

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”  
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO  
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO**

**LUCAS MARQUES DOS SANTOS**

**JOGOS DIGITAIS E AUTORREPRESENTAÇÃO: A CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS  
NOS *VIDEOGAMES* COM ELEMENTOS AUTOBIOGRÁFICOS**

**Bauru**

**2021**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”  
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO  
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO**

**LUCAS MARQUES DOS SANTOS**

**JOGOS DIGITAIS E AUTORREPRESENTAÇÃO: A CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS  
NOS *VIDEOGAMES* COM ELEMENTOS AUTOBIOGRÁFICOS**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP, campus de Bauru, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de concentração: Comunicação Midiática.

Linha de pesquisa: Linha 2: Produção de sentido na comunicação midiática.

Orientador: Prof. Dr. Laan Mendes de Barros.

**Bauru**

**2021**


S237j	<p>Santos, Lucas Marques dos</p> <p>Jogos digitais e autorrepresentação : a construção de sentidos nos videogames com elementos autobiográficos / Lucas Marques dos Santos. -- Bauru, 2021</p> <p>156 p.</p> <p>Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru</p> <p>Orientador: Laan Mendes de Barros</p> <p>1. Jogos autobiográficos. 2. Experiência estética. 3. Jogos digitais. 4. Comunicação. I. Título.</p>
-------	--

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

**ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE Mestrado de LUCAS MARQUES DOS SANTOS, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN - CÂMPUS DE BAURU.**

Aos 22 dias do mês de outubro do ano de 2021, às 14:00 horas, no(a) via sistemas de videoconferência e outras ferramentas para comunicação a distância, realizou-se a defesa de DISSERTAÇÃO DE Mestrado de LUCAS MARQUES DOS SANTOS, intitulada **Jogos digitais e autorrepresentação: a construção de sentidos nos videogames com elementos autobiográficos**. A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Professor Doutor LAAN MENDES DE BARROS (Orientador(a) - Participação Virtual) do(a) Departamento de Comunicação Social / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, Professor Titular CRISTIANO MAX PEREIRA PINHEIRO (Participação Virtual) do(a) Departamento de Comunicação Social / Universidade Feevale, Professor Doutor ARLINDO REBECHI JUNIOR (Participação Virtual) do(a) Departamento de Ciências Humanas / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru. Após a exposição pelo mestrando e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, o discente recebeu o conceito final: APROVADO. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.

  
Professor Doutor LAAN MENDES DE BARROS

LUCAS MARQUES DOS SANTOS

JOGOS DIGITAIS E AUTORREPRESENTAÇÃO: A CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS  
NOS VIDEOGAMES COM ELEMENTOS AUTOBIOGRÁFICOS

**Área de concentração:** Comunicação.

**Linha de pesquisa:** 2 – Produção de sentidos na produção midiática

Banca examinadora:

Professor Dr. Laan Mendes de Barros

Presidente/Orientador

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação Unesp Bauru/SP

Professor Dr. Arlindo Rebechi Junior

Membro da banca examinadora

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação- Unesp Bauru/SP

Professor Dr. Cristiano Max Pereira Pinheiro

Membro da banca examinadora

Universidade Feevale/RS

Bauru, 22 de outubro de 2021

“O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.”

“This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001.”

## **Agradecimentos**

À minha família, aos que estão conosco e aos que se foram. Aos meus pais, Eliphio e Luciana, por todo o apoio, amor e paciência. Às minhas tias, Ana Luiza e Nercília, pelas conversas e pelo carinho. A meu irmão, Gustavo, pela parceria fraterna. E aos meus avós, Eliphio e Maria da Penha, e Nercides e Vera, por todos os ensinamentos e lembranças felizes.

À minha companheira, Taleessa, por estar sempre do meu lado e me amar incondicionalmente. Minha força para ser cada dia um pouco melhor.

Ao prof. Dr. Laan Mendes de Barros, que me orientou com profissionalismo e sinceridade desde meu TCC. Evoluí muito como pesquisador e pessoa com seus direcionamentos.

Ao grupo de pesquisa MIDIAisthesis, com excelentes pesquisadores. Em especial aos amigos Heloísa, Matheus e Pedro, que dividiram aulas e conversas comigo.

Às amigas feitas na pós-graduação. Ao João, um amigo que espero levar para sempre. À prof. Dra. Michelle Moreira Brás pela confiança e aprendizagem.

Às amigas de outros períodos. Aos amigos de graduação, de Bauru e de Rio Claro. Um alento na pandemia nos reunirmos *online* para conversar.

À banca de qualificação, Prof. Dr. Arlindo Rebechi Junior e Prof. Dr. Cristiano Max, pelas valiosas sugestões e contribuições.

À seção técnica da pós-graduação, em especial ao Silvio e ao Hélder, pelo profissionalismo e humanidade.

À CAPES pelo financiamento à pesquisa. À universidade pública, sempre lutemos para preservar esse direito.

SANTOS, Lucas Marques dos. **Jogos digitais e autorrepresentação: a construção de sentidos nos videogames com elementos autobiográficos.** Bauru, 2021. Dissertação de Mestrado (Mestrado Acadêmico em Comunicação) FAAC UNESP, sob a orientação do Professor Dr. Laan Mendes de Barros. Bauru, 2021.

