o corpo é capaz de existir. Nesse sentido descrito por Deleuze, a mônada (ou as várias mônadas que entramos) é, no jogo, como o círculo mágico de Huizinga, ou seja, uma realidade momentânea que se instaura quando os acordos são firmados entre jogadores antes de se dar início ao ato de jogar. É a partir desse ato de jogar que somos capazes de constituir nossas percepções. Nossos modos de jogar (nossas estratégias, vide a teoria dos jogos) são o que Deleuze (1991) chama de *corpo*, que não é como nosso corpo físico. Cada mônada constitui um corpo diferente, o que nos impulsiona a assumir uma identidade adequada às dificuldades impostas pela mônada para sobreviver naquele espaço.

Tendo isso apresentado, podemos discorrer sobre o processo dedutivo em Deleuze, que se dá em duas etapas. Uma é a própria exigência que a mônada tem de um corpo, visto

que praticamente ordena que um corpo (uma personalidade preparada para lidar com seu conteúdo) a habite. A outra é a descoberta dos caminhos para satisfazer esse corpo, como se ele sentisse fome de alguma coisa prestes a ser descoberta. Aplicada ao jogo, a primeira etapa de dedução em Deleuze é quando o jogador toma consciência do tipo de pessoa que terá que ser dentro daquele ambiente e, a partir dessa observação, internaliza as regras - por mais inconscientes e óbvias que sejam, como “você não pode comprar mais de 3 cartas por vez” ou “você não conseguirá retornar depois de alcançar um ponto x” - que deverão ser respeitadas para que o jogo possa transcorrer. A ocorrência do jogo é a segunda etapa da dedução, é o que determina o fluxo, é a consciência de quais obstáculos ou estratégias deverão ser formuladas para que uma hipótese sobre aquele conjunto de deduções apresentadas até um determinado momento. Esse elemento que aqui está sendo chamado de hipótese, para Deleuze é como se fosse uma epifania, um despertar sobre o que acabou de vivenciar, que ele denomina como *as dobras* da alma. O autor sintetiza essa percepção:

Tenho uma zona de expressão clara e distinguida, porque tenho singularidades primitivas, acontecimentos ideais virtuais a que estou votado. A partir daí a dedução desenrola-se: tenho um corpo, porque tenho uma zona de expressão clara e distinguida. Com efeito, o que expresso claramente, chegado o momento, concernirá a meu corpo, agirá diretamente sobre meu corpo, sobre a circunvizinhança, circunstâncias ou meio. [...] O que expresso claramente é o que sucede ao meu corpo. A mônada expressa o mundo “segundo” seu corpo, segundo os órgãos do seu corpo, segundo a ação dos outros corpos sobre o seu. (DELEUZE, 1991, p. 148).

Não é necessário tentarmos representar uma vivência que ocorreu em um espaço irreal e momentâneo a partir de um objeto que já existe no mundo, pois o conhecimento que é adquirível nesse processo não depende de nada externo ao jogo (ou ao círculo mágico; ou à mônada) para se desenvolver. Apenas os elementos dispostos na mônada foram suficientes. Se esse conhecimento foi construído por meio das micropercepções imateriais que estavam alojadas no fundo da mônada (no caso do jogo isso é o encontro entre o que já conhecemos e outras micropercepções que ainda estamos conhecendo), tentar representar isso em um objeto concreto que já existe seria naturalmente incompreensível para as outras pessoas que não passaram pela mesma situação. E, mesmo se passaram, processaram de forma diferente e nunca conseguiriam se agarrar aos mesmos sentimentos e sensações, pois essas são exclusivas e intransferíveis.

Apesar desse princípio intransferível da mônada, uma ressalva se faz necessária: no caso do jogo, é evidente que existe uma parcela de conhecimento que pode ser compartilhado. Um veterano pode transmitir a um novato o conhecimento necessário para passar uma fase ou

zerar o jogo, mostrando os caminhos para que isso seja feito. No entanto, ele nunca será capaz de transmitir com eficiência os sentimentos que experimentou enquanto passava pela vivência daquela mônada, ou melhor, daquele jogo, se entendermos jogos como mônadas.

Por fim, é possível estabelecermos uma interseção entre a visão de Deleuze (1991) e a posição dos jogos eletrônicos na sociedade atual. O princípio de que mônadas suscitam uma parcela de conhecimento compartilhável remonta à lógica de mercado que sustenta os jogos eletrônicos. Reiteramos que apesar da existência das instituições e objetos tangentes aos jogos existirem, seu movimento e função são ativados pelo encontro entre as pessoas que os constituem e a partir da soma de percepções que essa interação permite. Dessa forma, argumentamos que não é simplesmente pela existência na sociedade que o jogo enquanto entidade abre possibilidades de haver trânsito entre os indivíduos e as instituições, seja para aquelas que estão mais próximas da produção de jogos (como fóruns de discussão, fãs clubes, times competitivos, estúdios de design de jogos, distribuidoras de jogos e qualquer outra instituição que desenvolva relações sociais iniciadas a partir de um jogo) como para as que se situam na esfera afetiva entre amigos que jogam. Tendo em mente que o jogo eletrônico é posicionado na sociedade como um produto cultural experienciável, argumentamos que a valorização do aspecto técnico de um jogo eletrônico é posterior às possibilidades de estabelecer relações sociais que ele carrega, como se os jogadores já estivessem cientes do potencial comunicativo do jogo enquanto canal de emoções antes de adentrá-lo, pois por meio do conhecimento que será adquirido eles poderão se conectar com outras pessoas de interesses similares e discutir suas percepções.

3 LEVEL UP: EXPERIÊNCIA NO JOGO

No senso comum, a experiência é tida simplesmente como o ato ou o efeito de experimentar, ou seja, o exercício de passar ou sofrer uma situação – sensações como a dor e a felicidade são vistas como experiências nessa perspectiva corriqueira. Por outro lado, ainda no senso comum, experiência quer dizer proficiência e autoridade, que confere poder a quem a detém – em outras palavras, o prestígio social gozado por alguém que exerce algo profissionalmente por um longo período de tempo. De acordo com Andréia Meinerz (2008), a relação entre o acúmulo de técnica e seu uso durante muitos anos resulta, conseqüentemente, na experiência, que atua como um demarcador da vida adulta, representando a processual perda de ingenuidade característica da juventude e o caminho para a sabedoria.

Isso torna importante a diferenciação de experiência e vivência feita por Walter Benjamin (1986) – marcada pela presença ou não de um senso de valorização do saber e memória ancestrais. No caso da experiência, somos nós, a partir das nossas inclinações espirituais, morais, estéticas e culturais que conferimos valor a uma experiência a partir da interpretação dos ensinamentos. A vivência é o oposto: é uma grandeza quantitativa, que determina indicadores com valor meramente referencial sobre nós, como a idade. Do ponto de vista benjaminiano é um erro acreditar que a quantidade de vivências nos confere um conhecimento valoroso. Ao contrário, o encontro com a verdade – o momento de epifania da experiência – é determinado pela qualidade nas experiências, e os erros são apenas novas chances de aprendizado. Dessa forma, seria correto dizer que cai por terra o estereótipo do idoso sábio pelo simples acúmulo do fator tempo de vida.

Dentro da Filosofia, a definição de experiência perpassa conflitos teóricos, como ocorre entre as ideias de Walter Benjamin, opostas às de Immanuel Kant. Benjamin critica a visão cientificista de experiência herdada da filosofia kantiana, que a interpreta como um processo necessário para provar alguma hipótese. Nessa perspectiva, o próprio método científico é uma experiência, que fixa seu olhar sob um determinado objeto ou fenômeno, agindo cautelosamente de acordo com regras e pressuposições que irão “aumentar o conhecimento que se tenha das manifestações ou leis que regem um fenômeno, seja ele relacionado a objetos materiais ou organismos vivos” (MEINERZ, 2008, p. 19). Para Kant, não é o sujeito que gravita em torno dos objetos, mas, ao contrário, os objetos é que são percebidos e interpretados pelo sujeito, na forma de fenômenos, de acontecimentos. Seríamos, então, capazes de conhecer apenas os conceitos das coisas pois essa é uma fonte segura de acesso ao conhecimento. Kant acreditava que era necessário colocar a filosofia em um

caminho “mais seguro” da ciência, a fim de se obter resultados mais consistentes e menos questionáveis, como ocorre em ciências como a lógica e a matemática.

Esse processo histórico embasa toda a ideia de experiência presente em Benjamin, que é concebida a partir da crítica ao método de aquisição da experiência que Kant fez imperar na ciência. Benjamin julga que essa concepção de que a experiência deve ser regulamentada e vigiada infectou âmbitos espontâneos da vida corriqueira como a arte, a religião, a política e também a filosofia, de modo que conclui em suas obras que a verdade produzida pela experiência em outros campos fora da ciência não pode ser explicada por conceitos, devido ao fato de que essa verdade é um resultado direto dos nossos processos de abstração – que são muito singulares, como ocorre nas mônadas descritas por Deleuze. Para Benjamin, a virada dessa concepção representa o início do empobrecimento da experiência nas sociedades modernas.

Nessa perspectiva, o empobrecimento da experiência que Benjamin relata é uma anedota da falta de comunicação (ou mesmo a banalização da comunicação) que permeia as vivências que acumulamos. Não comunicar a experiência vivida é uma angústia que Benjamin diz ser prejudicial à cultura.

O que foi feito de tudo isso? Quem ainda encontra pessoas que saibam contar histórias como elas devem ser contadas? Que moribundos dizem hoje palavras tão duráveis que possam ser transmitidas como um anel, de geração em geração? Quem é ajudado, hoje, por um provérbio oportuno? Quem tentará, sequer, lidar com a juventude invocando sua experiência? (BENJAMIN, 1986, p. 114).

A questão central é o resultado prático desse traço social a longo prazo, pois é uma realidade que se aplica em toda a sociedade e não no âmbito particular – como no exemplo citado por Benjamin sobre o que ocorreu com os soldados sobreviventes que retornaram mudos da Primeira Guerra Mundial, embora tenham vivido situações dantescas. Segundo o autor, se estamos pobres de conhecimento e de experiências, devemos aceitar que estamos nos tornando um novo tipo de criatura social que substitui a experiência por outra espécie de consumo: o da barbárie.

A barbárie é banal, pois não nos desafia, como um jogo faria, e nos sucumbe a criticidade frente às coisas que temos contato. Os efeitos da condição em que vive esse novo homem desprovido de experiências pela falta de comunicação ativa o “impele [...] a contentar-se com pouco, a construir com pouco, sem olhar para a esquerda nem para a direita” (BENJAMIN, 1986, p. 116). Benjamin argumenta, contudo, que embora pareça uma forma de disposição à novas experiências, a barbaridade é justamente o oposto – é a tranquilidade e

sanidade em poder gozar de uma vida em que se pode rejeitar a cultura como forma de libertação, sob o pretexto de que esse é um estilo de vida adequado aos tempos modernos. A condição bárbara se aproxima de uma arrogância preguiçosa, por derivar do pensamento desumilde de que nada novo ou diferente seria interessante, pois todo o conhecimento que dispõe já é suficiente para a vida levada.

Mais paradoxalmente ainda, esse cansaço e essa preguiça de se submeter ao novo e diferente, essa necessidade de segurança herdada pela concepção científica de Kant, é alimentado pelos sonhos dessas almas pobres. Os bárbaros recheiam seus planos futuros de promessas vazias e de vivências efêmeras sob o pretexto de que serão experiências valiosas, e descontam essa “falta de ânimo e de alegria cotidianas...” nas “...fantasias da indústria de entretenimento, veiculados pelos meios de comunicação” (MEINERZ, 2008, p. 36). Resta-nos investigar, nos capítulos seguintes, se a violência nos jogos eletrônicos pode ser um retrato da barbárie fomentada pelos sonhos de indivíduos empobrecidos e de uma indústria sedenta por atenção e capital.

Ao mesmo tempo em que Benjamin (1986) considera que o ato de transmitir a experiência é o que tornava os idosos mais sábios, ele considera que a narrativa era o suporte para tal construção de conhecimento. Contudo o desaparecimento da narração como arte, como mecanismo de acesso à experiência é o recorte mais puro do empobrecimento. Benjamin aborda a ameaça que a experiência enfrenta no ensaio *O narrador* (1994), em que argumenta que o empobrecimento da experiência é produto direto do declínio da comunicabilidade da experiência. O narrador é um ator que se utiliza de truques, da entonação de voz e da concatenação de acontecimentos para contar uma história com uma determinada intenção, e o desaparecimento da arte de narrar justifica o esvaziamento da experiência pela incapacidade dos homens de trocar experiências na contemporaneidade. Nesse contexto, a barbárie atua como um silenciamento voluntário, como descreve Meinerz: “são vivências que não se quer contar, ao contrário, busca-se esquecer” (MEINERZ, 2008, p. 38).

A ausência da experiência e do narrador, no entanto, pode ser verificada também na microesfera da vida cotidiana e não apenas a partir de macroacontecimentos bizarros da história mundial como a guerra, como atesta Giorgio Agamben: “o homem moderno volta para casa à noitinha extenuado por uma mixórdia de eventos – divertidos ou maçantes, banais ou insólitos, agradáveis ou atroz –, entretanto nenhum deles se tornou experiência” (AGAMBEN, 2005, p. 22). Ao contrário de Benjamin, o problema da experiência em Agamben, então, pode ser definido não como um apocalipse total, mas sim no culto ao *ter* em oposição ao *fazer*. Logo, o autor faz uma crítica ao consumo como forma cega de acesso à

experiências que, no fundo, são apenas vivências efêmeras. A diferença mais marcante da experiência é a mesma do embate entre Benjamin e Kant:

[A experiência] era de fato algo de essencialmente finito, e logo, era algo que se podia *ter* e não somente *fazer*. Mas, uma vez referida ao sujeito da ciência, que não pode atingir a maturidade, mas apenas acrescer os próprios conhecimentos, a experiência tornar-se-á, ao contrário, algo de essencialmente infinito, um conceito “assintótico”, como diria Kant, ou seja, algo que se pode somente fazer e jamais ter (AGAMBEN, 2005, p. 32-33).

Na visão de Benjamin (1994) o empobrecimento é um fenômeno moderno, representado pela massificação da comunicação e o conseqüente apagamento gradual da figura do narrador e seu ofício – a arte de organizar uma história para transmiti-la na forma de uma história envolvente. De todo modo, a leitura de Benjamin nos suscita uma indagação que permanece sem resposta pelo autor: a experiência, então, deriva diretamente da capacidade de narração (como processo mecânico de transmissão) ou da imersão que ela propicia?

No tocante do processo produtivo de um jogo e seu papel comunicacional, alguns pontos devem ser levantados. Com foco no nosso objeto de estudo, a série de jogos eletrônicos *God Of War*, há de se conectar o pensamento de Benjamin sobre a obra de arte na era da reprodutibilidade técnica e suas relações com a vivência e a experiência. A crítica de Benjamin (1987) a esse respeito reside na forma de transmissão dos conhecimentos por meio da comunicação massiva, que nos afasta da pureza dos objetos que ela veicula. Para o autor, as atualizações constantes de um determinado ponto de partida alteram dramaticamente a percepção que as pessoas têm de um objeto comunicativo, deformando a representação do objeto original e o afastando de sua origem.

A esse respeito, no caso do jogo, inferimos que a releitura que os criadores fazem do mundo mítico e histórico grego afastaria o jogador-receptor da essência real desse ambiente, ao incumbirem no design do jogo seus ideais de bestialização e violência, que não necessariamente condizem com a cultura retratada. A dinâmica de elaboração do jogo faz com que isso seja necessário, visto que é impulsionada por uma economia capitalista que considera o consumidor como co-criador, que opina e gera impacto na produção. Ao observar as críticas e sugestões de entusiastas em espaços como fóruns online e feiras de jogos como a E3, os produtores tem a oportunidade de repensar as maneiras de representação dessa cultura, por exemplo, para atender aos anseios da comunidade-alvo do jogo, podendo distanciarem-se da verossimilidade. Devido ao próprio processo de concepção e de design do jogo eletrônico, nós somos afastados da dinâmica de comunicação ideal de Benjamin que antes era reservada à esfera do conto ou da história oral - o boca a boca, o cara a cara, que supostamente preserva a

essência das representações. Esse processo pode ser observado inclusive no design de personagens mitológicos já bastante conhecidos na cultura grega e concebidos no jogo, tais como o Minotauro, a Medusa e o próprio Zeus. Pela reprodutibilidade que sofreram ao longo dos séculos até chegarem ao vídeo game, talvez nunca saberemos ao certo qual é a representação correta deles, pois foram atualizados a cada pequeno processo que nos distancia de suas imagens reais. Por outro lado, é possível imaginar que eu talvez nunca me interessaria pela cultura mitológica grega caso ela não tivesse sido apresentada a mim por meio do modo de representação que os jogos de God Of War fazem dela – é provável que essa diferenciação na representação afetaria inclusive minha escolha do jogo como objeto desta pesquisa.

Dentro dessa inferência de Benjamin é possível imaginar que no futuro essas representações serão modificadas, o que nos faz levantar uma questão sobre a violência presente nos jogos: será que essa atualização será feita por meio do extrapolamento da percepção que temos dela atualmente? Ou seja, com mais violência, mais sangue, armaduras e adornos mais pomposos e armas cada vez mais gigantes do que já são e golpes mais acrobáticos do que os de agora? Uma resposta preliminar, considerando a visão do autor, seria que depende da percepção vigente na sociedade. Benjamin resume a percepção que tem do fenômeno e a ameaça que o anseio pela proximidade representa:

Fazer as coisas “ficarem mais próximas” é uma preocupação tão apaixonada das massas modernas como sua tendência a superar o caráter único de todos os fatos através da sua reprodutibilidade. Cada dia fica mais irresistível a necessidade de possuir o objeto, de tão perto quanto possível, na imagem ou antes, na sua cópia, na sua reprodução. (BENJAMIN, 1987, p. 171).