## RESUMO

A dissertação tem como objetivo compreender a produção de sentidos em jogos autorrepresentacionais. Este é um termo que utilizamos para designar jogos digitais que apresentam o relato de si como parte essencial de sua experiência. Na década de 2010, jogos pessoais e autobiográficos estiverem envolvidos em discussões políticas e estéticas. A pesquisa parte desse contexto para compreender como os jogos autorrepresentacionais se apresentam diante das culturas dos videogames, se inserem na tradição confessional e autobiográfica e desempenham os efeitos de sentido específicos, seja na perspectiva da criação ou da recepção. Entendemos a comunicação como experiência estética, na qual o receptor é um sujeito ativo no processo. A perspectiva, com bases fenomenológicas e hermenêuticas, nos guia no desenvolvimento teórico-argumentativo da dissertação. No primeiro capítulo, identificaremos a compatibilidade do objeto de estudo com definições e conceitos de jogos digitais. No segundo capítulo, argumentaremos como jogos digitais se configuram nos conceitos que balizam o relato de si, sobretudo na literatura. A partir de autores como Paul Ricœur e Judith Butler, a ideia de reconhecimento será relacionada aos jogos digitais, com ênfase a problemática da empatia. O terceiro capítulo, parte das discussões do efeito do real em Barthes, para identificar como esse efeito pode se realizar nos games. O quarto capítulo é de ordem empírica, trazendo a análise de três jogos - *Mainichi*, *Neurotic Neutrons* e *That Dragon, Cancer*. O quinto capítulo interpreta os materiais empíricos e lança conclusões e preposições, como a dimensão do reconhecimento para além dos jogos autorrepresentacionais.

**Palavras-chave:** jogos autobiográficos, experiência estética, jogos digitais, comunicação.



SANTOS, Lucas Marques dos. **Digital games and self representation: the construction of meanings in video games with autobiographical elements. Bauru, 2021.** Dissertation (Master on Media Communication) – Graduate Program in Communication, São Paulo State University (Unesp). Bauru, 2021.

## **ABSTRACT**

This thesis' objective is to understand the production of meanings in self-representational games. It is a term we use to designate digital games that feature the expression of the self as an essential part of their experience. In the 2010s, personal and autobiographical games were involved in political and aesthetic discussions. The research starts from this context to understand how self-representational games present themselves in videogame cultures, in the confessional and autobiographical tradition, and play specific meaning effects, whether from the perspective of creation or reception. We understand communication as an aesthetic experience, in which the spectator is an active subject in the process. The perspective, with phenomenological and hermeneutic bases, guides us in the theoretical-argumentative development of the thesis. In the first chapter, we will identify the compatibility of the object of study with definitions and concepts of digital games. In the second chapter, we will discuss how digital games are configured in the concepts that guide the self-expression, especially in the literature. From authors such as Paul Ricœur and Judith Butler, the idea of recognition will be related to digital games, with emphasis on the issue of empathy. The third chapter, starts from the discussions about the effect of the real in Barthes, to identify how this effect can be realized in games. The fourth chapter is empirical, with the analysis of three games - Mainichi, Neurotic Neutrons and That Dragon, Cancer. The fifth chapter interprets the empirical materials and offers conclusions and prepositions, as the dimension of recognition beyond self-representational games.

**Keywords:** autobiographical games, aesthetic experience, digital games, communication.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Jonny’s RPG .....	28
Figura 2 – [domestic].....	34
Figura 3 – How do you do it?.....	38
Figura 4 – Cibele.....	42
Figura 5 – Ohmygod are you alright.....	66
Figura 6 – Everything is going to be OK.....	68
Figura 7 – Servidor de GTA Roleplay.....	77
Figura 8 – As escolhas narrativas em Attentad 1942.....	88
Figura 9 – Path Out.....	92
Figura 10 – Modelo dos ludemas, resgatado na íntegra do trabalho de Pinheiro e Branco (2018) .....	97
Figura 11 – Casa da protagonista em Mainichi.....	101
Figura 12 – Discurso de ódio proferido contra a protagonista durante a sequência na rua de Mainichi.....	104
Figura 13 – Cena introdutória de Neurotic Neurons.....	108
Figura 14 – Modelos de simulação em Neurotic Neurons, acompanhados pela narração em off.....	109
Figura 15 – Capítulo End of Treatment Party de That Dragon, Cancer.....	113
Figura 16 - <i>Minigame</i> de plataforma em That Dragon, Cancer.....	114
Figura 17- Consume Me, de Jenny Jiao Hsia e AP Thompson.....	121
Figura 18 – Séculos, de goals.....	129

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Análise de <i>Mainichi</i> .....	105
Tabela 2 – Análise de <i>Neurotic Neurons</i> .....	109
Tabela 3 – Análise de <i>That Dragon, Cancer</i> .....	115

## SUMÁRIO

Agradecimentos .....	7
Introdução .....	4
Problema de pesquisa.....	8
Objetivos .....	9
Objetivo geral.....	9
Objetivos específicos.....	9
Justificativa .....	9
Metodologia .....	10
Amostragem de discursos que ilustram os problemas dos capítulos .....	11
Análise das obras.....	12
Estudo descritivo-analítico .....	13
Capítulo 1: Jogos digitais, comunicação e autorrepresentação .....	14
1.1 Definições dos jogos digitais .....	16
1.2 Jogos autorepresentativos .....	24
1.3 Cibele, a legitimação do jogo e a sociedade de telas .....	36
Capítulo 2: Os jogos autorrepresentacionais, a tradição do relato de si e a questão do reconhecimento.....	42
2.1 Empatia e <i>jogos digitais</i> .....	45
2.2 A escrita de si mesmo .....	52
2.3 Ohmygod are you alright? e Everything is going to be OK: a manifestação do “eu” nos videogames .....	59
Capítulo 3: O real e os jogos digitais.....	64
3.1. O efeito do real .....	65
3.2 A construção da trama e da intriga .....	73
3.3: <i>Path Out e os limites da representação</i> .....	82
Capítulo 4: Análises .....	85
4.1. Ludemas.....	87
4.2. Análises.....	89
4.2.1. <i>Mainichi</i> .....	89
4.2.1.1. Análise de <i>Mainichi</i> .....	90

4.2.2. <i>Neurotic Neurons</i> .....	97
4.2.2.1. Análise <i>Neurotic Neurons</i> .....	97
4.2.3. <i>That Dragon, Cancer</i> .....	101
4.2.3.1. Análise <i>That Dragon, Cancer</i> .....	102
4.3. A título de conclusão do capítulo .....	108
Capítulo 5: interpretações e conclusões da pesquisa .....	110
Considerações finais .....	121
REFERÊNCIAS .....	124
APÊNDICES .....	131
1.LISTA DE JOGOS AUTOREPRESENTACIONAIS.....	131
2.DISCURSOS COLETADOS DAS PLATAFORMAS .....	135
CIBELE .....	135
EVERYTHING IS GOING TO BE OK .....	141
PATH OUT.....	144

## Introdução

Na década de 2010, os jogos digitais sobre experiências pessoais de seus autores foram um dos fenômenos dentre tantos na mídia dos *videogames*. É certo que outros acontecimentos representam um maior impacto econômico e de popularidade, como a ascensão de jogos abertos como *Minecraft* (Mojang, 2011) e *Roblox* (Roblox Corporation, 2006), novos modelos de negócios nos jogos e o crescimento dos *e-sports*. Entretanto, os *games* autorrepresentacionais trouxeram novas possibilidades do jogar; a manifestação de grupos não normativos e estiveram no cerne de importantes debates do meio.

A própria ideia de jogos com elementos autobiográficos - ou mesmo a manifestação de um eu não-ficcional - é complicada. Primeiro porque não se encaixa em noções mais tradicionais e amplas do jogo como um portador de regras, objetivos para alcançar a vitória; envolto em um “círculo mágico” fora da realidade habitual, na conhecida concepção de Johan Huizinga (2017), e “fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade diferente ou de franca irrealidade em relação à vida cotidiana”, em outra clássica acepção de Roger Caillois (2017, p. 29).

Em relação a esses pilares, os estudos de jogos - ou *game studies*, como é conhecido o campo internacionalmente - promoveram no decorrer de décadas atualizações, críticas e contra-argumentos que permitem entender as obras abordadas nesta dissertação como jogos digitais. Seja a partir das múltiplas narrativas que surgiram no meio, a hibridização de mídias ou mesmo um entendimento mais amplo do que seriam as regras e os códigos computacionais. Mesmo assim, os jogos autorrepresentativos parecem causar um desconforto. Como compreender a experiência individual de um criador em um meio laureado pelas possibilidades de escolha e interação do jogador/receptor? De que forma representar a realidade e transformá-la em mecânicas e processos sem perdê-la no caminho? Como se dará o encontro entre criadores, obra e jogador em relação à *mimésis*? Quais as implicações éticas? Indagações que movem desenvolvedores de jogos, acadêmicos, jornalistas, escritores e demais interessados. Este trabalho pretende contribuir nessa discussão.

Essas dificuldades já se apresentaram no embrião deste projeto. Originalmente, pretendíamos prosseguir as pesquisas da forma ensaio na contemporaneidade, em especial os vídeo-ensaios (BARROS e SANTOS, 2017), para compreendê-la em uma dimensão lúdica e interativa. Jogos como *The Beginner's Guide* (Everything Unlimited Ltd., 2015) e *Dys4ria*

(Anna Anthropy, 2012) possuem características ensaísticas e tração na academia. Porém, a marca autobiográfica se sobressaía na maioria das discussões, enquanto os exemplos de *games* que se autodeclaravam ensaios eram menores. Se gostaríamos de entender os efeitos de realidade, como ela se dá no ato de jogar e nos discursos posteriores, antes era preciso recuar para uma ideia mais ampla de jogos não ficcionais.

Voltar a atenção aos jogos digitais cuja matéria é a experiência pessoal dos criadores não foi somente uma delimitação mais clara do objeto, mas ato que se mostrou rico à medida que encontrava problemáticas, acontecimentos reveladores e formas expressivas. Pontas que abrem discussões para a corporalidade do jogador, os processos perceptivos, interpretativos e estéticos da comunicação, o papel central dos *videogames* na sociedade e na política atual.