A violência nos jogos, assim como também se faz presente em outras mídias de massa como a televisão, o rádio e o cinema tem a intenção de incumbir em seus temas o que é imoral e chocante. Para Benjamin, essa é a forma mais básica de ir contra a vanguarda moralizante e gerar uma demanda nova, e ultrapassa o caráter fundamental do jogo de proporcionar diversão e imersão para instigar no jogador uma sede pela arte corrupta que o vídeo game o proporciona, pois isso o desafia. Nos moldes do autor, isso significaria meramente a construção de um gosto estético peculiar e de enfrentamento da moral, e não necessariamente o desenvolvimento de um comportamento violento. Segundo Benjamin, a agressão visual reside no dinamismo, que é o que nos cativa pela aproximação com o perigo. Embora o autor faça uma análise focada no Cinema, assumiremos tal lógica como sendo similar à do vídeo game, por potencializar essa percepção devido aos impulsos visuais que oferece. A percepção da *aura* de um produto audiovisual dinâmico como o filme e o jogo eletrônico reside no processo de superar os choques que propiciam voluntariamente.

A associação de idéias do espectador é interrompida imediatamente, com a mudança da imagem. Nisso se baseia o efeito de choque provocado pelo cinema, que, como qualquer outro choque, precisa ser interceptado por uma atenção aguda. O cinema é a forma de arte correspondente aos perigos existenciais mais intensos com os quais se confronta o homem contemporâneo. (BENJAMIN, 1987, p. 192).

Considerando a visão de Benjamin, essas representações violentas, incluindo a comunicação que os jogos eletrônicos fazem dos temas violentos que retratam, são o que o autor considera como um processo histórico de auto-alienação. O espetáculo, um rito que antes era celebrado em nome do sobrenatural (os deuses), deu lugar a uma bestialização das coisas e abriu lacunas para que isso se tornasse esteticamente agradável. Com a passagem para a modernidade, essa lacuna, vista por Benjamin como uma fragilidade, começou a vigorar na cultura, de forma a torná-la cada vez mais reprodutível e vendável, como afirma o próprio autor: “sua auto-alienação atingiu o ponto que lhe permite viver sua própria destruição como um prazer estético de primeira ordem” (BENJAMIN, 1987, p. 196). Na era da reprodutibilidade técnica a violência e o perigo são a força-motriz do capitalismo, que impulsionam a sociedade para o desenvolvimento tecnológico e estético, embora isso custe a invisibilização de centenas de profissionais e departamentos envolvidos nos numerosos processos de elaboração, design, programação e testes necessários para a produção de um produto cultural pós-moderno como um jogo eletrônico. Apesar de serem os arquitetos do que Benjamin chama de *experiência do choque*, os profissionais envolvidos estariam apenas vivenciando o ambiente do trabalho, mas nunca tendo a experiência que projetam, salvo a equipe de testes.

Na modernidade, além do acúmulo de acontecimentos, vivência significa esse movimento de mergulharmos nos choques cotidianos ao invés de nos afastarmos deles, como aceitamos a persistência da violência nas mídias, por exemplo. Pela sedução e pela vontade de imergir nesses ambientes virtuais em busca justamente do que é profano e moralmente duvidoso é que acreditamos que os jogos eletrônicos provavelmente devem ser observados como fonte de experiência, e não apenas de vivência. Isto porque Benjamin (1989) considera que a “memória consciente” humana é o impulso responsivo que temos frente aos choques que sofremos. Caso a consciência seja bem sucedida em filtrar os choques antes que eles passem para a memória profunda, vivenciaremos, quanto mais ela for rasgada, quanto mais imersos estivermos em nossas atividades, mais experimentaremos.

3.1 O jogo eletrônico como possibilidade de experiência estética

Se experimentar ou vivenciar depende do choque e de como o bloqueamos ou o deixamos passar, é preciso entender como esse choque é gerado. Primeiramente, sabemos por Benjamin que ele é culturalmente orientado, pois só é chocante aquilo que nos ensinaram que é subversivo. O que choca e o que não choca depende da experimentação das coisas que vemos e sentimos, cujas percepções foram alteradas ao longo da história da arte, de acordo com Luigi Pareyson (1993). Pareyson afirma que houve uma transição no modo de pensar a experiência estética, fato que alterou nosso contato com a arte. A arte deixou de ser meramente uma realização passível de contemplação e reflexão singular, pois é necessário enxergá-la como o campo da performance, como um espetáculo, em que a beleza reside na execução. Segundo o autor, é no momento da criação, em seu caráter performático – assim como faziam os dadaístas – que o potencial interpretativo de uma obra de arte reside, assim como o desenrolar da narrativa do jogo se dá por meio dos movimentos e decisões do jogador.

Seguindo tal molde, intitulado de estética da formatividade (PAREYSON, 1993), assumimos que o jogo eletrônico pode ser uma obra de arte, passível de ser caracterizada como bela por conta do rigor estético e técnico presentes no processo de design dos ambientes, da jogabilidade ou da trama de um jogo, por exemplo. A partir das contribuições de Pareyson (1993) e Valverde (2008), poderíamos assumir, então, que o jogo seria uma experiência estética em potencial que depende da interpretação dos jogadores sobre as intenções dos criadores para ocorrer. Visto que Pareyson não define critérios de avaliação pontuais, receber a mensagem da mídia se torna um exercício ativo de pura crítica, um esforço interpretativo que Valverde descreve como *êxito*.

Segundo a Estética da Formatividade proposta por Luigi Pareyson, ao admitir que uma obra é bela, estamos reconhecendo que ela é íntegra, que se sustenta, que sua elaboração obedeceu a sua própria vontade, a sua própria lei, que conseguiu ir até o seu próprio limite e impor-se ao próprio “autor” como um estilo de abordagem do material de que é feita. E é esse seu *êxito* que nos faz reconhecê-la como uma nova matriz de sentidos, capaz de ampliar o horizonte da própria experiência. (VALVERDE, 2008, p. 2, grifos do autor).

Logo, é nessa lógica do consumidor como co-produtor que o jogador desenvolveria sua afeição pela mídia, seu gosto estético e se debruçaria sobre ela vigorosamente, relação que descreveremos mais além neste capítulo. Esse tipo novo de interação, para Pareyson, faz com que as ações do receptor perante a mídia se modifiquem: “como autor da própria operação, coloca-se nela por inteiro, com todas as suas possibilidades e atitudes próprias”

(PAREYSON, 1993, p. 24) – como se ela começasse a ser observada como obra de arte. Essa aparente indistinção das partes envolvidas é o que permite que o jogador (no caso do vídeo game) construa sua formatividade, ou seja, seu gosto estético e suas percepções de mundo. Essa visão fornece base para o que Pareyson argumenta ser o papel da estética, que ao mesmo tempo também se assimila a uma função comunicativa. Enquanto percepção especulativa compartilhada, a estética permite que criadores e jogadores sistematizem suas críticas sobre uma determinada obra e as direcionem para um canal de emissão de opiniões (como uma comunidade) que possam ser analisadas no campo da Filosofia. Ou seja, Pareyson considera que o objetivo da estética é fazer a ponte entre um agrupamento de manifestações concretas e suas eventuais inferências conceituais.

Valverde (2008) argumenta que, desde que tenham êxito, mesmo produtos expressivos da cultura contemporânea de massa podem ser considerados belos, assim como consideramos quase que automaticamente a arte clássica como bela. Logo, o êxito da obra (ou do jogo, em nosso caso) enquanto experiência estética é o oferecimento de uma possibilidade de imersão que conduza o jogador a um aguçamento de seu senso estético.

Monclar Valverde (2008) fornece mais envergadura ao papel da estética descrito por Pareyson (1993) ao dizer que o valor da arte performática, assim como um empreendimento, “não se completa no momento de sua conclusão...” mas, ao contrário, “só se realiza de fato quando faz sentido para alguém” (VALVERDE, 2008, p. 6). Logo, a experiência em potencial não depende apenas da interação, mas também leva em consideração a conexão entre intenção e interpretação. Mais do que isso, o autor fala em *habilidade receptiva*, que denota uma visão de recepção ativa e singular. Ainda que de forma inconsciente, o leitor deve resgatar as percepções que acumulou ao longo de sua vida para interpretar as coisas novas que entra em contato, a fim de produzir sentidos novos e, assim, constituir uma experiência. Isso nos fornece base para afirmar que, no vídeo game, o sentido é uma produção do jogador.

Para Valverde, ainda que exista rigor e controle no processo de elaboração, o espectro da leitura sempre será divergente: “cada locutor diz sempre mais do que diz e é legítimo que as interpretações divirjam, justamente porque é próprio da palavra a polissemia, a riqueza, a equivocidade, a capacidade, enfim, de abrir mundos” (VALVERDE, 2008, p. 4). De acordo com o autor, todo o aparato de construção da experiência estética opera segundo um ideal de comunicação que observa tanto a via da recepção (mais alinhada à vivência em Benjamin, por ser individual) quanto a da repercussão social (externa, compartilhada, experienciável), mas sempre o centro das atenções é o interlocutor. Devido a leitura ser um mecanismo singular de cada pessoa, Valverde considera que o produtor (chamado aqui de locutor) tem pouca

autonomia no processo comunicativo, por depender de muitas amarras e diretrizes que raramente foram pensadas por ele, mas que, ao contrário, fazem parte de uma cadeia produtiva. A intencionalidade do produtor, permanecerá sujeita a interpretações diversas e até mesmo discordantes.

Cada locutor que toma a palavra põe em jogo uma série de mecanismos que ele não criou e uma série de processos dos quais ele não é a origem; e, mesmo em situações muito concretas, quando parece que só ele pode ser a causa de suas atitudes, certamente não poderá ignorar o papel da reação do seu interlocutor, na configuração do sentido do seu próprio discurso, e não poderá jamais pretender ser a fonte das estruturas que permitem que esse discurso seja pronunciado por ele e partilhado com os outros. (VALVERDE, 2008, p. 4).

Esse viés dicotômico das relações comunicativas nos permitem adentrar mais profundamente no aspecto da produção e de seus efeitos esperados. Guimarães e Leal (2008) buscam inferências na bibliografia acadêmica sobre a experiência e sua relação com a comunicação, cuja investigação culmina na noção de *experiência mediada*. Para isso, passam pelas constatações que fazem sobre a lógica da televisão e do documentário para argumentarem que experiências podem suscitar dois modos de leitura da realidade, em que um institui e o outro nos constitui. Conforme os próprios autores argumentam: “de um lado, ela se abre às formas de narrar e instituir o real: de outro, ela suscita crenças e modos de ver no espectador, acionando os componentes próprios da experiência estética, e a incidência de seus efeitos sobre os sujeitos” (GUIMARÃES; LEAL, 2008, p. 13).

Os autores consideram que essa relação aparentemente antagônica é, na verdade, uma complementariedade. Contudo, os autores não discorrem sobre a necessidade de equilíbrio desses efeitos nos nossos atos diários de consumo midiático, apenas assinalam que as duas mídias em questão representam formas de acesso à experiência estética. Nessa linha de pensamento, acreditamos que o vídeo game enquanto mídia e estrutura textual específica é capaz de englobar essas duas visões no ato comunicativo que propicia; aproxima-se do documentário na interpretação que demanda e pelo apelo visual e narrativo que apresenta, ao mesmo tempo em que também engloba características de imutabilidade e conformidade similares às da TV, quando, por exemplo, apresenta interfaces e espaços que não podem ser modificados pelo jogador e garantem ordem ao ato de jogar.

3.2 Imersão

Muito foi discutido a respeito da experiência, porém resta entendermos quais mecanismos atuam na captura e mantimento da atenção dos jogadores para motivá-los a

enfrentar os choques da mídia e da arte e, com isso, transformar vivências em experiências significativas. Nesse contexto, o conceito de imersão se apresenta como via de análise pelo aprofundamento que permite a respeito da percepção, que já discorremos ser a base constitutiva de qualquer experiência. Para Janet Murray (1998), o conceito deriva diretamente do conhecimento corriqueiro da palavra, que denota a possibilidade de mergulharmos na água e então acessarmos um ambiente onde tudo é diferente. Estar imerso significa experimentar um sentimento “que toma conta de toda nossa atenção e suspende nosso aparato de percepções” (MURRAY, 1998 apud CALLEJA, 2007, p. 98). Segundo Murray, a experiência de sermos transportados a um elaborado ambiente de simulação – um jogo eletrônico, por exemplo – é prazerosa por si só, independentemente da presença de conteúdo fantasioso. Essa característica pode ser vista ainda no exemplo citado: embora a água seja um ambiente composto por elementos reais, ela representa uma realidade diferente da existente no ar, e ações simples que realizamos de forma quase automática como respirar, enxergar, caminhar, tocar e sentir são completamente distintas e requerem certo nível de curiosidade, descoberta e empolgação.

Nessa perspectiva, os meios de comunicação, principalmente os digitais, podem ser observados a partir dessa função de nos puxar para dentro das realidades que comunicam. No que tange aos jogos eletrônicos, Alison McMahan (2003) argumenta que a imersão significa 1) que o jogador está concentrado no mundo em que a história do jogo se passa; ao mesmo tempo em que 2) sente afeto pelo jogo e pela estratégia presente em seu designe. A autora chama essa diferença narratológica de *diegética* e *não-diegética*, respectivamente. São dois espectros de análise separados por grupos de convenções estéticas diferentes que utilizaremos na observação do nosso objeto empírico.

Essa conceituação nos direciona às subdivisões presentes no conceito para McMahan (2003), que atesta a importância de uma distinção metodológica quando se analisa jogos eletrônicos em três dimensões (3D). A observação da autora flerta com a análise estética do jogo ao dizer que a imersão pode ser *perceptiva* ou *psicológica*. A primeira representa a subtração gradual dos nossos sentidos, como se deixássemos de percebê-los, até o ponto em que estejamos completamente anestesiados e percebemos apenas o mundo artificial. A autora especifica que esse fenômeno decorre do uso de *gadgets* – ferramentas ou aparatos que possam aprimorar uma experiência – como o uso de óculos, fones de ouvido, luvas e por aí em diante (MCMAHAN, 2003, p. 77). Já a outra forma de imersão, a psicológica, é descrita pela autora como a absorção mental que o usuário ou jogador faz do mundo artificial.

4 DETONADO¹ DO PERCURSO METODOLÓGICO

Por conta do pouco aprofundamento que as questões levantadas até aqui têm na literatura acadêmica sobre vídeo games e a percepção dele como mídia de massa, uma investigação qualitativa nos parece imprescindível para que a discussão no campo científico da Comunicação fosse afluída. A fim de conferir à pesquisa um rigor metodológico coerente com tal precedente, buscou-se amparo conceitual em importantes autores de metodologia científica, tais como Laville e Dionne (1999), Susanna Priest (2011) e Robert Yin (2010). Nesse contexto, podemos afirmar que o trabalho tem natureza qualitativa, pois pretende observar de que forma mecanismos como a mecânica, estética, trama e interface de jogos eletrônicos são capazes de propiciar experiência aos jogadores. O caráter qualitativo da pesquisa se justifica pelos pressupostos de Susanna Priest (2011) sobre o estudo de caso, em que afirma a necessidade de se levar em conta que a bagagem cultural do autor do estudo tem importância significativa para os resultados e para a discussão de novas ideias.

Segundo a autora, esse é um método de pesquisa que não cerceia a liberdade de interpretações e expressões do autor, permitindo que ele dialogue com dados previamente apresentados e, portanto, seja capaz de construir respostas às questões levantadas por meio dessa articulação entre teoria e observação cautelosa. Isto porque, Priest (2011) considera que as melhores pesquisas de mídia geralmente tem incumbidas em si uma certa simplicidade e uma aplicação teórica à qual podem ser filiadas para que a análise prossiga com qualidade. Essa é a dinâmica da pesquisa em mídia: por partir geralmente de problemas práticos, boas pesquisas de mídia são delineadas por uma carga teórica que contribui para que multipliquemos o conhecimento que temos sobre os objetos escolhidos e o campo que pertencem. Tal percepção interliga a coerência do método de procedência escolhido e sinaliza a importância de nosso estudo para o campo da Comunicação. De forma similar ao que atesta Priest (2011), Laville e Dionne acreditam que é nessa linha de raciocínio que reside a possibilidade de ampliarmos a bagagem de conhecimentos úteis à investigação de determinado fenômeno e seu equacionamento (LAVILLE; DIONE, 1999, p. 87-88). Os autores chamam a atenção para a importância de se atentar para as origens da inquietude que

¹ Detonado é o termo utilizado por jogadores para se referir a um arquivo em forma de texto que explica de forma processual e detalhada o que deve ser feito para avançar em um jogo e finalizá-lo com total aproveitamento dos recursos que ele dispõe. Geralmente é disponibilizado por jogadores que se debruçaram exaustivamente sobre um jogo específico para desvendar todos os mistérios, dicas, truques e aspectos contidos nele.

move o pesquisador: as experiências anteriores. Dessa forma, cabe dizer que a indagação da presente pesquisa se deu a partir da curiosidade do autor em entender melhor quais são e como atuam os mecanismos que favorecem a interação do usuário em jogos eletrônicos.

Ainda na perspectiva de considerar o cotidiano como fonte de inquietações, Yin (2010) descreve o estudo de caso como uma busca por inferências por meio da investigação de um fenômeno contemporâneo (representado aqui pelos jogos digitais) dentro de um contexto da vida real (a comunicação silenciosa que ocorre no momento do jogo), e deve ser utilizado quando essa relação entre fenômeno e contexto não é evidente e múltiplas fontes de evidência são utilizadas, culminando em distorções teóricas ou em falta de clareza sobre o objeto investigado.

Laville e Dionne (1999) atestam que a pesquisa qualitativa deve atuar como uma ponte entre a "problemática sentida" e a "problemática racional", pressuposto que nos levou a valorização da revisão da literatura que constitui as bases teóricas do objeto analisado – tal como foi abordado o pensamento sobre o lúdico e o jogo, por exemplo, (LAVILLE; DIONNE, 1999, p. 99). Considerar que essas contribuições são cruciais, segundo os autores, é um passo importante para que o pesquisador seja capaz de traçar rotas de análise e compreender o problema. Nesse sentido, adotados a ressalva de Goode e Hatt sobre o rigor do método do estudo de caso e o respeito ao fenômeno estudado, não interferindo nele ou modificando-o. Os autores consideram o estudo de caso não como uma técnica específica, mas sim como "um meio de organizar dados sociais preservando o caráter unitário do objeto social estudado" (GOODE; HATT, 1969, p. 422).

Uma vez adotado como norte da pesquisa, o estudo de caso se mostra como uma abordagem flexível, já que, ao longo da pesquisa não é vedado ao pesquisador a possibilidade de ser criativo ou imaginativo. Tal forma de proceder nos permitiria até mesmo alterar nossa abordagem com o objetivo de explorar elementos que não foram previstos anteriormente e propicia maior profundidade aos resultados finais, já que não estaremos "atrelados a um protocolo de pesquisa que deveria permanecer o mais imutável possível (LAVILLE; DIONNE, 1999, p. 156). Segundo os autores, o peso que o objeto escolhido tem para o fenômeno que representa deve ser considerado também no momento de tirar conclusões das investigações feitas, de modo a poder eventualmente estendê-las a outros acontecimentos, sempre levando em conta traços típicos que podem prevalecer, mesmo em situações diferentes. Embora seja criticado justamente pela volatilidade descrita, Laville e Dionne (1999) atestam que não necessariamente o estudo de caso deve culminar em generalizações

aplicáveis a outros objetos, pois o que há de importante é a possibilidade de aprofundamento que propicia.

Nesse sentido, é importante resgatar nosso objetivo geral – nossa intenção é oferecer uma perspectiva acadêmica a respeito do vídeo game enquanto mídia, entendendo com que finalidade atuam os principais mecanismos responsáveis pela tarefa de engajar pessoas e produzir experiências. Logicamente, o questionamento sobre a suficiência de apenas quatro títulos (ainda mais inseridos dentro de uma mesma série) para a investigação, considerando um catálogo de milhões de jogos desse tipo pode vir à tona. Todavia, de acordo com as concepções sobre o estudo de caso enunciadas por Laville e Dionne (1999), a via da solução de um problema não é a mais correta quando se leva em conta um campo complexo e múltiplo como o imenso universo dos jogos e sua relação com o comportamento violento, pois estudar uma manifestação particular como a definida no *corpus* da pesquisa requer que o pesquisador escolha situações ou objetos tidos como os mais exemplares, considerando as particularidades do meio e outras características inerentes a ele, como já elencado.

A fim de tornar mais claras as razões da escolha de nosso objeto, Laville e Dionne (1999) nos oferecem base para proceder a partir de um objeto específico que é a série de jogos eletrônicos *God Of War* (GOW). Protagonizada por Kratos, um semideus espartano, a série é composta por oito títulos e se insere nas categorias de *hack-and-slash* (jogos em que há combates armados, golpes velozes com forte apelo visual e uma grande quantidade de inimigos relativamente fáceis de derrotar) e ação-aventura, por incorporar seções de quebra-cabeças e momentos similares a jogos de plataforma, como *Castlevania: Symphony Of The Night*, apresentado no início do primeiro capítulo conforme a Figura 1 (p. 12), em que a câmera fica fixa, não podendo ser controlada pelo jogador e os únicos movimentos permitidos são bidimensionais.

Nossa amostragem pertence ao grupo das não-probabilísticas, e a escolha se baseou na técnica de amostra típica. Tendo em vista que a necessidade de nosso estudo se ampara na possibilidade de oferecer uma análise profunda e generalizável dos mecanismos geradores de imersão em jogos eletrônicos violentos, a escolha pela análise dos quatro jogos principais da série GOW se deu por sua notoriedade no segmento, por ser um caso julgado como exemplar ou típico da população-alvo (os jogos eletrônicos violentos) ou de uma parte desta (LAVILLE; DIONNE, 1999, p. 170), cujos critérios de seleção serão aprofundados adiante.

Em respeito ao conceito de amostra não-probabilística típica e com o objetivo de fornecer uma análise aprofundada sobre o fenômeno que simboliza, utilizaremos para a análise os títulos *God Of War* (PlayStation 2 – PS2 – 2005), *God Of War II* (PS2-2007), *God*

Of War III (PS3-2010) e *God Of War* (PS4-2018), jogáveis por meio das plataformas PlayStation (PS) 2, 3 e 4. É importante notar que, dentro da franquia de GOW existem outros títulos, como *Betrayal* (lançado para dispositivos móveis em 2007), *Chains of Olympus* (PlayStation Portable – PSP – 2008), *Ghost Of Sparta* (PSP – 2010) e *Ascencion* (PS3 – 2010). Contudo, a seleção pelos quatro principais da série se dá em função de alguns critérios superficiais: são os que contam “a história principal”, de forma linear; tiveram uma ótima recepção de público e crítica nos lançamentos em questão; são os mais vendidos e mais conhecidos da série.

Outros critérios mais profundos nos permitiram a escolha: I) visto que são jogos de gerações diferentes de plataformas (PS2, 3 e 4), isso possibilita uma observação mais cautelosa e gradual da evolução do design do jogo ao longo dos anos, somado ao fato de que um novo título do jogo foi lançado recentemente, em abril de 2018, fornecendo maior envergadura à nossa escolha e maior coerência com a atualidade; II) a série faz parte de um rol de jogos notadamente polêmicos para a opinião pública e para a crítica especializada, vide sites como o PC-Mag², Complex³, Legião dos Heróis⁴, JogoSalvo⁵, iG On⁶, TechTudo⁷ e outros veículos de mídia como Forbes⁸ e VEJA⁹ que, quando comentam sobre a agressividade nos jogos a citam; III) são jogos em que a violência não é um objetivo central, apenas parte da jogabilidade e enredo.

Tendo esse panorama inicial apresentado, partiremos às considerações que se relacionam mais intimamente à pesquisa aqui objetivada. São três as subcategorias principais que o estudo de caso pode assumir, para Yin (2010): ele pode ser de natureza exploratória, descritiva ou até mesmo explanatória. A definição de qual é o manejo mais adequado deve

² The Most Violent Video Games of All Time. PC-Mag. Disponível em: <https://www.pcmag.com/feature/260445/the-most-violent-video-games-of-all-time/9>. Acesso em: 14 jun. 2018.

³ The 25 Most Violent Video Games. Complex. Disponível em: <https://www.complex.com/pop-culture/2014/03/the-25-most-violent-video-games/>. Acesso em: 14 jun. 2018.

⁴ 10 dos jogos mais violentos da história dos videogames!. Legião Dos Heróis. Disponível em: <https://legiaodosherois.uol.com.br/lista/10-dos-jogos-mais-violentos-da-historia-dos-videogames.html>. Acesso em: 14 jun. 2018.

⁵ 16 jogos mais violentos de todos os tempos. Jogo Salvo. Disponível em: <https://jogosalvo.com.br/16-jogos-mais-violentos-de-todos-os-tempos/>. Acesso em: 14 jun. 2018.

⁶ Os 14 jogos mais violentos do mundo. IG On. Disponível em: <http://on.ig.com.br/games/2015-03-16/sanguinarios-os-14-jogos-mais-violentos-do-mundo.html>. Acesso em: 14 jun. 2018.

⁷ Mortal Kombat, GTA e mais: confira os 10 jogos mais violentos do mundo. TechTudo. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2017/02/mortal-kombat-gta-e-mais-confira-os-10-jogos-mais-violentos-do-mundo.html>. Acesso em: 14 jun. 2018.

⁸ It's true: violent video games are totally sick. Forbes. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2018/03/10/if-violent-video-games-caused-mass-shootings-we-would-all-be-killers/#c20fee94d2ba>. Acesso em: 14 jun. 2018.

⁹ Videogames deixam as crianças mais violentas?. VEJA. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tveja/familia/videogames-deixam-as-criancas-mais-violentas/>. Acesso em: 14 jun. 2018.

responder a três questionamentos principais: o primeiro diz respeito ao tipo de questão que será proposta; o segundo deve considerar qual o manejo real que o pesquisador tem dos comportamentos reais presentes no objeto de seu estudo; e, por fim, o terceiro deve responder sobre qual é o enfoque dos eventos contemporâneos frente aos eventos históricos propostos durante o estudo-piloto da pesquisa.

Como são observados produtos de mídia interativa e sua evolução ao longo do tempo, isso classifica a pesquisa como experimental, que conforme Laville e Dionne (1999), tem características e critérios de análise bastante definidos, que variam desde à necessidade da pesquisa de demonstrar a existência de uma relação de causa e efeito entre duas variáveis distintas, assim como apresentamos nossos critérios, objetivos e as possíveis relações entre a linguagem e a experiência em um jogo eletrônico. Segundo Laville e Dionne, tal demonstração deve se apoiar em uma experiência, “na qual o pesquisador atua sobre a variável independente associada à causa para, em seguida, medir os efeitos engendrados no plano da variável dependente” (LAVILLE; DIONE, 1999, p. 139).

Isso nos direciona para a concepção de que o estudo de caso qualitativo e exploratório não deve se prender ao fornecimento de uma simples descrição, mas serve como um aprofundamento da temática que sempre pode ser dada uma continuação.

Como sempre, o objetivo de uma pesquisa não é ver, mas, sim, compreender. Essa profundidade ligada ao caso particular não exclui, contudo, toda forma de generalização. Isso porque o pesquisador tem habitualmente uma ideia clara e precisa do que pesquisa e sabe escolher casos exemplares para logo considerar não somente os aspectos que lhe convém em relação às suas expectativas ou opiniões, mas todos os que podem se verificar pertinentes. (LAVILLE; DIONNE, 1999, p. 157).

Tendo esse panorama apresentado, é importante aprofundarmos na problemática epistemológica da comunicação enquanto ciência, a fim de entendermos as possíveis formas de tratamento do nosso objeto de pesquisa.

4.1 As entranhas da comunicação

José Luiz Braga (2016) afirma que a riqueza da comunicação reside precisamente na habilidade característica do campo em buscar alento em áreas sólidas cientificamente como a psicologia, a antropologia, a sociologia e até mesmo a matemática. Nesse sentido, o autor afirma que o fenômeno da comunicação enquanto ciência se encontra “retalhado entre conhecimentos dispersos” (p. 126), pois, para tal facilidade de trânsito científico lhe permite investigar a fundo os fenômenos de seu interesse.

De certo modo o ato de fazer ciência em comunicação surgiu a partir da reinterpretção de ideias e teorias de outras áreas, ou seja, os modos de investigar essa comunicação esconde sua riqueza no fato de que seus objetos de pesquisa geralmente são precisamente o que as ciências cujas teorias pegamos emprestado têm pouco interesse em discutir. Uma colocação de *Ciro Marcondes Filho* (2016) se faz necessária para que tal panorama histórico seja apresentado com maior clareza.

Isso porque, desde sua origem, no início do século 20, a comunicação (de massa mas também a interpessoal) foi detectada como um das grandes temas da política, da sociologia, da psiquiatria, da antropologia, mas era, sempre foi, uma entidade obscura, filha bastarda das ciências sociais mais ou menos perplexas diante da nova realidade medial. Comunicação? O que é isso? Discutia-se sua influência, seus efeitos, seu caráter violento e virulento mas a própria coisa era tomada como óbvia, dispensando ser definida. Terra de ninguém (MARCONDES FILHO, 2016, p. 115-116).

Do ponto de vista da fluidez de pesquisa em comunicação, *Marcondes Filho* (2016) aponta que teorias muito abrangentes não seriam tão efetivas para analisar objetos de pesquisa tão multifacetados como os que nosso campo frequentemente observa. Seguir caminhos metodológicos minimamente personalizáveis (com certo nível de controle e justificativa, para que a credibilidade da pesquisa não se perca) seria uma alternativa que colabora mais com a possibilidade do pesquisador ter *insights* que ajudem a criar um estatuto epistemológico. É importante notar que esse caminho, no entanto, necessita do ato de “pegar emprestado” algumas teorias para observarmos o que nos inquieta.

Um exemplo desse processo é justamente o presente trabalho, que, no intuito de seguir tal lógica, nos dedicamos ao estudo de campos frutíferos com contribuições da Filosofia, ainda que nosso objeto central seja o processo comunicativo evocado por uma mídia específica, o vídeo game (enquanto plataforma de reprodução de seus conteúdos basais, os jogos eletrônicos). Em um breve desvio, sobre esse aspecto, é importante dizer que, assim como a própria comunicação, o lastro de pesquisa comunicacional focado em vídeo games é recente e ainda caminha rumo ao estabelecimento de teorias fundadoras. Em suma, essa capacidade de observar as lacunas e se esforçar para articular as diferentes ciências de forma coerente é o que *Braga* (2016) define como *desentranhamento* – o ato de transitar entre várias disciplinas das ciências humanas e sociais para constituir bases de análise inteiramente novas dentro da comunicação que, por definição, não seriam fundamentalmente efetivas em nenhuma das disciplinas inspiradoras.

Esse aspecto lacunar sob o qual a comunicação se constitui nos remete à visão expressa pelo que *James Paul Gee* (2007) tem a dizer sobre a rede, que serve de base para o

descreve como o “princípio da distribuição”. Embora seja uma perspectiva que se fundamenta na análise linguística que o autor faz sobre a mídia vídeo game (e mais uma vez pedimos auxílio a uma teoria externa para analisar um objeto comunicacional), essa característica da mídia em questão quer dizer que o conhecimento verdadeiramente importante se encontra nas conexões que fazemos entre as coisas e pessoas que conhecemos por intermédio da mídia, e não necessariamente em uma pessoa específica, em um texto específico ou em uma tecnologia específica. Embora a análise dele se debruce especificamente sobre a interação entre pessoas propiciada pelos jogos eletrônicos, é interessante pensarmos nas inferências que esse pensamento pode nos oferecer para a pesquisa em comunicação. Segundo o próprio autor, quando fala sobre a interação, “você tem que me acessar como um nóculo em uma rede e observar como funciono enquanto nóculo” (GEE, 2007, p. 202).

De forma similar a Gee (2007), Marcondes Filho (2016) nos direciona a uma resolução desse conflito ao recomendar que a abordagem metodológica seja baseada na ausência do medo de fazer experimentações durante o exercício de pesquisa, de forma similar às proposições de liberdade que o estudo de caso permite (LAVILLE; DIONNE, 1999; YIN, 2010; PRIEST, 2010). Não necessariamente isso implica na construção de conceitos ou teorias imutáveis, mas sim em princípios de abordagem, ou seja, com caráter de recomendação. No mesmo espectro, Braga (2016) considera da mesma forma que Marcondes Filho e Gee que o importante é entender de que forma o objeto de pesquisa comunica com o sujeito e como isso o afeta em seu exercício social depois do contato. Porém, o autor é mais assertivo ao alertar que não há como garantir uma validade acadêmica para este princípio. O que é possível de fazer é estabelecermos “hipóteses correntes” passíveis de contestação.

Sinalizado o panorama de desamparo que perpassa as ciências da comunicação quando comparadas às ciências humanas e sociais, José Luiz Braga (2016) versa sobre “um programa tentativo”, que é uma proposta metodológica de observação de objetos de pesquisa dentro das ciências da comunicação para além do desentranhamento, composto por alguns pontos de partida principais, que se encontram integrados ao nosso trabalho.

O primeiro ponto intitulado por Braga (2016) como “assumir que sabemos o que é Comunicação”, é o ponto em que percebe-se que um determinado fenômeno comunicacional existe e percebemos que ele é difundido por meio do boca a boca, na comunicação corriqueira. Isso fica expresso em muitos momentos ao longo do trabalho, quando partimos de uma descrição do senso comum (visto nas partes que introduzem os conceitos de experiência e de imersão, por exemplo) para caminharmos até a face teórico que existe sobre tal conceito. De forma parecida com a definição de jogo de Huizinga (2000), o processo de obtenção do

conhecimento concreto parte de algo inteiramente desconhecido, que, com tempo e prática, moldamos e lapidamos a partir das percepções iniciais (ou socialmente construídas) que temos de uma determinada coisa.

A passagem para uma forma de conhecimento mais rigorosa é o que o segundo ponto define. Segundo Braga (2016), “Estudar em contexto” se faz necessário para que tenhamos ideia de como o fenômeno analisado se comporta na prática, e não isolado dos possíveis atravessamentos que a vida diária tem sobre ele. Isso nos direciona para uma abordagem mais realista do objeto, que, em nosso caso, considera o jogo God Of War como um entranhamento das interseções que têm com a filosofia, a história e a linguística, por exemplo, e versa sobre os possíveis resultados da interação homem-máquina, ao invés de considerá-lo como uma obra de arte intocável e dotada de sentidos unilaterais, que todos irão decodificar da mesma maneira. Em casos como o nosso, para Braga (2016) esse processo comunicativo reforça a perspectiva de uma comunicação dependente.

Há uma imbricação entre o que é propriamente comunicacional e o que é pertinente a fenômenos outros, enfocados pela área de interface. A comunicação não se realiza em estado puro – mas como processo pertinente e incidente sobre seus contextos, e é aí que tem que ser inferida. (BRAGA, 2016, p. 131)

Depois desse processo, entraria em cena o terceiro, de “Desentranhar características específicas do fenômeno comunicacional”. Isso significa livrar os conceitos utilizados para a análise de desambiguações e explicitá-los da maneira mais clara possível – que é o que fazemos ao tentar desambiguar as noções de jogo colocadas em xeque no primeiro capítulo e também no momento de diferenciação dos conceitos de imersão e experiência, geralmente confundidos.

Outro momento importante dentro desse processo é delimitar como esses conceitos dialogam com o objeto, para desvencilhá-los de seus campos de origem e ressignificá-los (sem ferir sua autenticidade conceitual) dentro da comunicação, para que seja possível criar novos conceitos e permitir análises inovadoras.

Tal ponto é de extrema importância a nós, visto que pretendemos alargar a noção que se tem dos conceitos utilizados até então para reinterpretá-los à luz das especificidades que os jogos da série God Of War nos apresentam. Essa noção é o que define o momento que Braga (2016) chama de “Inversão programática”, que nada mais é do que colocar a comunicação em evidência depois de desambiguar os conceitos emprestados de outras áreas, como se os considerássemos como próprios da comunicação devido às inferências que faremos com ele.

Isso é até um exercício de honestidade, por manter intactos os princípios que governam os conceitos utilizados.

Adiante, o autor recomenda que é preciso “desenvolver novas perguntas” (BRAGA, 2016, p. 132), mais relacionadas ao caso específico que será tratado. Esse movimento favorece a criação até mesmo de novas disciplinas e cumpre com um dos objetivos específicos dessa pesquisa de contribuir para o fortalecimento do campo de pesquisa em comunicação que trata dos jogos digitais. Com a mesma intenção, depois do estabelecimento das perguntas, Braga atesta que deve se dar início ao desenvolvimento de hipóteses prospectivas ou heurísticas, que não servirão para justificar a análise feita, mas, pelo contrário, para alargar o pensamento sobre o fenômeno.