Para a proposta de pesquisa, utilizaremos concepções mais abrangentes sobre os jogos digitais e do ato de jogar. Não pretendemos colocar os jogos em estatutos como arte ou entretenimento, mas partimos da posição que são um meio ou meios híbridos. Em especial, o jogar é um ato corporal, de estesia, em relação a máquinas, jogos, textos, imagens e o mundo. Um posicionamento fenomenológico, no qual os elementos de um sistema cibernético só podem ser entendidos em relação. Noção presente em Keogh (2015) e Muriel & Crawford (2018), a partir de teóricos como Donna Haraway (2009) e Bruno Latour (2012). Os jogos integram culturas e são fundamentais para compreendermos questões contemporâneas:

Obviamente, essa cultura é também parte de um fenômeno social e transformações amplos, no qual a cultura do jogo entrelaça de maneiras complexas, como a emergência e a ascensão da cultura digital (CASTELLS, 2010), racionalidades políticas neoliberais (ROSE, 1999), cultura participativa (JENKINS, 2006), sociedade de risco (BECK, 1992), culturas especializadas (GIDDENS, 1991; KNORR CETINA, 1999), novas lógicas culturais (GERE, 2008), modernidade líquida (BAUMAN, 2000), pós-humanismo (HARAWAY, 1991), uma era do simulacro (BAUDRILLARD, 1994), autenticidade encenada (MACCANNELL, 2011), e muitos outros aspectos da natureza em mudança da realidade social no capitalismo tardio. (MURIEL e CRAWFORD, 2018, p. 16)<sup>1</sup>

Em relação ao campo que acolhe esta dissertação, a Comunicação, o trabalho se situa na linha teórica de produções de sentido. Mais especificamente, compreendendo a comunicação como uma experiência sensível - de estesia, como aponta Laan Mendes de Barros (2017) -, na

---

<sup>1</sup> No original: “*Obviously, this culture is also part of broader social phenomena and transformations, with which game culture intertwines in complex ways; such as the emergence and rise of digital culture (Castells, 2010), neoliberal political rationalities (Rose, 1999), participatory culture (Jenkins, 2006), risk society (Beck, 1992), expert culture (Giddens, 1991; Knorr Cetina, 1999), new cultural logics (Gere, 2008), liquid modernity (Bauman, 2000), post-humanism (Haraway, 1991), an age of simulacra (Baudrillard, 1994), staged authenticity (MacCannell, 2011), and many other aspects of the changing nature of social reality in late capitalism.*”

qual a recepção é ativa. O receptor está em uma relação sensorial com as informações, e as interpreta, recorta, contextualiza. É o receptor que a atualiza em um ato de criação, poético, na acepção filosófica. Dessa maneira, o trabalho é influenciado por certas correntes fenomenológicas e hermenêuticas. Principalmente, os trabalhos de Paul Ricœur (1994) sobre mimésis, história e metáfora, e as fenomenologias da percepção, de Merleau-Ponty (1999), além da experiência estética, de Mikel Dufrenne (2015).

Nesta pesquisa, vamos relatar e analisar fenômenos comunicacionais de jogos, em suas relações no ato de jogar e a circulação na sociedade. O tema e o *corpus* de pesquisa são compostos por jogos digitais que projetam um “eu”, uma persona autorrepresentacional de seus criadores. Tal definição mais ampla foi utilizada para agrupar *videogames* que possuem procedimentos da autobiografia, autoficção, memórias e ensaios pessoais. Uma certa relação com o real, o valor indicial, da persona da narração ou retórica com a figura do autor. Também o uso de termos e gêneros de outros meios e artes, principalmente a literatura e o cinema. O conceito de jogos pessoais já citado se aproxima do que estudaremos, mas abrange obras que não declaram abertamente essa construção de si ou possuem caráter mais instrumental, como os *serious games*. São questões de partida, as quais serão colocadas em análise no decorrer do estudo.

Esta é uma pesquisa multidisciplinar. O tema e o objetivo pedem esse percurso e mesmo nossa concepção da Comunicação segue essa linha. Os *videogames* são produtos híbridos. Em vários sentidos. Da relação cibernética, ciborgue, entre ser humano, máquinas e interfaces. Da convergência midiática (JENKINS, 2003) ou remediação (RICHARD e BOLSIN, 1999) entre meios, mídias e formas. Os jogos digitais são compostos por instâncias da computação, cinema, literatura, histórias em quadrinhos, teatro, entre outras. E formas mais específicas e contemporâneas: as redes sociais, para citar um formato, inspiram as mecânicas e representação de alguns jogos, assim como podem ser componentes próprios da performance do jogo.

Desta maneira, os estudos sobre outros meios, principalmente os que tratam de gêneros não ficcionais, articulam aspectos essenciais para os jogos da dissertação. Já descrevemos alguns estudos sobre a literatura em referência ao campo da História, a construção do “eu” e ao efeito do real. Também entram nessa lista os recentes escritos sobre o gênero da autoficção. Ainda com indefinição, essa literatura autobiográfica torna “híbridas as fronteiras entre o real e o ficcional” (AZEVEDO, 2008, p.34) e, mesmo com exemplos antigos, tem prevalência em um contexto contemporâneo, de construção digital em *blogs* e vídeos. Os *videogames* também podem ser relacionados a essa prática.