Hipóteses heurísticas são prospectivas – sua preocupação é menos a de definir o fenômeno (de modo abrangente ou em aspectos setoriais) ou de cercá-lo teoricamente em formulação rigorosa; e mais de viabilizar direções refletidas para novas pesquisas, para além dos conhecimentos já disponíveis. (BRAGA, 2016, p. 132).

O último aspecto recomendado por Braga (2016) é o de “tensionar internamente os ângulos da dispersão”, que objetiva um enfrentamento constante entre tudo o que é disposto, permitindo que a gama de teorias abarcadas entrem em contato umas com as outras de forma crítica e com certa coerência, respeitando as filiações teóricas. Ao invés das ideias apresentadas serem utilizadas de maneira a corroborar para uma postura de auto-afirmação, essa dinâmica combativa, ao mesmo tempo em que não tem como finalidade a criação de uma teoria abrangente que dê conta de colar todos os fragmentos, deve ser o mecanismo que permite o florescer de ideias e perspectivas próprias – tal princípio pode ser observado na tentativa exercida de relacionar as mônadas de Deleuze (1991) com a estruturação e a linguagem de um jogo eletrônico.

Logo, o que apreendemos da abordagem adotada é que, como acentuou Couto (2000), os critérios de validade da pesquisa se modificam e, desta forma, a preocupação não deve ser a de apresentar resultados, dados numéricos fechados, mas sim fazer inferências, apontar novas inquietações, abrir espaços para outras discussões e possíveis pesquisas. Necessita-se de tornar adaptável a aceção de novas ideias e conhecimentos que num primeiro momento não se completam, mas que, por isso mesmo, servem como motivação. É na força dessa dinâmica que a pesquisa deve encontrar a sua validade (COUTO, 2000, p. 261).

Especificamente sobre a análise da mídia vídeo game, Frans Mäyrä (2008) pontua que o foco principal da pesquisa acadêmica sobre jogos eletrônicos deve se dar no sentido de buscar seus *potenciais de significação*. Tal aporte metodológico tem como fundamento a

identificação dos signos mais importantes e quais as relações que eles estabelecem com o restante da estrutura que compõe o jogo. Essa relação, segundo o autor, nos ajudaria substancialmente a interpretar de que formas o jogo produz sentidos, o que corrobora para a visão do jogo como um texto multimodal. Segundo a autora, “a ênfase está em descobrir como essas convenções [...] fazem com que certos modos de representar ou pensar pareçam evidentes e naturais, mesmo que carreguem certas relações de poder” (MÄYRÄ, 2008, p. 157, tradução nossa). Sobre o texto multimodal, Gee (2007) nos oferece uma contribuição que perpassa a concepção de Mäyrä (2008) para estabelecer a relação entre sua leitura e as interseções dessa leitura com o mundo externo.

O conteúdo dos vídeo games, quando jogados ativamente e criticamente, é mais ou menos assim: Eles situam os significados em um espaço multimodal por meio de experiências imbricadas à resolução de problemas à reflexão sobre a complexidade do design de mundos imaginários e também no design tanto de relações sociais reais quanto imaginadas e as identidades no mundo moderno. Isso não é tão ruim quanto dizem – e as pessoas ficam selvagememente entretidas nisso. (GEE, 2007, p. 40-41, tradução nossa).

No aspecto de análise da narrativa, Nielsen *et al.* (2008) recomendam alguns mecanismos de investigação que baseiam todo o progresso da trama e do jogo com base no que já se sabe sobre o jogo, tais como as referências que a trama pode fazer aos títulos anteriores, jargões ou padrões recorrentes naquele gênero de jogo ou qualquer conotação cultural relacionável. Nesse sentido, o autor sinaliza que o nível de conhecimento prévio que se tem sobre alguns signos que compõem um jogo (como saber reconhecer o arquétipo de um soldado grego pelo seu elmo, por exemplo) afeta nossa percepção e afeto pelo conteúdo. Jogos como God Of War, por exemplo, geralmente são construídos com base em percepções familiares aos jogadores, considerando que em algum momento da vida do jogador já houve contato prévio em outras mídias com partes do conteúdo que o funda. Os autores (NIELSEN, *et al.*, 2008) afirmam que convenções desse tipo auxiliam no desenvolvimento do jogador conforme ele joga e ajudam a reduzir o tempo da curva de aprendizado necessária até que se jogue com certo automatismo.

5 DISSECAÇÃO DO FORMATO

5.1 Anatomia do deus da guerra (2005-2010)

A série God Of War, desenvolvida pela Sony Computer Entertainment (SCE) Santa Monica desde 2002, abarca oito títulos que se encaixam nos gêneros de ação-aventura e *hack and slash*¹⁰, envolvendo elementos chave desses tipos de jogo e impulsionando-os para padrões mais altos de qualidade. O primeiro jogo, homônimo à série, foi lançado mundialmente em 22 de março de 2005 para a plataforma PlayStation 2 pela SCE e pela Capcom, no Japão. Na época de seu lançamento o primeiro jogo foi muito bem recepcionado por críticos e fãs, além dos prêmios e menções honrosas feitas em seu nome, como o de *Game Of The Year* da Academy of Interactive Arts & Sciences¹¹ e o de melhor jogo de ação para o site de jornalismo especializado em vídeo games IGN, além de já ter sido contemplado na lista dos *Greatest Hits*¹² do PlayStation 2 como um dos maiores jogos da plataforma. Por julgarmos como imprescindível a compreensão do contexto e da história que é contada dentro do jogo, faremos uma descrição da sequência de fatos colhidos durante a etapa de observação (em que todos os jogos foram jogados em sequência), na forma e ordem em que ocorrem, mas de forma lúdica e poética. O objetivo do autor com essa tática narrativa é meramente tornar a leitura mais leve e fluida, sem alterar os fatos ou embutir suas visões sobre eles.

No jogo, controla-se Kratos, um semideus furioso e em uma busca ávida por vingança. Filho bastardo de Zeus erradicado em Esparta pelas ameaças que sua mãe sofria, o anti-herói e ex-general do exército espartano que venceu muitas guerras em serviço aos anseios dos deuses do Olimpo, até o dia em que foi massacrado pela fúria de um rei bárbaro. Perto do berço de morte, o Fantasma de Esparta, como também é denominado, recorreu à Ares em um ato de traição aos olímpianos, oferecendo sua vida e esforços exclusivamente ao clássico deus da guerra na mitologia grega em troca dos poderes para continuar vivo, manter suas tropas e derrotar seu assassino. Um dos poderes concedidos a Kratos por seu novo mentor foram as Lâminas do Caos – seu armamento principal – dois fatiadores largos e flamejantes forjados

¹⁰ Corte e massacre, em tradução livre.

¹¹ Fundada no ano de 1996, a *Academy of Interactive Arts & Sciences* (AIAS), é uma organização de membros associados localizada nos Estados Unidos e sem fins lucrativos, que promove atividades relacionadas ao entretenimento com a utilização de computadores e vídeo games. Desde 1998, a AIAS indica anualmente desenvolvedores de jogos que atingiram conquistas revolucionárias e inovadoras na indústria de computadores e videogames.

¹² Em tradução livre a expressão se refere ao que conhecemos em português como “grandes sucessos”.

por Ares no submundo, empunhados um em cada mão do personagem e atrelados aos pulsos e braços de Kratos por meio de longas correntes praticamente elásticas que o permitem desferir golpes acrobáticos variados.

Figura 3 - Primeira aparição de Kratos com as Lâminas do Caos



Fonte: God Of War (2005) – captura de tela do autor.

Seu primeiro ato de vingança foi contra o rei bárbaro que lhe tirou a vida pela primeira vez, rastro de sangue que o conduziu para uma chacina em uma vila de reverenciadores de Athena, deusa da razão. Cheio de ódio e do desejo por vingança, o exército de Kratos dizimou todo o vilarejo. Sem o conhecimento do ex-general por acreditar que tal ritual o libertaria por fazê-lo se tornar um real guerreiro, Ares levou a esposa e o filho de Kratos ao vilarejo antes do ataque. Essa estratégia do deus da guerra culminou no assassinato acidental da família de Kratos pela brutalidade do exército espartano e em um sentimento profundo de revolta e vingança contra Ares, liderança que abandonou. Um profeta do vilarejo que sobreviveu ao massacre rogou sobre ele a praga de ter que carregar em sua pele as cinzas de sua esposa e filho, maldição que lhe confere a aparência pálida e justifica o apelido de Fantasma de Esparta.

Kratos foi atormentado por seu passado com pesadelos diários durante os dez anos seguintes que passou em serviço aos outros deuses, até uma oferta concedida pela deusa Athena: matar Ares em troca do perdão. Desse ponto em diante, Kratos descobre a existência da Caixa de Pandora, que seria o artefato capaz de derrotar seu inimigo central. Os eventos do primeiro jogo giram em torno da busca pela caixa e da vingança contra Ares, que eventualmente se concretiza e Kratos toma o posto de seu oponente e é proclamado por Athena como deus da guerra. Após a conclusão da missão, Athena cumpre apenas com parte do trato e o titã recém proclamado é perdoado, embora seus pecados continuarão a atormentá-lo eternamente.

O império de Kratos dura pouco e, em *God Of War II* (2007) e *III* (2010) sua jornada sanguinolenta gravita sob um objetivo parricida – matar seu pai, Zeus, por tê-lo traído e dizimado o exército espartano durante os fatos do segundo jogo. Depois disso Zeus impôs que Kratos jurasse lealdade aos deuses do Olimpo novamente e vivesse sua vida em devoção a eles. Com a recusa de Kratos em se tornar um subordinado, Zeus o mata e joga-o ao submundo para perecer. Pela sorte, o protagonista é salvo por Gaia e inicia novamente uma rota guiada pela vingança contra o pai, do inferno ao topo do Monte Olimpo.

O segundo jogo finaliza ao pé do monte e o terceiro jogo é uma sucessão de batalhas contra todos os titãs sentinelas que protegem o Monte Olimpo que abriga Zeus – cada um deles, por sua magnitude, é jogado como uma fase em si até o momento de batalhá-los até a morte. Depois de finalmente conseguir escalar o monte, chegar até Zeus e assassiná-lo em uma luta impetuosa, o protagonista tem um encontro final com o espírito de Athena, que revela a Kratos que a estratégia de abrir a Caixa de Pandora para derrotar Ares libertou uma onda de desgraças que infectou todos os outros deuses, e suplica para que Kratos abra mão dos poderes acumulados para que a civilização possa ser restaurada. Por não confiar em nenhum deus e nem em Athena naquele ponto, Kratos suicida com um golpe da Espada de Olimpo em seu tórax, um ato que libera toda sua energia rancorosa e permite que a Grécia seja restaurada, ainda que profundamente devastada devido ao fato de que todos os deuses foram assassinados.

Em abril de 2018 foi lançado um novo jogo com a proposta de renovação da série, que poderia se chamar “*God Of War IV*”, mas se trata mais de um renascimento do que de uma sequência. Pela ruptura que representa em relação aos títulos anteriores no que diz respeito à trama e jogabilidade, *God Of War* (2018) será analisado individualmente adiante neste capítulo, como um sinalizador para as tendências mais fortes e mais conectadas com a demanda atual de atenção na indústria do entretenimento.

Em suma, mesmo que o personagem atenda ao clichê de homem viril, musculoso e brutal, sua construção histórica e a jogabilidade parecem cumprir papel muito mais significativo para a imersão do que o seu arquétipo, que, num primeiro momento, parece atuar apenas como parte da ambientação do jogo, embora comunique valores pela expressão raivosa do personagem que dá lugar a uma face arrependida no último jogo.

Essa trama aparentemente rasa demonstra valor cultural justamente pela evidência do fator agonístico descrito por Huizinga (2000), sobretudo a respeito da violência na sociedade grega e sua exteriorização na forma de jogo – como os jogos Olímpicos, as corridas de bigas e o confronto entre gladiadores em arenas. A escolha pela temática mitológica grega é

emblemática na medida em que a formação sociocultural da Grécia se deu de forma peculiar, cuja cultura foi desenvolvida “dentro de um contexto lúdico” (HUIZINGA, 2000, p. 57). O autor explica que o agôn grego instaura uma capacidade criadora de cultura, dinâmica que se mostra presente em *God Of War* por meio da aplicação da violência e que acreditamos ser um fator determinante para novos tipos de organização cultural.

Nosso ponto de partida deve ser a concepção de um sentido lúdico de natureza quase infantil, exprimindo-se em muitas e variadas formas de jogo, algumas delas sérias e outras de caráter mais ligeiro, mas todas elas profundamente enraizadas no ritual e dotadas de uma capacidade criadora de cultura, devido ao fato de permitirem que se desenvolvessem em toda a sua plenitude as necessidades humanas inatas de ritmo, harmonia, mudança, alternância, contraste, clímax etc. A este sentido lúdico está inseparavelmente ligado um espírito que aspira à honra, à dignidade, à superioridade e à beleza. (HUIZINGA, 2000, p. 57).

Dessa maneira, nos parece que a presença da violência (oriunda do agôn grego) ajudou o jogo a se consolidar no mercado de jogos eletrônicos e na opinião pública que o circunda. Essa capacidade geradora de cultura se relaciona ao que Agamben (2005) descreve como a infância do homem – a capacidade de construir sentidos por meio de uma linguagem específica – na medida em que *God Of War* fomentou o estabelecimento de um padrão de qualidade para jogos dos gêneros de ação-aventura e hack and slash. O jogo representou grande inovação para a época em que foi lançado e rapidamente começou a ser observado como uma inspiração para os jogos do gênero que o sucederam.

Além disso, tal caráter de jogo inovador propiciou novas formas de socialização derivadas do afeto dos jogadores pelo jogo, permitindo que as pessoas criassem agrupamentos sociais – ou *grupos de afinidade*, para Gee (2007), virtuais ou não – e desenvolvessem hábitos relacionados à temática. Tal capacidade é frutífera, pois pode evoluir para práticas recorrentes de discussão e debate sobre as temáticas afins aos membros, como ocorre nos fóruns de discussão, seções de comentários em blogs, sites de compartilhamentos de vídeo ou no jornalismo especializado, o que ajuda na formação de consumidores mais críticos.

Tendo isso apresentado, é possível que aprofundemos nas características estruturais e de jogabilidade que permitiram ao jogo um posto respeitável. Exceto em *God Of War: Ascension* (o penúltimo lançado e que não faz parte de nossa amostragem) que possui um modo multijogador, todos os outros títulos da série não possuem modos cooperativos em que se joga com outras pessoas simultaneamente. *GOW* é, essencialmente, um jogo *single-player*, ou seja, joga-se sozinho. Em termos de jogabilidade nesse ambiente hostil, a câmera predominantemente se situa afastada, em terceira pessoa (observando todo o corpo do

personagem que se controla), com o provável intuito de valorizar a estética do mundo criado e evocar uma experiência a partir dos conteúdos visualizados (paisagens, inimigos, armas, etc.).

Além da trama, o ambiente e clima épicos também se baseiam fortemente na mitologia grega, que forneceu base para a criação dos mapas, *bosses*¹³, inimigos ordinários e golpes brutais com armas e poderes mágicos – centauros, guerreiros esqueléticos, minotauros, hidras, harpias e ciclopes são figuras comuns no jogo. Geralmente, a obtenção do maquinário de combate depende do extermínio de deuses e bosses após árduos confrontos – como a magia de petrificação Olhar da Medusa, obtida após derrotar a própria rainha das cobras, ou a Lâmina de Ártemis, por exemplo, que deixam clara a inspiração em artefatos e mitos clássicos. Tal fidelidade à temática permitiu que a trama do jogo abarcasse temas adultos como a vingança, a violência, as guerras, a redenção, a ambição e a luxúria, amplamente discutidos durante a sucessão de eventos.

Embora não tenha sido um mecanismo concebido pela série, uma das maiores inovações do jogo foi a abordagem de uma possibilidade de se iniciar um *mini-jogo* contra inimigos que estão próximos da morte, intitulado *Quick Time Event* (QTE) que, uma vez iniciado, envolve o pressionamento preciso de botões aleatórios ou giros analógicos em que cada acerto corresponde a uma parte da finalização brutal e sangrenta de um oponente. Geralmente o QTE ocorre em uma câmera mais aproximada que a do *gameplay* padrão – um dos pontos que denotam um forte apelo cinematográfico da série e maior dinâmica ao ciclo que define o funcionamento do jogo.

Em termos técnicos, o trabalho de câmera em *God Of War* representa um ponto importante para a imersão, sobretudo nas batalhas contra chefes, por quebrar com a estaticidade da jogabilidade de câmera afastada que é uma constante, trazendo o jogador de volta à experiência quando as estratégias começam a se mecanizar. O movimento de câmera nas batalhas oscila entre uma câmera mais afastada – como em um plano aberto, no cinema e na fotografia – em que o objetivo é permitir ao jogador o vislumbre do mundo virtual e o outro é uma câmera que os desenvolvedores e críticos chamam de *dramática*, que nada mais é do que o uso de planos mais fechados como o médio e o detalhe.

O design de câmera é basicamente levar o jogador e orientá-lo através da experiência interativa. Então, o trabalho do designer de câmera é ajudar o jogador a entender o quebra-cabeça, aonde ir, o que ele precisa ver para alcançar o sucesso em um videogame. [...] Quando estamos fazendo testes de jogo e coisas assim, estamos tentando descobrir o que esses jogadores estão

¹³ Chefe, do inglês *boss*: um oponente mais resistente e que requer um nível maior de estratégia do que nos combates ordinários.

tentando ver. [...] Nós mudamos quando você entra em uma arena e você faz algum combate e coisas assim. [Em situações como essa] geralmente você não precisa necessariamente estar atrás de Kratos nesse ponto de vista, você quer ver todos os inimigos e coisas ao seu redor, então nós podemos te conduzir para uma visão lateral, nós podemos estabelecer planos três quartos... Nós passamos por diferentes pontos de vista, a fim de fornecer uma perspectiva para os jogadores para que possam ver os inimigos ao redor e se mover um pouco melhor, para que seja possível batalhar com mais eficiência e para que seus controles pareçam adequados para o combate. (SIMON, 2016, tradução nossa).

Os QTEs são ferramentas imersivas que se inserem no ideal de Pareyson (1993) sobre a performance, na medida em que confere ao jogador a responsabilidade épica (e o gratifica graficamente) de derrubar um forte oponente. Em tais momentos geralmente evidencia-se a violência durante um intervalo de tempo pré-estabelecido, um apelo do jogo que representa um dos ápices da reprodutibilidade técnica descrita por Benjamin. Nesse contexto e pela posição de tabu que ocupa na sociedade tendo em vista sua gratuidade e explicitude no jogo, a violência pode ser interpretada como um agente potencializador da experiência estética que o QTE envolve, como se desafiasse as percepções do jogador.

Figura 4 - Exemplo de Quick Time Event contra um *boss* em que o sistema do jogo solicita que o jogador aperte o botão X para que o personagem desfira o próximo golpe.



Fonte: God Of War (2005) – captura de tela do autor.

De certa forma, é possível argumentar que o jogo se desenrola de forma similar a um filme em termos de fluidez, devido aos carregamentos rápidos entre a ação presente no jogo,

as transições de mapas e fases e as *cutscenes*¹⁴ (que deixaram de existir do terceiro jogo em diante por já ter belos gráficos jogáveis). Acreditamos que tal estruturação propicia uma experiência menos truncada e favorece a imersão do jogador. Os tempos de carregamento foram pensados de forma que o jogo faz uma busca prévia da próxima área conforme o jogador avança a fim de esconder o carregamento e evitar travamentos.

Figura 5 - Diferença gráfica entre o visual do protagonista Kratos em uma *cutscene* (à esq.) e durante o *gameplay* (à dir.) no primeiro jogo, de 2005



Fonte: God Of War (2005) – capturas de tela do autor.

Além da iluminação, percebe-se pelos ombros e cabeça do personagem uma renderização mais cautelosa nas linhas e curvas corporais, que deixam de ser poligonais. Para evoluir no jogo, o personagem precisa coletar orbes vermelhas que saem de seus oponentes assassinados, utilizáveis para evoluir o nível de suas armas e com isso desbloquear novos ataques – relação que detalharemos adiante e pode expressar alguns ideais de vivência e experiência benjaminianos. Tais orbes também são encontradas em baús e podem ser obtidas em golpes numerosos (uma sucessão de ataques em cadeia). Outros itens que permitem a evolução são os Olhos de Gorgon e as Penas de Fênix, que, respectivamente, aumentam a capacidade máxima de vida e magia.

¹⁴ Arquivos em vídeo de trechos cinematográficos da trama que impossibilitam a intervenção do jogador e que geralmente servem como divisores de uma parte importante do jogo. São elaborados com tecnologia diferente da presente na jogabilidade para se assemelhar a um filme, e geralmente apresentam gráficos melhores e mais realistas.

Figura 6 - Resposta da interface à sucessão de golpes, liberando orbes vermelhas



Fonte: God Of War II (2007) – captura de tela do autor.

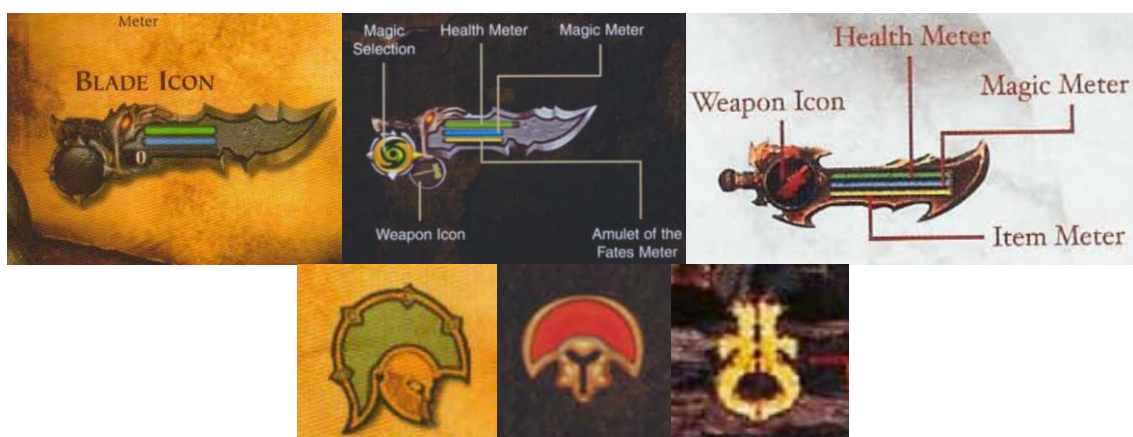
É importante descrever quais são os elementos que fazem parte do agrupamento que chamamos de interface, que contempla tudo o que não se relaciona à jogabilidade (o apertar de dedos no controle) em si – são menus, medidores, números de combo, textos em tela e funções semelhantes, que tem como objetivo central instruir o jogador. De acordo com Richard Greenspan (2013), artista técnico de interface envolvido na produção de God Of War III (2010), a interface é o conjunto de mecanismos que fornecem dados precisos ao jogador sobre seu progresso e performance.

Nesse sentido, podemos afirmar que alguns elementos que fazem parte da interface do jogo são, em parte, as representações gráficas presas à lâmina que fica fixa no canto superior esquerdo da tela, o *Blade Icon* (ícone de lâmina). Ao longo dos lançamentos de GOW I, II e III, a interface de batalha do jogo seguiu um padrão, com alterações pontuais e contextuais. No primeiro jogo, a base do Blade Icon suporta todos os medidores – vida, magia e o medidor de orbes por centenas, que passou a funcionar diferente nos outros jogos. A partir do segundo jogo, o medidor de orbes se tornou um “contador” absoluto que se situa fixo abaixo do Blade Icon, e a barra vermelha que antes comunicava a quantidade de orbes deu lugar ao temporizador de uso de itens especiais – em GOW II o único uso possível é o do Amuleto dos Destinos, cujo efeito quando ativado é o de diminuir a velocidade do tempo. Essa realocação do contador de orbes é expressiva, tendo em vista que facilita para o jogador o estabelecimento de uma estratégia ao manter visível a quantidade real de orbes obtidas – eliminando a necessidade de retornar ao menu de evolução dos equipamentos para verificar se a quantidade adquirida é suficiente para o próximo nível que se deseja atingir. No punhal do Blade Icon se encontra a resposta que a interface dá sobre quais armas e poderes estão

selecionadas para uso, disposta em círculos cujos ícones podem ser alternados com as teclas direcionais do controle.

Fora do Blade Icon se situam outros dois elementos que compõem a interface dos jogos. No canto inferior direito da tela dos três jogos se situam as habilidades temporárias de fúria: Fúria dos Deuses, no primeiro jogo, Fúria dos Titãs em GOW II e, no terceiro e quarto jogos, Fúria de Esparta, em que, durante o uso, Kratos pode desferir alguns ataques especiais e inflige mais dano aos seus inimigos. Para utilizá-las é necessário derrotar uma série de inimigos cujo número de mortes enche progressivamente o elmo do ícone até que o carregamento seja concluído e permita sua ativação. Acima das habilidades de fúria se localiza o contador de golpes desferidos em série – que desaparece em momentos mais pacíficos. Quanto mais golpes em sequência são acertados pelo jogador, mais visceral é a resposta textual da interface de acordo com a dezena em cadeia – quanto mais violento o jogador consegue ser, palavras qualificadoras de atos violentos como *inhuman* (desumano, vide Figura 6), *vicious* (perverso), *tyrannical!* (tirano) e afins são mostradas na tela. Tal mecanismo ajuda a qualificar progressivamente o desempenho do jogador em cada uma de suas batalhas e mantém sua atenção como um objetivo secundário, coagindo-o a desenvolver quase um mini-jogo consigo mesmo, estipulando a necessidade de conseguir ultrapassar o número do recorde anterior.

Figura 7 - Evolução do Blade Icon e dos ícones das habilidades de fúria nos três jogos principais da série (2005, 2007 e 2010, da esq. para a dir.)



Fonte: Manuais oficiais do jogador – God Of War I, II e III

Além destas características, outros fatores como barras de vida de chefes, legendas, instruções que aparecem em tela sobre uma nova funcionalidade e os menus internos tratam-se todos de elementos da interface de usuário. Os Quick Time Events são um caso a parte, pois constituem uma outra interface por si só, devido à capacidade de fazerem com que a

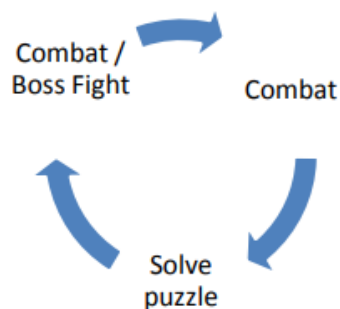
interface padrão desapareça, e de serem governados por uma câmera diferente em uma dinâmica mais detalhada.

O jogo se baseia em um ciclo que mescla duas frentes de ação: uma mais violenta e devastadora a partir do combate e outra mais introspectiva, reflexiva, com a resolução de enigmas e quebra-cabeças (*puzzles*) para passar para a etapa seguinte ou obter novos itens que auxiliem no desempenho futuro – equilibrando destruição impetuosa com pensamento estratégico.

Nós apenas olhamos para o jogo de cima para baixo, então podemos dizer “bem, nós tivemos um quebra-cabeça aqui agora a pouco, então vamos tentar colocar uma grande luta porque é um pouco mais visceral depois que você acabou de usar seu cérebro para descobrir esse quebra-cabeça louco que colocamos ali”. Nós fizemos esse tipo de coisa exatamente como queremos que as lutas se passem, o nível de dificuldade da luta. A maneira como determinamos o equilíbrio das lutas é muito por tentativa e erro. Nós passávamos dias criando uma luta e então nós tínhamos um teste de jogo. (GARY, 2016, tradução nossa).

Dentro dessa perspectiva, Robert Cassar (2013) define a dinâmica de God Of War em três momentos cíclicos – um combate mais corriqueiro com a derrubada de inimigos variados e numerosos, embora mais fracos; um momento de solução de enigmas; e uma luta épica e desafiadora contra um *boss*. Essa constância pode nos direcionar a alguns pressupostos que serão discutidos na próxima seção deste capítulo.

Figura 8 - Ciclo de Cassar sobre GOW I, II e III



Fonte: Cassar (2013)

O combate representa um ponto chave para a imersão em GOW. Além das Lâminas do Caos, Kratos também pode obter outros armamentos, magias e habilidades passivas especiais em todos os jogos, cada um com seus ônus e bônus a depender da situação enfrentada, o que amplia a gama de ataques possíveis e diversifica a experiência do jogador, que pode utilizá-los conforme seus anseios de experiência estética, ao mesclar ataques rápidos e dilacerantes com as lâminas e finalizar um oponente com uma martelada brutal, por exemplo. À mercê de

Kratos se situam ataques fortes, médios, agarrões, empurrões e modificadores de ataque como os ataques no ar, que podem ser combinados com bloqueios e esquivas conforme a estratégia adotada para derrotar um determinado grupo de inimigos com um rol específico de habilidades. Exceto os momentos em que alguns poderes de inimigos são capazes de paralisar o protagonista por alguns segundos, a mecânica de combate do jogo permite que se combine os comandos de ataque de infinitas formas coesas, pois a qualquer momento um combo pode ser cancelado instantaneamente (sem ferir a fluidez do golpe) para englobar uma outra forma de atacar a desejo do jogador. Esse sistema de combate – a mesma câmera de batalha e a mesma natureza de golpes e combos – instituída pelo primeiro jogo da série se manteve praticamente intacta nos outros jogos, que adicionavam mais poucos golpes possíveis com as Lâminas do Caos e armas diferentes a cada novo título.

Todas as armas, habilidades e magias utilizáveis são passíveis de evolução até o nível 5 e seguem basicamente o mesmo sistema e interface – exceto no quarto jogo que, apesar de manter os cinco níveis máximos para todos os equipamentos, sofreu alterações drásticas na estética e na “moeda” desse sistema. Cada novo estágio de desenvolvimento altera o visual da arma em questão e desbloqueia golpes e combos inteiramente novos a serem incorporados na jogabilidade, lógica que nos permite uma inferência de que o próprio sistema de evoluir armas expressa a relação entre vivência e experiência para Benjamin. Isto porque, em primeiro lugar, é incumbida ao jogador a autonomia de estruturar uma estratégia ao evoluir seus equipamentos, e isto demanda dele certa maturidade ao tomar suas decisões, pois uma vez alteradas, são permanentes. Para aumentar o nível de um equipamento é necessário que o jogador colete um número específico (e alto) de orbes, que representam e quantificam na interface suas vivências até um determinado período do jogo e, até serem utilizadas, são um mero contingente de experiência em potencial. Acreditamos que isso deixa claro para o jogador que ele deve agir com certo nível de sabedoria para que tenha acesso às vivências que deseja, pois dificilmente será possível chegar ao nível máximo de todos os equipamentos ao final do jogo e, conseqüentemente do espectro de ação que, de certa forma, limita a possibilidade de adquirir mais almas – fato constatado durante os processos de zerar os três jogos.

Do ponto de vista do sistema de aprimoramentos, o simples fato de matar uma quantidade gigantesca de inimigos não necessariamente significaria a aquisição de experiência. Argumentamos que é o controle do nível de ansiedade que esse processo desperta que torna a atividade engajadora, por mais que pareça repetitiva – há de se ter cautela e certa mentalidade econômica e estratégica com os recursos disponíveis, pois eles são o que

permitirão outras formas de experimentar aquele mundo como a gama de possibilidades imprevisíveis de inovação no combate.

Ainda que a trama e o caminho a ser trilhado sejam fixos, essa abordagem permitida pelos vários armamentos contempla ideais deleuzianos, em que a forma pela qual se escolhe batalhar depende intimamente das micropercepções de cada sujeito, produzindo sensações únicas e de difícil comunicação à outros, mantendo imaculada a experiência de jogar mesmo que se saiba como a trama irá desenrolar e o que deve ser feito. A razão pela qual se joga nos parece ser a satisfação pelos meios e não pelos fins. É, definitivamente, um jogo que valoriza fortemente o conceito de performance no mundo fictício.

Embora de forma empolgada e de certa forma um pouco vaga, o diretor e idealizador da série David Jaffe (2014) atesta no vídeo de 2005¹⁵ que demonstra parte do processo produtivo do primeiro jogo (um *making of* desbloqueável) algumas intenções de design decisivas para a importância do jogo, tratando-se de mudanças expressivas em jogabilidade que serviriam de inspiração para outros jogos que viriam no futuro. De certa maneira, as intenções do diretor envolvem o desenvolvimento e a evolução justamente dos elementos centrais da nossa análise – a mecânica, a estética, a trama e a interface do jogo.

God Of War é nossa tentativa de realmente elevar o gênero de ação-aventura para um próximo nível. Nós queríamos trazer combates, exploração, navegação, resolução de enigmas, todos os elementos clássicos desse gênero, mas nós queríamos levar isso aos jogadores de uma maneira fresca, de um jeito que eles nunca viram antes. E com a oportunidade de trazer esse sentimento épico que eles não tinham sentido verdadeiramente em outros jogos (JAFJE, 2014, tradução nossa).

God Of War tem sua gênese na forma que os desenvolvedores pretendiam abordar esses quatro elementos e não pela simples presença deles, pois já existiam em outros jogos dos gêneros em que se encaixa – ação-aventura e *hack and slash*. Esse conjunto de características reconhecíveis são extrapolados na aplicação desses ideais clichês dos gêneros, inaugurando um novo padrão. O que chamamos aqui de abordagem dos desenvolvedores é o que define a dinâmica de GOW até o terceiro jogo: a mistura frutífera entre a ação tensa, intensa e violenta; a aplicação equilibrada de quebra-cabeças inteligentes e demandantes que contrastam com os momentos de ação quase irracionais; uma interface inteligente que permite a evolução personalizável do personagem; uma trama subversiva, dramática e que trata de

¹⁵ JAFJE, David. **The Making Of God Of War 1**. Youtube. 19 fev. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tJqduU22vZ0>. Acesso em: 16 ago. 2018.

temas delicados ou tópicos como tabus socialmente – tudo isso com suas devidas intensidades aplicadas de forma cíclica. Acreditamos que esses pontos são decisivos para que o jogo não se torne monótono e mantenha o jogador imerso, principalmente a partir da variação nos padrões trabalhados – como as finalizações brutais e diferenciadas para cada tipo e estatura de inimigo e a esperança de encontrar, desbloquear e utilizar equipamentos e golpes novos.

Uma inferência possível é a de que, na aplicação que fazem desses elementos, os desenvolvedores do jogo extrapolam voluntariamente a noção de experiência para dar lugar à importância de dois fatores-chave: equilíbrio e atenção, que, pela inteligência da aplicação, torna o jogo como um todo uma jornada engajadora. O design – empregado aqui no sentido de estruturação e de concatenar eventos de maneira coerente – dos níveis, da interface, do momento de surgimento dos puzzles e dos próprios QTEs muitas vezes utilizados como clímax de batalhas importantes – são intercambiados entre si seguindo o ciclo de Cassar. Esse controle de aplicação serve como uma forma de atenuar as próprias potencialidades de cada uma dessas facetas do jogo, com o objetivo de não esgotar a experiência que aquela ferramenta pode trazer ao jogador (um puzzle, uma batalha contra um chefe, um QTE, as possibilidades de golpes de uma arma, os contextos de uso das habilidades de fúria). É como se todos os elementos operassem no limiar de suas capacidades técnicas, produzindo, então, chamamentos de atenção sucessivos no jogador.

Tendo em vista que muitos dos elementos do jogo são facilmente ritualizados, decorados ou mecanizados acreditamos que mais do que fazer com que o jogador se sinta profundamente imerso na experiência, o jogo nos leva a acreditar que é (ou, pelo menos, foi até 2010) extremamente necessário o equilíbrio das experiências em potencial para que a *atenção* do jogador seja retomada. Esse processo intencional de evitar a repetição e a monotonia na jogabilidade afasta o jogo de um viés de mero acúmulo de vivências e permite que o jogador possa construir uma experiência a partir do jogo e desenvolver sua opinião e gosto estético. Inserir o fator surpresa na jogabilidade nos parece ser uma característica retomadora da atenção, a exemplo da aleatoriedade dos botões a serem apertados durante um QTE e do estímulo visual sempre diferente pois nunca se retorna a um mesmo mapa ou se enfrenta o mesmo inimigo duas vezes (a não ser que o jogador falhe e tenha que tentar novamente, claro).