O cinema documental e ensaístico possibilita outras articulações com os *videogames*. Dziga Vertov evidenciava em 1929, com *Um Homem com uma Câmera*, as possibilidades criativas e de pensamento do cinema com o real. Entre a década de 1980 e 1990, uma série de filmes com elementos autobiográficos - como *Línguas Desatadas* (Marlon Riggs, 1989) - modificaram o cinema ao introduzir novas formas de pensar questões de gênero, raciais e sociais, além de novas potencialidades criativas permitidas pelos novos suportes digitais.

A construção teórica nos capítulos parte de problemáticas levantadas por discussões midiáticas e pelos próprios jogos. Dessa maneira, evitamos que o arcabouço teórico fique desgarrado da empiria e ilustramos, por meio dos jogos, os conceitos. Os três capítulos teóricos apresentam um tópico final que articula o material teórico com ilustrações.

Nossas articulações seguiram os processos argumentativos da dissertação e os temas específicos dos capítulos. No primeiro, além das noções sobre *videogames* mencionadas, citaremos estudos sobre jogos autorrepresentacionais: Cindy Poremba (2007), Stefan Werning (2017), Thryn Henderson, e Ioanna Iacovides (2020) e Rob Gallagher (2019), incluindo temas que tangenciam, como os jogos *queer*, abordados por Lucas Goulart (2017). Também estabelecemos as concepções de jogos digitais que englobem nosso objeto de pesquisa, assim como discutir questões epistemológicas e políticas sobre *videogames*.

Para compreendermos como essas obras se relacionam com a tradição literária dos gêneros autobiográficos e confessionais, elencamos três frentes no segundo capítulo: o levantamento histórico da literatura de si (DAMIÃO, 2006; STAROBINSKI, 1991; LEJEUNE, 2008), as teorias sobre a construção de si (BUTLER, 2009; ALBERTI, 1991) e as novas formas da manifestação do “eu” na literatura contemporânea (GILMORE, 1994; AZEVEDO, 2008). Contribuições teóricas que nos auxiliam a abordar uma das questões mais prementes aos jogos autorrepresentacionais: a empatia. Ao longo da década de 2010, um discurso sobre jogos empáticos vigorou na mídia e na academia. Entretanto, tal preposição possui problemáticas e foi contestado por muitos autores dos jogos apropriadas para a finalidade. Utilizaremos tanto materiais midiáticos (ALEXANDER, 2017) e acadêmicos (BLANCO, 2019) quanto abordaremos a questão do reconhecimento nos jogos digitais.

Os relatos de si envolvem categorias de realidade e veridicção. Daremos um passo para atrás no terceiro capítulo para compreender como esses efeitos são articulados nas mídias e, especificamente, nos *videogames*. Para tal retomaremos os conceitos de mimeses em Ricœur (1994) e da escrita da História. O filósofo francês, e outros acadêmicos como Hayden White (1999), propõe que na escrita de um texto histórico sempre há o uso de estruturas e tropos da ficção. O conceito de “efeito do real”, de Roland Barthes (2004), abrirá discussões sobre o

regime da realidade - em Rancière (2011), principalmente-, o realismo social nos jogos digitais e os limites da representação na mídia.

Alguns autores nos auxiliarão em esforços mais interpretativos e propositivos. Mencionamos nossas aproximações com o ensaio e o documentário. Outro movimento importante é compreender as dimensões do reconhecimento nos jogos para além da autobiografia. As modificações de jogos no norte-global por brasileiros, inserindo elementos da realidade nacional, evocam afetos e identificações. Pesquisadores escreveram sobre essas criações nacionais (MESSIAS, AMARAL e OLIVEIRA, 2019) e o potencial contra hegemônico das alterações (e.g. GALLOWAY, 2019; DYER-WITHEFORD e DE PEUTER, 2009).

Por fim, no quarto capítulo nos voltaremos a empiria, por meio das análises de três jogos: *Mainichi* (Mattie Brice, 2012), *Naurotic Neruons* (Nicky Case, 2015) e *That Dragon, Cancer* (Luminous Games, 2016). Critérios de análises serão utilizados em conjunto com o instrumento dos *ludemas*, postulado por Cristiano Max e Marsal Ávila Alves Branco (2018), os quais serão explicados no decorrer da dissertação. O quinto capítulo ligará os movimentos teóricos e empíricos do trabalho em um esforço interpretativo, cuja chave é a experiência estética. Nossas considerações finais apontaram possíveis desdobramentos de pesquisas e contribuições para o campo da comunicação.

## **Problema de pesquisa**

As indagações da dissertação foram elaboradas a partir das discussões midiáticas e do ato de jogar. Se o estudo da poieisis, da criação - que se dá no desenvolvimento dos jogos e no ato performativo do jogador - se mostrava já de início necessário diante do estranhamento da não ficção nos jogos, a medida que pesquisava sobre respostas aos objetos, considerar os discursos era cada vez mais inevitável. Discussões políticas, do questionamento das obras como “jogos legítimos”, da responsabilidade de reproduzir certas experiências em games, do ataque por movimentos misóginos de extrema-direita, por exemplo.

Pensamos em problemáticas que articulem tanto a produção de sentidos na fruição quanto a circulação midiática. A estética e a política estão entrelaçadas, como atesta Rancière (2009) com o conceito de “partilha do sensível”. Dessa maneira, as perguntas-problema são:

- 1) Como os jogos digitais autorrepresentacionais produzem sentidos na cultura midiaticizada, performando como experiências estéticas?

- 2) De que modos os jogadores percebem e discursam sobre esses jogos? Como é articulada a dimensão do reconhecimento na comunicação.

## **Objetivos**

### Objetivo geral

Compreender as produções de sentido em jogos autorrepresentacionais, identificando estratégias da criação de “si mesmo” em jogos digitais e os tensionamentos entre autores, espectadores e obras.

### Objetivos específicos

- 1) Situar os jogos digitais na cultura midiática contemporânea e as principais problemáticas que tangenciam nosso objeto de pesquisa.
- 2) Relatar as ideologias que envolvem os jogos digitais, sobretudo aquelas que legitimam determinadas obras, jogadores e comunidades.
- 3) Relacionar os jogos autorrepresentativos com os gêneros e concepções do relato do “eu”, seja na literatura, no audiovisual e outras mídias.
- 4) Analisar como as formas dos jogos digitais manifestam gêneros não ficcionais, promovendo ancoragens com valores de realidade e veracidade.
- 5) Refletir sobre o reconhecimento entre jogador, obra e autores na autorrepresentação e em outras experiências estéticas.
- 6) Promover questionamento e contribuições para futuros estudos dos jogos digitais, na comunicação ou em outros campos.

## **Justificativa**

Eric Zimmerman e Heather Chaplin (2013) escreveram o *Manifesto do Século Lúdico*, no qual defendem que o século XX será definido por uma virada lúdica. Enquanto, o século XX foi definido, por um lado, pela informação, neste vemos esses dados assumem formas próximas a jogos; se antes, a imagem em movimento, o cinema, foi o paradigma da representação, os games ocupariam hoje tal posição. O diagnóstico dos tempos pode ser alvo de críticas, sobretudo por ancorar-se no determinismo tecnológico, entretanto é notável que: os *videogames*, além do poderio econômico como indústria, estão entremeados nos mais diversos

espaços da sociedade. *Games* podem corresponder a dimensões e usos esportivos, políticos, artísticos, etc. Assim como suas formas foram apropriadas para outras esferas; a gamificação, por exemplo, é observada em redes sociais, na escola e no trabalho.

Como mencionado, os estudos de jogos têm uma história consistente no Brasil e ocupou espaços em grupos de pesquisas, periódicos e congressos - por exemplo, o GP Games no Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (INTERCOM). Há muitos outros espaços institucionais para alcançar e certa desconfiança da validade dos temas como objetos comunicacionais. Entretanto, não é preciso ir muito longe para perceber que a Comunicação é uma chave importante para problemáticas dos videogames. Só lembrarmos os acenos do governo Bolsonaro ao público *gamer* - tanto em postagens nas redes sociais (PIRES, 2020) quanto pelo marketing em volta de medidas como a redução de impostos para videogame (COLETTA, 2020) - ou o uso do jogo *Among Us* (InnerSloth, 2018) para campanhas das eleições de 2020 (LO RE, 2020).

## **Metodologia**

A metodologia de pesquisa seguirá dois movimentos maiores: 1) o levantamento de obras autorreferenciais em plataformas de distribuição de jogos e a coleta de discursos sobre jogos que ilustram cada capítulo. O intuito é compreender a dimensão de nosso objeto de pesquisa e relacionar com a empiria os momentos teóricos-argumentativos da dissertação. 2) A análise de três jogos selecionados, a partir de critérios estéticos e instrumentos de análise. Esse procedimento será realizado no quarto capítulo.

O corpus de pesquisa e análise foi definido por um processo que partiu de um plano mais amplo para um recorte específico, com games que pudessem ser tomados como estéticas de autorrepresentação. Primeiro, produzimos uma tabela (apêndice 1) de títulos que se integram ao tema. O levantamento de informações foi importante para sabermos as dimensões quantitativa e qualitativa de jogos sobre experiências pessoais, identificando temáticas, gêneros, autores, movimentos e práticas. A apuração inicial, e mais extensa, procurou por produtos que se autodeclaram sob os termos “autobiografia”, “memórias”, “ensaio” e “pessoal” em plataformas de venda e distribuição de jogos e bases de dados para computadores. Desta maneira, os termos citados e seus correlatos - como “autobiográfico” - foram inseridos, em português e inglês, nos buscadores internos e nas buscas avançadas por meio do Google. As plataformas utilizadas foram a Steam, itch.io, Game Jolt, a seção de software do Internet Archive e o site de abandonware old-game.com. As três primeiras possuem espaço para

comentários e são pontos relevantes de muitas discussões. As duas últimas auxiliam na pesquisa por obras mais antigas, fora dos suportes das plataformas recentes. A tabela possui as colunas: “título”, “criadores”, “gênero não ficcional” - no qual há as categorias “autobiografia”, “memórias”, “ensaio” e “pessoal” -, “outros gêneros” - como “ação”, “plataforma” e “RPG”, inscritos de acordo com as descrições dos jogos nas plataformas - e “ano de publicação”.