5.2 Passos e passagens

O primeiro *God Of War*, de 2005, tem gráficos compatíveis com o padrão da época em que foi lançado – logo, a inovação que representa para o agrupamento geracional que pertence não reside tanto na qualidade de texturas ou no realismo das formas, apesar de se tratar de um jogo em três dimensões que busca a imersão do jogador em um mundo virtual. O realismo oferecido se encontrava em outros aspectos – o jogo trouxe um personagem de tórax mais flexível e que exibia movimentos orgânicos, além de uma articulação satisfatória de músculos nas cenas de lutas e saltos. Até mesmo a abordagem violenta foi inovadora visto que jogos anteriores mascaravam-na diminuindo o jorrar de sangue ou ao retratá-la com gráficos menos realistas e menos explícitos.

O segundo jogo, de 2007, trouxe aprimoramentos estéticos nos gráficos e impulsionou a capacidade de processamento gráfico do PlayStation 2 ao máximo, em termos de textura, iluminação e efeitos. Além do visual, foram apresentadas inovações pontuais que alteraram a dinâmica do jogar sem alterar a personalidade cravada pelo jogo anterior. A exemplo foram incrementadas batalhas no ar a bordo de um Pégaso (um cavalo voador), chefes gigantes em que Kratos pode adentrar, a capacidade de escalar adversários, mais golpes e funções como a de chutar objetos mais longe, a habilidade de se pendurar com a corrente em alguns pontos do cenário, magias novas, novos combos e a capacidade de planar com as asas de Ícaro. Outra inovação é a variação dos inimigos em relação ao jogo anterior, raramente repetidos entre si, o que amplia a gama de abordagens possíveis nas batalhas, requerendo maior estratégia e habilidade do jogador. Argumentamos que a não-repetição seja um fator propício para o aprofundamento da imersão, por não romper com a frequência de surpresas ao longo do jogo.

A mudança técnica do PS2 para o PS3 na transição para *GOW III* em 2010 representou um aumento de resolução e de qualidade de texturas e no aprimoramento das animações, além de ter permitido movimentos ainda mais realistas dos monstros e do próprio personagem. Alterações desse calibre se deram parcialmente em função do aumento da capacidade de memória de processamento ao longo dos anos e dos consoles de operação – passou de 36MB máximos de memória RAM no PS2 para 256MB no PS3, o que representa um alargamento de possibilidades criativas para os departamentos de arte, som, efeitos, programação e animação. Pela qualidade visual alcançada, o terceiro jogo marca o fim do uso das cutscenes pré-renderizadas, que continuaram a impedir que o jogador atuasse naquele momento cinematográfico, mas passaram a ser realizadas com o mesmo motor gráfico em que o *gameplay* se desenrola.

O jogo ficou ainda mais violento, a exemplo do emblemático arrancamento da cabeça de Helios, que detalha a pele do pescoço do inimigo sendo rasgada pela força das mãos de Kratos, dramatizada pela utilização de um plano próximo.

Figura 9 - Cabeça de Helios sendo arrancada pelas mãos de Kratos



Fonte: God Of War III (2010) – capturas de tela do autor.

A possibilidade de contemplar os detalhes de lutas como a descrita acima foi potencializada por uma mudança simples nos Quick Time Events – o botão que deve ser apertado para prosseguir para a próxima etapa de finalização do oponente deixa de aparecer no centro da tela para aparecer na região da tela que remete à posição que ocupa no controle (círculo na direita, x na parte inferior, etc.). Tal simplificação da interface permite maior imersão por não interromper a visualização do golpe com uma grande imagem de tecla no meio da tela, culminando em cenas mais limpas e também devido ao fato de que, depois de acostumado, o jogador não precisa mais olhar qual é o botão a ser apertado, apenas identificar brandamente o local em que aparece iluminado.

Adentrando a ruptura do formato comentado até aqui, no PS4 o aumento da capacidade do processador é cerca de 10 vezes maior que a do PS3 e o chip gráfico sofreu drástico aprimoramento. Além disso, a quarta geração do console possui cerca de 8GB de memória RAM disponíveis para o processamento de informações e atua com a resolução mínima de 1080p. É inegável que tal avanço técnico permite o uso de texturas extremamente realistas e um grande refinamento de polígonos - mas estes são fatores mínimos da mudança que o jogo representa na linha sucessória da série.

5.3 Renascimento e ruptura do formato – God Of War (2018)

God Of War (2018) é o primeiro lançamento da série a romper com muitas das tradições presentes nos jogos anteriores. O novo jogo introduz elementos de RPG (*role playing game*) como o ganho de pontos de experiência (XP) para que o personagem avance níveis, um renovado sistema de aprimoramentos, mapa em bússola, extingue os mini games sexuais e altares de salvação (onde era possível salvar o progresso no jogo), substitui os baús de orbes por baús nórdicos, a moeda do jogo passa a ser o Hacksilver ao invés das orbes vermelhas e a interface do jogo, anteriormente baseada no design das Lâminas do Caos, foi adaptada para um estilo nórdico e mais limpo. Alguns elementos, contudo, não foram removidos, por fazerem parte da tradicionalidade do jogo e de sua personalidade: a violência ainda é uma constante, embora menos exagerada em sangue e esquarteramentos; quebra-cabeças são presentes, porém mais complexos; e os Quick Time Events são possíveis de ocorrer, mas decorrem no formato de um vídeo avulso de finalização dos chefes, além de exigirem pouco ou nenhum comando.

Figura 10 - Interface de usuário de God Of War (2018)



Fonte: Prima Games (2018)

O site Prima Games descreve os elementos da seguinte forma¹⁶: 1) Bússola da Bruxa: mecanismo de direcionamento do personagem; 2) Talismã de Habilidade (ativado pelos botões L1 + Círculo), que informa o jogador se a habilidade equipada está disponível para

¹⁶ Descrição da interface de usuário do jogo feita pelo site de notícias especializado em jogos eletrônicos Prima Games. Disponível em: <https://www.primagames.com/games/god-war-2018/guides/god-of-war-eguide/the-basics/user-interface>. Acesso em: 29 out. 2018.

uso; 3) Ataque Rúnico Leve/Pesado (L1 + R1 / R2), ataques especiais baseados em magia; 4) Permafrost (quando o Machado Leviatã está equipado)/Imolação (habilidade das Lâminas do Caos) – o medidor se acumula com ataques sucessivos sem receber dano dos inimigos e cada golpe se torna mais forte progressivamente pela adição do elemento gelo para o machado e fogo para as lâminas; 5) Medidores de saúde (em verde), Fúria de Esparta (em laranja) e status (ícones circulares acima da barra de saúde, como envenenamento ou sangramento, que indicam por quanto tempo a condição se instalará); 6) Contagem de flechas de Atreus e Invocação Rúnica - as flechas se regeneram constantemente quando abaixo do nível máximo; 7) Pilhagem (*loot*) – XP, recursos e itens recebidos e perdidos são mostrados acima da contagem de flechas de Atreus; 8) Indicadores de saúde, nível e *Stun Meter* dos inimigos – mostrados quando em combate contra um inimigo; 9) Indicador de Ameaça – apontam a direção de ataques vindos de fora da visualização de tela; 10) Ativações de Perk – efeitos temporários de joias equipadas ao armamento de Kratos.

Kratos passou por muitas mudanças ao longo da cronologia da série e, ao final da trama de God Of War III, existe um clima solitário e reflexivo que marca o renascimento do personagem e ajuda a sinalizar a ruptura com o formato anterior que a nova proposta engloba. De barbas longas e a pele grosseira ainda coberta pelas cinzas de seu primeiro filho e esposa devido aos eventos de GOW I de 2005, na transição para o último jogo, o protagonista vaga pela Terra sozinho em busca de auto conhecimento e redenção. Anteriormente, ele achava que sua interação com as pessoas era o problema, e nunca aceitou o fato de que haviam demônios internos a serem enfrentados - negligência que causou um surto emocional e um desejo de fuga após se vingar contra os deuses do Olimpo.

O brutamontes arrependido encontra abertura emocional para a mudança que buscava em terras nórdicas, e os acontecimentos do novo jogo mostram-no vivendo com seu filho Atreus em Midgard - o reino dos humanos na mitologia em questão - pouco tempo após a morte de Faye, segunda esposa de Kratos e mãe do garoto. A jornada dos dois gravita em torno do último desejo de Faye, de ter suas cinzas espalhadas no ponto mais alto do reino. A envergadura emotiva do jogo ganha ainda mais força com a adição de Atreus ao jogo, companheiro permanente importante para a jornada psicológica do pai e para a jogabilidade.

Atreus também integra as lutas por meio dos avisos que faz sobre inimigos iminentes, além de ser controlado parcialmente pelo jogador, que pode indicar qual inimigo o garoto deve atacar com seu arco e flecha. Progressivamente Atreus ganha mais habilidades, desbloqueadas com o dispêndio de pontos de experiência (XP) da mesma forma que as do pai, o que lhe permite posteriormente uma certa autonomia em lutar sozinho. Um botão é

dedicado às ações possíveis de Atreus e sua utilização depende do contexto - o garoto pode ajudar no combate, na exploração e nos quebra-cabeças.

Ao mesmo tempo em que se enfrenta, Kratos se situa em uma realidade de deuses e monstros vorazes vagando pela Terra, sinalizando que há, além de um conflito interno que precisa ser solucionado, a necessidade de sobrevivência. Contudo, apesar do novo fundo histórico, a natureza de haver oponentes inspirados por mitologias clássicas foi mantida no novo jogo - inimigos como trolls, ogros, draugrs, e revenants, seres distorcidos pela magia seiðr, estão presentes.

Apesar de algumas das raízes espartanas de Kratos terem sido mantidas em seu visual a exemplo das tatuagens vermelhas e a presença da Fúria Espartana como impulso de poder temporário, o sistema de combate foi duramente alterado e representa uma mecânica de combate inovadora para a série. Embora seja possível resgatá-las em certo ponto do jogo, as dançantes Lâminas do Caos foram substituídas pelo Leviatã como arma principal, um machado mágico arremessável que retorna às mãos do personagem como um bumerangue quando o jogador aperta um botão. Além disso, o Leviatã permite ataques leves e pesados controlados respectivamente pelas teclas R1 e R2 ao invés dos botões quadrado e triângulo, que podem ser utilizadas no novo jogo como alternativas para outras combinações de ataque para proporcionar outros resultados.

Pensamos que tais inovações em mecânica representam o cunho estratégico almejado pelo novo sistema, pois o machado se fixa à superfície que acerta quando arremessado, podendo imobilizar inimigos e tornando os conflitos mais diversos por permitir que Kratos batalhe com as mãos enquanto não empunha o machado. Para se defender, Kratos tem uma manopla que se transforma em um escudo circular para bloquear golpes e ataques de longo alcance, além de ser capaz de executar golpes poderosos e ataques em área por meio dos aprimoramentos.

A esse respeito, é importante notar que a maneira com que os aprimoramentos em armas e habilidades são realizados também mudou, pois o jogador é livre para personalizá-las por meio de itens e joias ao invés de utilizar apenas orbes vermelhas com efeitos fixos. A personalização adiciona uma nova camada de complexidade ao jogo pois permite aumentar a força do personagem, seu dano elemental (por magia), diversificar seus ataques, facilitar o encontro de dinheiro e bônus de XP, entre outras melhorias que alteram a experiência de jogar e a tornam ainda mais única, do ponto de vista da variedade de modos de jogo que permite. Ao contrário dos jogos anteriores, não se trata apenas de colecionar Olhos de Gorgon (utilizados nos outros jogos para aumentar a capacidade máxima de pontos de vida) e Penas

de Fênix (antigo expensor da barra de magia) e quebrar coisas o tanto quanto puder. Há um pouco mais de pensamento estratégico necessário para prosseguir e obter êxito nos objetivos elencados.

Embora a adição de companheiros em jogos não seja uma inovação exclusiva de God Of War, acreditamos que a veracidade das emoções comunicadas pela atuação de voz de Atreus nas batalhas, além da programação de inteligência artificial incumbida ao menino e a constante melhoria da interação e do auxílio que o personagem oferece ao pai enriquece a vivência no jogo, de forma a ser compatível com o progresso do desenvolvimento do jogador e com o aumento de dificuldade do jogo. Essa combinação de características de Atreus proporciona uma experiência de batalha mais imersiva em dois pontos: o da comunicação afetiva com o pai e o da variação nas dinâmicas de combate que deixam de ser totalmente focadas na atuação performática de Kratos e forçam o jogador a pensar coletivamente, tanto na segurança quanto na valorização da contribuição de Atreus.

Uma das mudanças técnicas mais perceptíveis do jogo de 2018 em relação aos anteriores é a mudança na perspectiva da câmera e no controle dela pelo jogador, que vê as costas de Kratos o tempo todo na tela - formato de câmera chamado de *over-the-shoulder* (por cima dos ombros, em tradução livre). Esse controle sucumbe em partes com o apelo visual calculado dos boss fights e dos Quick Time Events nos jogos anteriores para se tornar uma ferramenta mais dinâmica, indicando a nós que o princípio de imersão seguido pelos desenvolvedores segue sendo o da não-interrupção - nesse caso, proporcionando batalhas de teor mais estratégico ao invés de apenas sangrentos.

Ainda se tratando de câmera e do que constatamos como um princípio de imersão baseado na ininterrupção da vivência, o novo God Of War atingiu o que ensaiava nos outros títulos: é jogado sem que nenhum carregamento ocorra, bombardeando o jogador com séries de imagens dinâmicas e com a visualização controlada de belos cenários. Esse processo, nos moldes de Benjamin (1987), nos permite inferir que cada vez mais a série buscou a produção de uma aura a partir do volume de choques e vislumbres gráficos sem respiros que dispara, proporcionando uma experiência estética enriquecida ao usuário que caminha pelo universo do jogo em relação aos lançamentos anteriores.

Finalmente, detectamos como importante uma característica do novo God Of War intitulada de modo imersivo. Tal forma de jogar é ativável no menu de configurações e o efeito que produz é o de apagar a interface para que o jogo seja experienciado como se fosse um filme – ou seja, todos os comandos da interface indicados na Figura 9 somem e joga-se com base no instinto. Isso nos permite inferir que o conceito de imersão adotado pela franquia

é o da não interrupção do impacto visual proposto e o da confiança na intuição do jogador. Para jogar dessa forma, deve-se confiar inteiramente na percepção ao invés de se guiar textualmente pela interface, desafio descomplicado pois o mundo do jogo é repleto de vestígios que tornam o modo acessível e suplantam a necessidade dos medidores e indicadores. Por exemplo, quando Kratos está em combate contra um inimigo e o jogador vê um círculo vermelho pulsando, isso significa que pode-se realizar uma finalização brutal. Ainda se tratando do feedback do jogo sem a interface padrão, se a tela brilhar com uma vinheta vermelha nos cantos, é um indicativo de baixa saúde, além do fato de que Atreus provavelmente avisará sobre seu estado e também de onde os inimigos estão atacando. De forma similar, se a tela brilhar em uma vinheta azul, verde ou amarela, significa que Kratos está tomado, respectivamente, por um estado de congelamento que debilita seus movimentos, por envenenamento ou por efeitos de ataque elétrico.

Pensamos que o modo imersivo garante que toda a tela possa ser usada para a contemplação dos ambientes, personagens e batalhas, direcionando o jogador ao aproveitamento máximo da experiência estética proposta pelo trabalho de câmera. Consideramos que estar atento integralmente ao mundo do jogo auxilia o jogador na exploração por invisibilizar menos os itens colecionáveis, baús ou caixas e potes quebráveis que possam esconder itens valiosos. Outro aspecto do modo imersivo que consideramos importante é tal modo de jogo rompe com a tendência de vigilância das condições do personagem presente em jogos de ação, permitindo ao jogador que se concentre completamente em usar todas as suas habilidades sem tanta economia de recursos para que contemple um ideal pareysoniano de agir mais instintivamente ao invés de fortemente controlada pela influência dos indicadores da interface. Por tais razões, acreditamos que o modo imersivo é um mecanismo de libertação do jogador da insegurança, fator que auxilia na experiência estética do jogo por permitir que o ele desenvolva mais confiança em sua performance de ávido lutador, além de ser capaz de contemplar mais seus próprios feitos. Toda a gestão de saúde e de tempo de utilização de habilidades torna-se um processo intuitivo e de aguçamento da percepção estética, visto que, por exemplo, quando uma habilidade está pronta para ser usada, haverá um tilintar audível à direita ou à esquerda da tela, onde os medidores normalmente estariam, além de que Atreus irá dizer algo como “estou pronto” ou “me diga o momento”. O único mecanismo que constatamos ser difícil de acompanhar o carregamento no modo imersivo é o medidor da Fúria Espartana.

5.4 “The time of the gods has come to an end”¹⁷ – A evolução da série

Jogos podem se valer de uma inclinação moral quando o objetivo disso é gerar um senso de aproximação do jogador com a trama e os personagens. Após uma longa curva, aprende-se nos três primeiros jogos os ônus e bônus de agir com maldade, autoritarismo, arrogância e sem autocritica, traços humanos que representam uma abertura para um julgamento moral da vivência cultivada e permite que tais valores éticos sejam discutidos e analisados com o objetivo de formular uma experiência própria. Ainda nesse sentido e mais além do que propiciar espaços de discussões morais, estéticas e éticas, acreditamos que o último jogo da série desempenha o papel de ressocializar a ideia da solidão gerada pela antipatia largamente explorada do personagem, para dizer que a experiência é constituída quando somos capazes de passar nossos conhecimentos adiante como Kratos faz com Atreus.

Do ponto de vista técnico, constatamos que o equilíbrio entre a ideia de experiência e vivência é necessária e deve ser aplicada com lucidez em todos os departamentos criativos enquanto um jogo é produzido. Esses dois conceitos (vivência e XP) devem ser embricados no processo produtivo como inspirações para a criação de ferramentas e estruturas do jogo (como puzzles e QTEs) que resgatem a atenção e mantenham um nível ideal de surpresa para o jogador – isto é, no sentido que pretendemos analisar, podemos observá-los como grandezas que medem a intensidade de um acontecimento, sendo a vivência um valor moderado de impacto e a experiência um clímax. Embora a imersão seja um conceito chave, entendemos que deve-se respeitar a hipótese de que ela é uma intenção do produtor ao incumbir elementos como o detalhamento estético e não um fim que o jogador busca (ainda que muitas vezes o desejo por se sentir imerso possa ser um desejo de natureza experimental). Isto porque, desse ponto de vista, entendemos que garantir imersão de forma desequilibrada pode, na verdade, afastar o jogador de uma experiência e constituir mera vivência, mera inquietude de sensações, ou seja, o equilíbrio chama a atenção por romper com uma dinâmica repetitiva e esse chamamento aplicado em um *timing* bem planejado é o que cativa o jogador e reinicia um ciclo de descobertas. A partir da observação dos jogos da amostragem, inferimos alguns

¹⁷ Durante a primeira batalha travada contra Zeus em *God Of War II* (2007), Athena se sacrifica usando seu corpo de escudo contra um ataque de Kratos para impedir que ele mate o pai. À beira da morte Athena pede que Kratos suspenda sua caçada a Zeus e o protagonista se enfurece, vociferando a frase “*if all on Olympus will deny me my vengeance, then all on Olympus will die. I have lived in the shadow of the gods for long enough. The time of the gods has come to an end*” (em tradução livre: “se todos no Olimpo negarem minha vingança, então todos no Olimpo irão morrer. Eu vivi na sombra dos deuses por tempo demais. O tempo dos deuses acabou”).

modos de aplicação dessa dinâmica de equilíbrio e encabeçamos algumas sugestões separadas por departamento.

Quando se tem a ideia de entregar um combate visceral e frenético, julgamos necessário durante o *desenvolvimento das fases* do jogo que sejam estabelecidas maneiras de atenuar a ação sem que a atenção seja desviada, como atua o ciclo de Cassar (2013). É fácil imaginar que um jogo sem momentos de respiro seria divertido por poucos minutos – provavelmente *God Of War* seria um fracasso se fosse feito inteiramente de combates. A questão central nesse ponto é que muitas vezes, o que jogadores acreditam ser o motivo central do divertimento é, na verdade, uma ilusão. A violência e as mecânicas de combate do jogo representam um eixo de intensidade, cujos elementos que gravitam em torno dele (puzzles, *cutscenes*, exploração, evolução de equipamentos, etc.) atuam como âncoras para que a identidade do jogo não se desgaste. A esse respeito, os quebra-cabeças também são utilizados como fios condutores de narrativa, na medida em que, para além do equilíbrio com a ação, são utilizados como representações dos desafios que devem ser superados e, portanto, fazem sentido dentro do contexto enfrentado no momento.

Na produção de áudio, mais do que a atenção para uma dinâmica de equilíbrio de intensidades, é resgatada a dicotomia que Agamben (2005) atesta entre o rito e o jogo. Para demarcar momentos ritualescos, que sinalizam apenas a passagem de uma parte a outra do jogo, se utiliza pouca música ou música de baixa intensidade para evocar percepções mais singelas e menos impactantes, ao passo que, em momentos decisivos que rompem com o pacifismo dos momentos ritualísticos são utilizadas músicas fortes em tom marchante, bem preenchidas e amedrontadoras. Mais uma vez, as perspectivas de jogo e rito podem ser observadas como complementares.

A dinâmica do equilíbrio também foi percebida na elaboração do personagem: Kratos é, ao mesmo tempo, um semideus atormentado, arrependido e orgulhoso, todo-poderoso e miserável, perfeito e falho. Acreditamos que tal estratégia discursiva aplicada na elaboração do roteiro ajuda a criar um senso de representatividade e pode estabelecer uma relação de afeto pelo personagem, por englobar tantas características humanas facilmente associáveis. Nesse aspecto é trabalhada a concepção de que as pessoas podem divergir sentimentalmente dentro de si mesmas, o que pode conduzir o jogador a um exercício de autoconsciência na medida em que joga e descobre novas facetas do protagonista.

Ainda se tratando de divergência sentimental, há equilíbrio na elaboração do roteiro principal e nas reviravoltas que ele sofre ao longo da narrativa de cada jogo. A alocação das reviravoltas do roteiro permite que o jogo explore ao máximo um objetivo até o ponto em que

ele se torne cansativo e superável, como na transição entre chefes menores (ou seja, não-deuses). Mais do que isso, o jogo se utiliza de mecanismos de gratificação como as *cutscenes* e itens raros para demarcar as transições entre esses novos objetivos e revelações, como se comunicassem ao jogador que tal nova funcionalidade será necessária para enfrentar o que está por vir, mantendo-o engajado.

Fora do *gameplay*, a estratégia aliada ao senso de imersão da narrativa auxilia na exposição sentimental do jogador, fazendo com que o ele embarque nos sentimentos veiculados, causando ora revolta e um senso de responsabilidade pela situação enfrentada, ora vingança, medo, luxúria e percepções afins. Alguns momentos chave nos ajudaram a perceber essa intencionalidade do roteiro, como a mudança de objetivo do primeiro para o segundo jogo, quando Kratos mata Ares e é conduzido por Athena a matar Zeus; no fio narrativo de transição entre mitologias, que sugere uma fuga coerente para terras nórdicas tendo em vista que antes de se suicidar após matar Zeus em *God Of War III*, Kratos também elimina Thanatos e Hades, deuses que controlam o submundo e a morte que provavelmente conferiram-no os poderes para driblar a morte, além de ter reconquistado o status de Deus no processo de vingança contra os deuses do Olimpo; e, por fim, em dois momentos do quarto jogo, quando é revelado ao jogador que Atreus tem sangue de Deus e, mais tarde se descobre que o garoto é, na verdade, Loki, lendário deus nórdico da trapaça e travessura.

Tal dinâmica foi constatada por nós na elaboração do *gameplay* de combate, ao serem incumbidos nas batalhas armas, artefatos e golpes balanceáveis entre si. O equilíbrio pode ser visto na estruturação dos golpes, em que os combos são pensados de forma a concatenarem ataques lentos e rápidos, de maneira que o inimigo tenha chances de reagir contra os ataques e cancelar um combo, por exemplo, o que aumenta o senso de desafio e dificuldade do jogo; no contraste entre as armas utilizáveis, a exemplo da utilização das Lâminas do Caos, que são altamente ágeis, porém menos poderosas do que armas pesadas em tamanho e lentidão de ataques como a Lâmina do Olimpo; e também no controle do uso de habilidades, poderes e magias, que exigem do jogador certo empenho para derrotar inimigos e encontrar baús para que possa encher barras de magia ou aguardar o carregamento de habilidades baseadas na quantidade de golpes desferidos como a Fúria de Esparta, conferindo variedade à jogabilidade repetitiva que as Lâminas do Caos ou o Machado Leviatã e seus respectivos combos ofereceriam se atuassem sem esses outros recursos.

Sob outra égide, o que Benjamin constatou a respeito do impacto negativo da reprodutibilidade técnica das obras de arte se vê presente em momentos como a concepção dos inimigos e a persistência da violência. Para projetar os oponentes, o ideal da mitologia

grega foi mantido nos três primeiros jogos, como pode ser percebido pelos adornos utilizados pelos monstros que assinalam a presença dessa inspiração, embora a fidelidade estética dessa representação tenha sido elevada a níveis extremos de bestialização que nos afastam da veracidade cultural de onde tudo isso foi buscado. Em outros momentos o apelo da reprodutibilidade técnica é positivo: a interface de pause, onde ocorrem as mudanças de nível de armas e o acesso às fórmulas de golpes, GOW III não funciona mais por meio de *assets* (imagens vazadas) como a de I e II; é uma modelagem 3D da caixa de Pandora (que utiliza o mesmo sistema de sombreamento e renderização do jogo) que gira em torno dela de acordo com a divisória escolhida (armas, magias, poderes, etc.). É um avanço positivo, que confere mais dinâmica ao menu pela presença de animações 3D esteticamente agradáveis.

Depois dos adentros alcançados pelo extrapolamento da reprodutibilidade técnica no jogo, foi necessária uma simplificação tão grande que os desenvolvedores sentiram a necessidade de resetar o clima do jogo e modificar a mitologia vigente, uma decisão que entendemos ter sido tomada por conta do afastamento da essência mitológica grega, que, pelo excesso, necessitava de ser superada. Por meio dessa constatação, temos uma possível resposta a uma das perguntas que nos conduziram a investigação desse tema: a inquietação inicial de que os níveis de violência tenderão a aumentar indefinidamente para capturar a atenção da audiência cai por terra. Pelo contrário, o desenrolar narrativo do jogo nos permite inferir que deve ser mantido certo nível de coerência – tanto em respeito à cultura que embasa o jogo quanto ao fio que conduz a história. Logo, do ponto de vista da estética grotesca que vinha sendo empregada no mundo, a questão fica resolvida – embora seja necessário considerar que outras partes da identidade do jogo necessitavam de mudanças, como o sistema de QTE utilizado à exaustão, realidade constatada ao jogar os quatro jogos em sequência. A presença da reprodutibilidade técnica descrita até aqui fica mais clara na fala de Andy Park, artista conceitual e ilustrador, em entrevista concedida para o *making of* do jogo sobre o processo de design dos inimigos em GOW II.

God Of War I criou um conjunto massivo de criaturas diferentes que o público conhece mais ou menos, como o minotauro, o Ciclope, e outras criaturas da mitologia grega. God Of War II tem muitas dessas mesmas criaturas, mas realmente tentou levá-las a um novo nível. Na verdade estávamos sempre tentando criar criaturas que são legais de se olhar e também de se jogar ou lutar contra, mas também queríamos sempre manter aquele olhar mitológico, de que sempre tem que continuar parecendo grego [...] e também queríamos desenvolver criaturas que tivessem mais variedade do que o que foi visto no primeiro jogo (PARK, 2016, tradução nossa).

Em suma, acreditamos que as teorias e ideais trabalhados até aqui podem ser utilizados como indicadores no processo produtivo de um jogo que tem o objetivo de se firmar como uma experiência. Contudo, nos parece que tal intenção é vazia, por si só, caso não seja trabalhado o equilíbrio com a finalidade de gerar atenção e manter o jogador engajado na atividade. Além disso, coesão e coerência se fazem necessárias e cremos serem aspectos definitivos da experiência em God Of War, principalmente da transição narrativa entre GOW III e o último jogo. Estruturar a experiência em potencial com olhos no resgate periódico da atenção do jogador não significa apenas oferecer um combate frenético e logo em seguida atenuá-lo com um momento de calma, é necessário estruturar os momentos que sucedem a ação de maneira coerente, para que não sejam confundidos com uma finalização abrupta e sim entendidos como parte do fio narrativo até o próximo clímax, e o jogo faz isso bem. Entendemos essa dinâmica como forte componente da fluidez do jogo pela estruturação dos momentos de transição (como entre um boss e um puzzle ou o retorno à exploração) comunicarem ao jogador rapidamente e de forma quase automática uma mudança de objetivo, contribuindo para a imersão no jogo, sem que ele seja despertado por um senso de conclusão. Constatamos, também, a presença de momentos de transição em que o objetivo não é imediatamente reconhecível mas um mecanismo de premiação ou alguma novidade no jogo é apresentada à percepção do jogador, que pode ser tomado por um estado mais reflexivo sobre o progresso do personagem até então quando é premiado com itens ou armas novas, por exemplo.

5.5 “My revenge ends now”¹⁸ – Dinâmica da superação

Consideramos que todas essas características disruptivas presentes na cronologia dos jogos descritas até aqui não são necessariamente avanços, mas sim, tentativas de ampliar as possibilidades de imersão e oferecer variações na experiência prometida por cada jogo a partir de alterações pontuais na jogabilidade sem que a identidade do jogo fosse danificada. Na passagem do primeiro para o segundo jogo, por exemplo, é como se fosse sabido e esperado que a experiência estética era basicamente a mesma e que a inovação deveria se situar no extrapolamento do impacto cinematográfico para que a franquia sobrevivesse, como visto na luta no ar a bordo de um cavalo flamejante alado e logo na primeira batalha do segundo jogo

¹⁸ Frase que demarca o final de God Of War III, após Kratos derrotar Zeus e matar todos os deuses do Olimpo.

contra o colosso de Rhodes, uma enorme estátua de pedra cuja estrutura interna em chamas é parte do desafio de derrotá-lo – duas dinâmicas que não foram abordadas no jogo anterior, embora pertencesse à mesma geração de console.

Tendo em vista que jogos são produtos culturais, depreendemos que a natureza mercadológica em que estão inseridos os impulsiona a um objetivo claro - proporcionar uma experiência ao jogador, por mais vago que isso possa parecer. Por isso pensamos que a questão central que gravita em torno do envolvimento é entender e fazer o jogador acreditar que essa experiência será significativa para sua vida, isto é, que o jogador será capaz de construir sentidos inteiramente novos a partir daquele conjunto de vivências que o jogo se apresenta como caminho. Além de serem mecanismos de entretenimento e diversão, pela base teórica trabalhada, acreditamos que toda a estrutura, a jogabilidade, a narrativa e a interface do jogo atuam no sentido de criar um sentimento no jogador de necessidade de ser estarrecido, para que ele acredite que precisa daquele impacto para continuar vivendo em sociedade, como se o jogo fosse dotado da capacidade de nos pegar pela mão, levar a um ambiente desconhecido e místico, e nos trazer de volta à normalidade com outra visão de mundo.

Em momentos como o que o mercado de vídeo games perpassa atualmente, a perspectiva de Steven Johnson (2012) sobre o progressivo aumento na demanda cognitiva que a cultura popular faz de seus usuários e consumidores se mostra viva - o novo God Of War não mais se resguarda em uma trama rasa e no anseio juvenil de destruição e revolta. Ao invés disso, o jogo subtrai tais características-chave para dar lugar a um novo momento, mais fraterno, mais maduro e mais sentimental que a trama evoca, como se a indústria tivesse entendido que seu público cresceu ao longo dos 13 anos de produção da saga e que esses consumidores exigem uma aproximação inovadora pois estão em busca de uma nova experiência. Ainda que o jogo deixe clara que sua essência não foi perdida ao manter traços característicos como os puzzles e assassinatos brutais, essa aproximação não só se deu no espectro narrativo mais emotivo (inclusive pela mudança de mitologia grega para a nórdica) como também nas alterações em jogabilidade, como a câmera controlável, a nova interface, uma nova dinâmica de combate, o mapa largamente explorável ao invés de uma rota sempre fixa e a adição do filho de Kratos como co-protagonista – uma ruptura completa com o formato de jogo exaustivamente repetido desde o primeiro lançamento até então. É importante ressaltar que o que chamamos aqui de novo não necessariamente representa um desprendimento completo do que está em alta no game design atualmente, visto que muitos elementos dessa mecânica já são utilizados em outros jogos há algum tempo, a exemplo do

jogo Horizon Zero Dawn e da franquia Elder Scrolls, ambos role-playing-games (jogos de interpretação de papéis) de mundo aberto altamente personalizáveis.

Por tal razão, é relevante reiterarmos que esta é uma dinâmica que atua em um período de tempo limitado, que dura até o ponto em que os jogadores não se sintam mais desafiados pelos atuais moldes e comecem a aspirar por mudanças e, inclusive, pressionar direta ou indiretamente a equipe responsável pela criação - seja por meio da diminuição em número de vendas, seja pela vasta crítica amplificada por canais de comunicação como o YouTube e suas seções de comentários, fóruns, *reviews*, avaliações, etc. No caso de God Of War constatamos que o formato funcionou bem até 2010, data de lançamento de GOW III, visto que o lançamento que o sucedeu três anos depois - GOW: *Ascension* - repetiu a estrutura já defasada com algumas alterações e um retorno brusco da história para as origens de Kratos. Tais constatações nos conduzem ao entendimento de que jogos bem-sucedidos mercadologicamente seguem fases de demanda, como se constituíssem um espaço limitado de tempo que os jogadores toleram repetições e tendem a aceitar e se engajar mais. Pela ruptura que o caso de God Of War representa, constatamos que há duas fases que demarcam sua história. Poderíamos chamá-los de período “da vingança” (2005-2013), que durou até o início da fase “do amadurecimento”, iniciada em 2018.

Entendemos que a imersão atua em duas vias, uma que chamaremos de *teórica* e uma *prática*. Como se fossem diretrizes, acreditamos que a primeira é capaz de ajudar os desenvolvedores a criarem a identidade do jogo, ou seja, os auxilia na constituição das bases do jogo - uma interface mais responsiva; golpes mais consistentes; movimentos de corpo mais realistas e uma trama mais envolvente, por exemplo. Ao mesmo tempo, na visão do jogador (a perspectiva prática) esses traços que foram criados com base na *teoria* da imersão são o caminho pelo qual a imersão pode ser gerada na prática. Consideramos que o uso equilibrado desse ciclo - da teoria à produção e da produção à prática - propicia aos jogadores condições mais favoráveis para que se sintam imersos e motivados a experienciar.

Inferimos que essa motivação, na verdade, é um desejo humano que foi aguçado pelo capitalismo ao longo do progresso da reprodutibilidade técnica da arte como produto cultural, para Walter Benjamin. De acordo com os preceitos do autor a esse respeito, é correto afirmar que esse processo de auto-alienação nos treinou para apreciarmos artisticamente a destruição como um prazer estético, lacuna que constatamos ser largamente explorada nos jogos da série God Of War. Os jogos são posicionados ao jogador como uma jornada que contém diversas nuances de choques, permitindo que o jogador vague por aquele mundo executando uma performance destrutiva altamente satisfatória, que confere aos jogos um caráter duplo de

experiência, de choque e também estética, ao permitir que além de contemplá-la, o jogador possa controlar o uso da violência como ferramenta fundamental ao prazer de jogar. De forma a complementar os preceitos de experiência estética contidos na teoria de Pareyson (1993), Nielsen *et al.* (2008, p. 175) argumentam que o mundo fictício de um jogo é estruturado de forma semelhante a um palco, como se fosse projetado para que o jogador aja nele conforme os estímulos que oferecem à imaginação do jogador e ao seu desejo de transformar a experiência de jogar em uma experiência narrativa, como se atuasse em um filme.