Após uma limpeza dos dados - excluindo, por exemplo, títulos reincidentes e em que os termos foram utilizados de maneira solta -, incluímos jogos que não estão nas plataformas ou cujas características foram identificadas em aportes como reportagens, entrevistas, artigos acadêmicos e no próprio ato de jogar. A lista não visa estabelecer uma relação completa dos games que referenciam a persona de seus criadores. Ela fornecerá dados e exemplos para a dissertação, além de ser o principal guia para a escolha dos objetos analisados. Esse levantamento pode ser valioso para pesquisas futuras nossas e interessadas, cabendo alterações com inclusões ou exclusões.

Amostragem de discursos que ilustram os problemas dos capítulos

Como explicamos, os três primeiros capítulos, de ordem mais teórica, terão o subtópico finais diálogos com jogos específicos, de forma a ilustrar os conceitos pela empiria. Os títulos são: *Cibele* (Star Maid Games, 2015), *Ohmygod are you alright* (Anna Anthropy, 2015), *Everything is going to be OK* (alienmelon, 2017) e *Path Out* (Causa Creations, 2017).

Sobre esses jogos foram coletados discursos de jogadores nas plataformas em que estão disponíveis e dispostos no apêndice 2 da dissertação. A amostra foi coletada nas plataformas itch.io e Steam, seguindo os seguintes critérios apontados por Fragoso, Recuero e Amaral (2011) na obra *Métodos de Pesquisa para Internet*: tipo de Amostra “Intencional” com os subtipos “Por critério” e “Teórico ou conceitual”. O procedimento do primeiro é descrito por “são selecionados os elementos que apresentam uma determinada característica ou critério pré-definido” e o segundo por “a seleção é dirigida por construções teóricas seletivas ao problema de pesquisa” (FRAGOSO, RECUERO e AMARAL, 2011).

Os critérios de coleta são discursos que: 1) se referem a experiência dos criadores do jogo; 2) sobre identificação e aplicação dos jogos no cotidiano dos usuários; 3) mencionam ou questionam o estatuto dos produtos como jogos; 4) mencionam ou questionam questões sobre verdade, historicidade e ética.

Para fins de concisão, elegeremos no máximo 10 itens dos discursos nos apêndices. Eles serão usados como exemplos e ilustrações dos capítulos teóricos e nos auxiliarão a compreender a dimensão empírica das problemáticas.

#### Análise das obras

O maior trabalho empírico na dissertação será desenvolvido no quarto capítulo, no qual analisaremos três obras. Após o percurso teórico, tentaremos entender algumas dimensões da pesquisa na empiria.

Dessa maneira, chegamos a três objetos de análise: *Mainichi* (Mattie Brice, 2012), *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016) e *Neurotic Neurons* (Nicky Case, 2015). As escolhas foram realizadas pelos seguintes critérios: 1) abrangerem manifestações distintas entre si, de gêneros de jogos, representações, mecânicas e criadores; 2) a existência de materiais externos necessários de comentários, críticas e outras peças midiáticas para análise posterior; 3) Se adequarem aos temas dos capítulos e propor tensionamentos pertinentes; 4) Relevância histórica de alguns dos videogames, os quais circularam na imprensa, nas comunidades de jogadores e pautaram discussões.

*Mainichi* representa as opressões sociais sofridas pela desenvolvedora Mattie Brice, uma mulher trans. A obra utiliza da estética de RPGs japoneses, mas ressignifica essas formas em uma narrativa concisa: a personagem vai de sua casa a um bar encontrar uma amiga. Transeuntes fazem comentários preconceituosos ou o mostram somente pelos gestos. Ao final da experiência, os jogadores são colocados no mesmo ponto inicial, sendo possível alterar parcelas da experiência. Entretanto, determinadas ações são inevitáveis.

Em *That Dragon, Cancer*, o casal de criadores, Ryan e Amy Green, relata o período no qual o filho de quatro anos foi diagnosticado com câncer e o luto após o falecimento. A obra é estruturada em momentos particulares desse processo e tem como recurso gravações em áudio reais. Qual é o olhar do espectador frente a uma tragédia tão pessoal? O jogo traz uma carga religiosa, na qual os autores se ancoraram para compreender os acontecimentos, a qual parte do público critica. Novamente, um conflito entre criadores, obra e jogadores.

*Neurotic Neurons* é uma experiência que concilia um viés didático, a experiência autobiográfica e modelos interativos. Nicky Case é notável por articular essas dimensões em suas obras. *Neurotic Neurons* informa sobre a ligação de neurônios e a aplicabilidade do conceito na psicologia. Para tanto, relata suas experiências, usa de uma linguagem de diálogo e bem-humorada e deixa espaço para os jogadores testarem o sistema.

## Estudo descritivo-analítico

No capítulo analítico, primeiro descreveremos as propostas de cada jogo e depois procederemos com as análises a partir de critérios. Ressaltamos que essa primeira descrição dos objetivos não se reduzirá apenas na obra, mas em alguns contextos de sua criação, já que tal processo se relaciona ao conceito de *mimesis I* de Paul Ricœur.