No que tange especificamente à violência no jogo e o instinto animalesco que governa a humanidade, Thomsen (2010), em sua análise de GOW III, argumenta que "escrever sobre conflitos nunca sairá de moda porque nós (a humanidade) somos governados pelo orgulho, medo e inveja" (tradução nossa), e explica que GOW é uma experiência catártica que permite ao jogador que preencha sua alma por meio do impulso inato de violência e poder. O autor afirma que há um certo prazer sádico por parte do jogador em buscar e apreciar todas as oportunidades de violência gratuita que o jogo proporciona e que o alcance de tais sentimentos é uma meta do jogo, que é bem sucedido na tarefa de conduzir o jogador a um estado de espírito dominado por instintos primitivos.

Nesse sentido, inferimos que, ao invés de se sentir superado e derrotado pelos enigmas e temas adultos explícitos veiculados pelo jogo, em GOW o jogador batalha em busca de um sentimento de controle das situações às quais é exposto, seja em microesferas, por meio do performático ato de subjugar inimigos e mulheres ou comandar com maestria a robustez do personagem e suas armas; seja na macrosfera de poder sentir ao fim do jogo que todos os desafios contidos naquele pacote de vivências foram dominados por ele. Devido a isso, cremos que tal estrutura torna o jogo versátil e facilmente adaptável aos mais diversos tipos de jogadores, pois, por abordar diferentes intensidades de dominação, se torna capaz de atender tanto quem se contenta com um nível relativamente menor de estímulos para se satisfazer quanto quem necessita de mais estímulos e desafios para satisfazer o desejo do triunfo. Tal perspectiva de longa batalha, de trabalho cultivado ao longo de um certo intervalo de tempo contempla o que Johnson (2012) afirma como uma característica de *gratificação adiada* dos jogos eletrônicos, uma esperança de alívio perante o caos que se aventura.

O segredinho perverso dos videogames é quanto tempo se gasta sem se divertir. Pode-se ficar frustrado; pode-se ficar confuso ou desorientado; pode-se ficar paralisado. Quando você deixa o jogo de lado e volta para o mundo real, pode acabar tentando resolver mentalmente o problema com que estava pelejando, como quando se tenta arrancar um dente de leite mole. Se isso é escapismo irracional, é uma estranha versão masoquista. Quem quer

fugir para um mundo que é irritante durante 90% do tempo? (JOHNSON, 2012, p. 29).

Logo, no que tange ao jogo eletrônico violento, julgamos que viver e acumular vivências na modernidade se resume ao ato de nos colocarmos voluntariamente em situações que Benjamin (1987) descreve como choques culturais, que nos desafiam moralmente ou esteticamente com o objetivo de nos desvencilhar de medos, tabus ou preconceitos, processo capaz de revelar a aura dos objetos culturais, de acordo com o autor. Nesse sentido, interpretamos a persistência da violência como uma agressão constante à percepção do jogador, que, assim como no cinema, lhe interrompe momentaneamente a capacidade de associação de ideias para buscar uma satisfação animalesca – uma experiência.

Adiante, uma ressalva: embora possa desempenhar um importante papel e afetar nossa percepção de forma a incrustar certa empolgação, argumentamos fortemente que o fator que desbloqueia a aura e constitui experiência não é puramente o ensinamento moral que um jogo pode ter pois isso é altamente subjetivo, mas reside fortemente na satisfação gerada pela dominação exercida sob algo ou alguém. Nesse contexto, percebemos que a adição de traços moralmente subversivos como a violência explícita, a presença (não visual) de mini-jogos sexuais e o realismo presente na brutalidade dos assassinatos, por exemplo, são utilizados como estratégias potencializadoras do estímulo desafiador do jogo para convidar o jogador à construção de uma experiência que extrapola expectativas construídas previamente em outras vivências culturais.

Embora subjugar pela força seja um trunfo engajador exaustivamente repetido em *God Of War*, cabe aqui um comentário sobre o que percebemos como uma ampliação da ideia de dominação, presente também em aspectos não-lineares e secundários do jogo. Há de se considerar a possível existência de jogadores que não se sentem tão instigados pelos desafios centrais que o jogo propõe (que cumprem com o estereótipo que a palavra dominar evoca, como matar, destruir ou se impor) e se sentem mais inclinados a se empenhar em práticas subalternas como a de coletar absolutamente todos os artefatos escondidos ao longo do jogo, por exemplo. Jogadores mais inclinados à esse tipo de abordagem podem sentir que sua capacidade de exploração foi subestimada pelo jogo e, por esta razão, se dedicarão integralmente à busca daqueles elementos visando a satisfação que sentirá ao superar a imposição voluntária que se encarregou de fazê-lo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa análise pretendeu demonstrar que o componente narrativo e estrutural de um jogo eletrônico é capaz de iluminar a natureza comunicativa do meio e que, portanto, deve ser observada como uma frente de pesquisa emergente na Comunicação, dada a maturidade que a mídia vídeo game têm alcançado nos últimos anos nesse aspecto (ainda que a jogabilidade dos jogos eletrônicos contemporâneos a God Of War tenha se desenvolvido mais do que a narrativa). À medida em que o meio amadurece, é perceptível que mais desenvolvedores tem aproximado os elementos narrativos dos lúdicos para oferecer uma experiência coesa e estarrecedora, logo, estética e chocante. Essa conciliação fica expressa no desenvolvimento da série até o lançamento do novo God Of War e nos permitiu compreender alguns aspectos definitivos desse processo de maturidade que representa o caminho que a indústria de games tem trilhado.

Por termos constatado que a envergadura narrativa é uma busca atual dos produtores responsáveis pelos principais lançamentos da mídia atualmente, convidamos, por meio do presente trabalho, ávidos críticos das narrativas de jogos eletrônicos a reconsiderar a postura que adotam a esse respeito, tanto no meio acadêmico como nas discussões corriqueiras sobre a influência dos jogos eletrônicos na vivência cotidiana. Isto porque, ao mesmo tempo em que caminhamos para a convergência de formatos digitais e para o desenvolvimento constante de técnicas de produção de mundos fictícios, é importante considerar que vivemos em uma realidade em que o público se move em direção ao que podemos descrever como um palco virtual em todos os âmbitos de consumo do entretenimento, em que cada vez mais (e não apenas nos jogos eletrônicos) agimos sobre tais produtos que nos constituem e nos ajudam a dizer o que somos.

Adiante, consideramos que o estudo dos conceitos de experiência, vivência, imersão e dos preceitos fundamentais de um jogo enquanto estrutura social e do vídeo game como mídia foram de suma importância para a análise aqui objetivada. Nesse quesito, acreditamos que o concatenamento do trabalho nos permitiu contemplar o ideal de conduzir o leitor pela argumentação como se ele estivesse tendo a experiência de um jogo eletrônico do começo ao fim. Esse processo parte do momento de internalização das regras, representado pelo primeiro capítulo, caminha pelo percurso teórico do segundo capítulo estruturado como se o leitor tivesse alcançado um novo nível ao longo da leitura e vivenciasse uma nova fase com as dimensões de experiência e imersão abordadas. Por fim, os capítulos finais apontam uma

espécie de clímax com as proposições formuladas a partir da observação do conhecimento construído com a pesquisa. Dessa forma, pensamos que o trabalho possibilitou amparo teórico e um eventual desejo inicial de aprendizado sobre a temática da experiência e sua relação com os jogos eletrônicos segundo o que James Paul Gee (2007) entende como aprendizado. De acordo com o autor, o aprendizado não é uma ação individualizada, mas sim um ato social: “assim como ler e pensar, o aprendizado não é generalizado, mas específico. [...] Todo aprendizado é, eu argumentaria, aprender a jogar um jogo” (GEE, 2007, p. 7, tradução nossa). Muito foi aprendido neste caminho, e acreditamos que a análise da série foi capaz de contemplar nosso objetivo geral de entender as estratégias e contextos de uso dos mecanismos capazes de propiciar experiência ao jogador. Os percursos metodológicos adotados e as teorias abordadas nos permitiram atestar a natureza da experiência objetivada em *God Of War* e as possíveis motivações do jogador quando se submete às vivências presentes nos jogos.

A respeito do mergulho na teoria da experiência e seu contraste com a vivência, ainda que Walter Benjamin (1986) sinalize para um esvaziamento das experiências na sociedade contemporânea, apesar de possibilitar experiências unitárias, parte de sua magia reside na esfera do compartilhamento, que nos leva à constatação inicial de que o videogame é uma mídia cuja natureza comunitária tem se separado parcialmente da lógica individualizadora apontada pelo autor. Embora a imagem pública e o senso comum estereotipem os jogos eletrônicos como o espaço da solidão e da incomunicabilidade, a experiência de jogo é forte a ponto de instaurar um fenômeno comunicativo (BRAGA, 2016). Alia-se a este aspecto o viés do compartilhamento de percepções que se desenrola em espaços distantes da ideia de comunicação comunitária presente na sociedade – presencial, do toque e do olho no olho. Na série, a profunda relação emocional entre Kratos e seu filho, além do controle e senso de responsabilidade sobre Atreus evocado parecem nos direcionar a uma aproximação do jogo a um ideal de empatia.

Não acreditamos, contudo, que o jogo substitui o que o Walter Benjamin descreve como o acesso quintessencial à experiência, como as emoções que o contato físico e a capacidade narrativa são capazes de evocar, mas argumentamos que é necessário nos atentarmos para o fato de que jogos eletrônicos são uma estrutura virtual não-palpável de alta expressividade, e é dotada da capacidade de evocar sentimentos vívidos e proporcionar experiências duradouras que preservam a lógica da ancestralidade comentada por Benjamin. Portanto, nosso trabalho se vincula à ordem de fortalecimento dessa frente de pesquisa com a esperança de, ainda que brandamente, despertar outros pesquisadores acerca dos potenciais comunicativos e até mesmo educacionais de jogos eletrônicos.

Com isso, queremos dizer que entendemos a desvalorização enfrentada pelo vídeo game frente à ideia do que é viver verdadeiramente as experiências da vida mas que, por toda a lógica de conexão social que instaura, o jogo eletrônico enquanto produto cultural deveria ser posicionado na sociedade como um canal que mantém o ideal de experiência duradoura e não esvaziada de sentido descrita por Walter Benjamin. Essa afirmação decorre da constatação de que jogos possibilitam o acesso a sentimentos profundos, podem manter o jogador em um estado de imersão durante um considerável período de tempo, permitem que as pessoas se encantem com um tema e a partir dessa percepção inicial busquem mais conhecimento sobre o assunto fora do jogo (como o apreço pelas mitologias romana e nórdica em GOW) e, substancialmente, por propiciar ao jogador espaços de discussão que o permitem o estabelecimento de relações sociais por meio do encontro com pessoas dispostas a discutirem temas e percepções que obtiveram por meio do jogo – seja em fóruns de discussão, mesas redondas, eventos de *games* e canais de comunicação como o YouTube.

Acreditamos que desconsiderar a potencialidade comunicacional do vídeo game ou até mesmo observá-lo de forma simplista e ultrapassada como um produto reservado exclusivamente à esfera da diversão devem ser uma perspectivas superadas pois abrem lacunas para uma deficiência no tratamento que a mídia em questão recebe culturalmente e contribui para a desvalorização de seus potenciais de significação, além de afastar uma mídia tão emergente em um mercado lucrativo do desenvolvimento da discussão acadêmica.

God Of War mostra que desejos mais realistas e adultos podem ser abordados de forma a complementar a experiência de prazer da jogabilidade. A sucessão de acontecimentos ao longo dos 13 anos de GOW nos indica que a renovação de uma franquia já superada pelo tempo e pelo desenvolvimento de outros jogos e empresas concorrentes que se engajaram em novos obstáculos é uma abordagem ousada que faz com que os jogos sejam cada vez mais experiências transformadoras e engajadoras. Enquanto essa análise era concluída, o resultado de alguns dos esforços da franquia com o novo jogo culminou na premiação em quatro categorias do Golden Joystick Awards em 16 de novembro de 2018, incluindo as de melhor narrativa, melhor design visual, melhor áudio e melhor jogo de PlayStation do ano.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **Infância e história**: destruição da experiência e origem da história. Tradução de Henrique Burigo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.
- BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza. *In*: **Magia e técnica, arte e política**. Tradução de Paulo Sérgio Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. Obras Escolhidas, vol. 2. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire**: Um lírico no auge do capitalismo. Obras Escolhidas, vol. 3. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- BENJAMIN, Walter. O Narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. *In*: **Magia e técnica, arte e política**: Ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação**: Uma introdução à teoria e aos métodos. Lisboa, Porto, 1994.
- BRAGA, J. L. Perspectivas para um conhecimento comunicacional. *In*: DE LOPES, M. I. V. (Org.) **Epistemologia da comunicação**. São Paulo: ECA USP, 2016. 123 – 141. Disponível em: http://www.assibercom.org/arquivos/01_epistemologia_ibercom_2015.pdf. Acesso em: 04 set. 2018.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BROWN, E.; CAIRNS, P. **A grounded investigation of game immersion**. CHI 2004. ACM Press, 1279–1300.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CALLEJA, Gordon. **Digital games as designed experience**: Reframing the concept of immersion. 2007. Disponível em: <https://bit.ly/2OZ6sog> Acesso em: 10 set. 2018.
- CASSAR, Robert. God of war: a narrative analysis. **Eludamos**. Journal for Computer Game Culture, v. 7, n. 1, p. 81-99, 2013.
- COUTO, Edvaldo Souza. **O homem satélite**: estética e mutações do corpo na sociedade tecnológica. Ijuí: Editora Ijuí, 2000.
- DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. Tradução de Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo, 1974.
- DELEUZE, Gilles. **A dobra**: Leibniz e o Barroco. Papirus Editora, 1991.
- DUTTA, P. K. **Strategies and games**: theory and practice. Estados Unidos, Cambridge, MA: MIT press, 1999.

GARY, Nate. **The Making Of God Of War 2 With Bonus Behind The Scenes Footage From The God Of War Collection**. YouTube. 26 set. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ay2j4Ewy9TQ>. Acesso em: 24 ago. 2018.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. Revised and updated ed. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

God Of War. PlayStation 2. Los Angeles: Santa Monica Studio, 2005. 1 DVD-ROM

God Of War II. PlayStation 2. Los Angeles: Santa Monica Studio, 2007. 2 DVD-ROM

God Of War III. PlayStation 3. Los Angeles: Santa Monica Studio, 2010. 1 DVD-ROM

God Of War. PlayStation 4. Los Angeles: Santa Monica Studio, 2018. 1 DVD-ROM

GOODE, W. J.; HATT, P. K. **Métodos em pesquisa social**. 3ª ed., São Paulo: Cia Editora Nacional, 1969.

GREENSPAN, Richard. **God of War 3 Bonus Features - User Interface - UI [SCE Santa Monica Studio Development Diary]**. Youtube. 12 abr. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pu9L4Ocq-1U>. Acesso em: 11 set. 2018

GUIMARÃES, C. G.; LEAL, B. S. **Experiência estética e experiência mediada**. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 19, p. 1-14, julho/dezembro 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JENNETT, Charlene *et al.* Measuring and defining the experience of immersion in games. **International journal of human-computer studies**, v. 66, n. 9, p. 641 - 661, 2008.

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos deixam mais inteligentes**. Tradução de Sérgio Góes. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

LAVILLE, C.; DIONNE, J. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas**. Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

LOUIS, Andrew. **Evolution of God of War Games 2005-2018**. Youtube. 18 abr. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HaR3YulfmTs>. Acesso em: 17 set. 2018.

MALONE, Thomas. **What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games**. Nova York: ACM, 1980.

MARCONDES FILHO, Ciro. Pelas trilhas do indecifrável da comunicabilidade. *In*: DE LOPES, M. I. V. (Org.) **Epistemologia da comunicação**. São Paulo: ECA USP, 2016. 113 – 122. Disponível em: http://www.assibercom.org/arquivos/01_epistemologia_ibercom_2015.pdf. Acesso em: 04 set. 2018.

MÄYRÄ, Frans. **An introduction to game studies**. Sage Publications Ltd. 2008

MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world**. Londres: Penguin Books, 2011.

MCMAHAN, Alison. **Immersion, engagement and presence**. The video game theory reader, v. 67, p. 86, 2003.

MEINERZ, Andréia. **Concepção de experiência em Walter Benjamin**. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2008.

MORIN, E.; SARDINHA, M. R. **Cultura de massas no século XX**. Rio de Janeiro: Forense, 1969.

NIELSEN, S. E.; SMITH, J. H.; TOSCA, S.P. **Understanding videogames: The essential introduction**. New York: Routledge, 2008.

PAREYSON, Luigi. **Estética: Teoria da formatividade**. 3. Ed. Petrópolis (RJ): Vozes, 1993.

PARK, Andy. **The Making Of God Of War 2 With Bonus Behind The Scenes Footage From The God Of War Collection**. YouTube. 26 set. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ay2j4Ewy9TQ>. Acesso em: 24 ago. 2018.

PRIEST, Susanna Hornig. **Pesquisa de mídia: introdução**. Tradução de Carla Costa Reis. Porto Alegre: Penso, 2011.

SIMON, Mark. **The Making Of God Of War 2 With Bonus Behind The Scenes Footage From The God Of War Collection**. YouTube. 26 set. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ay2j4Ewy9TQ>. Acesso em: 24 ago. 2018.

JAFFE, David. **The Making Of God Of War 1**. Youtube. 19 fev. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tJqduU22vZ0>. Acesso em: 16 ago. 2018.

THOMSEN, Michael. **GOWIII contrarian corner: This one goes up to 11, or Kratos gives up the ghost** [online]. 2010. Disponível em: http://ps3.ign.com/articles/108/108119_7p1.html. Acesso em: 02 out 2018.

VALVERDE, Monclar. Experiência Estética e Recepção. **Bahia: Sentido e plasticidade**, v. 6, 2008. Disponível em: http://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Valverde_Experiencia_Estetica.pdf. Acesso em: 15 out. 2018.

WATSON, Joel. **Strategy: An introduction to game theory**. 2ª ed. Estados Unidos, New York, NY: W.W. Norton, 2008.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Tradução de Ana Thorell. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010. 248 p.

YoussefGames. **All God of War Game Trailers Evolution (2005 – 2017)**. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=m8sl2TXKZE>. Acesso em: 02 out. 2018.