Os critérios para o trabalho empírico são: 1) Manifestação do “eu” autobiográfico na obra: de que forma o relato de si se apresenta em linguagem (1.1), em representações imagéticas (1.2) e no “diálogo” com o espectador (1.3), em sua percepção estética. 2) Controles e condições do jogar: de que maneira jogamos os jogos; com teclado, mouse ou controle, por exemplo. Que condições tecnológicas facilitam ou dificultaram o acesso do jogador: pré-requisitos da máquina para jogar, por qual ferramenta foi produzida e plataforma está disponível. Também utilizamos a metodologia dos ludemas (3), a unidade mínima de sistematização do jogo na preposição de Cristiano Max Pinheiro e Marsal Ávila Alves Branco (2018). Todos esses caminhos metodológicos serão detalhados no quarto capítulo

## **Capítulo 1: Jogos digitais, comunicação e autorrepresentação**



*Cibele* narra momentos na vida de uma mulher de 19 anos chamada Nina. Momentos mediados por computador na maior parte. Uma das desenvolvedoras do jogo, Nina Freeman, além do nome, compartilha características com a personagem do *jogo*: fotos antigas de Freeman são acessadas em pastas; ela atua tanto por meio da voz quanto pelo corpo, em cenas gravadas por câmeras. Quando *Cibele* foi lançado, em 2015, a criadora tinha 25 anos. A do jogo, 19. O *game* traz elementos autobiográficos do período: o primeiro ano da faculdade, a escrita de poemas e *blogs* pessoais, o RPG *online* no qual desenvolvia amizades e um romance. O jogo que Freeman jogava era *Final Fantasy XI* (Square Enix, 2002), em *Cibele é Valtameri*, um jogo ficcional. Assim como o romance virtual, são aspectos baseados em experiências, fruto de negociações entre o real, o processo criativo e a recepção.

Freeman não foi a única desenvolvedora do jogo. A equipe da StarMaid Games na época era composta também por Emmett Butler, Decky Coss, Rebekka Dunlap e Samantha Corey. É claro que as experiências de Freeman estejam no fundamento da obra, entretanto devemos salientar o trabalho coletivo em muitos jogos autorrepresentacionais.

*Cibele* e Nina Freeman receberam coberturas de grandes veículos da imprensa, como *The Guardian*, *Vice* e *Wired*, além de concorrer a prêmios relevantes na área de *games*, sobretudo *Indiecade*, *The Game Awards* e *Independent Games Festival*. Freeman era uma figura notória no meio de jogos independentes. Outro jogo autobiográfico sobre a desenvolvedora, *Freshman Year* (Freeman, Knetzger, Clark, 2015), foi lançado no início de 2015 e angariou discussões. Nele, Freeman relata um caso de assédio sexual, do qual foi vítima no primeiro ano de faculdade. Apesar da parcela dos veículos enaltecer os trabalhos, grupos de jogadores demonstraram antipatia e discursos de ódio. O fato de ser mulher, discutindo temas feministas e se expressando pelos *games*, é visto com hostilidade em um meio predominantemente masculino. Ainda mais se pensarmos que os eventos do movimento *Gamergate*, de cunho misógino e extremamente influente para o decorrer na década, estavam ainda em andamento. Veremos mais sobre o assunto nos capítulos seguintes.

Queremos colocar sob análise agora um discurso, aparente não relacionado a essas questões de gênero e políticas, maciçamente presente nas avaliações de usuários sobre *Cibele*: o estatuto, ou definição, da obra como *videogame*.

O produto não apresenta características de um jogo no sentido comum. Não possui uma relação clara de estados de vitória ou derrota e de objetivos. Não possui uma gama de modificações da estrutura narrativa pelo usuário, sendo guiada a partir do ritmo, direção, propostas pelos desenvolvedores. O jogo alterna entre o *desktop* de Nina, *Valtameri* - que funciona como um plano de fundo para conversas - e filmagens de encenações protagonizadas

por Freeman. Essas características são explícitas ou implicitamente mencionadas quando se questiona a legitimidade como um jogo. Na *Steam*, que separa entre análises positivas e negativas de um produto, é possível ver o discurso nos dois vieses. O *usuário 1* escreve uma análise traçando pontos bem produtivos e interessantes para a discussão, mas sente a necessidade de alertar no começo:

Gostaria em primeiro lugar de frisar para qualquer pessoa que ler este review que esse jogo é um jogo apenas em sentido lato. O que ele busca é, essencialmente, contar uma história - e, em termos narrativos, que é aquilo que ele se propõe a fazer, ele brilha. Mas "jogar", de verdade, você joga muito pouco.[...]

O *usuário 2*, porém, tem nessa ausência de compatibilidade com os jogos tradicionais a principal crítica do jogo:

Conceito interessante mas muito mal executado. Eu entendo que alguns jogos priorizem contar uma história em vez de ter um *gameplay* divertido, mas Cibebe basicamente tem nenhum. O *gameplay* é por si mesmo incrivelmente chato, e não oferece ao jogador nenhuma substância. Tudo consiste em jogar um game ficcional onde você clique nos inimigos, e nada mais. É excruciantemente chato. Esse jogo deveria ter sido criado na forma de um vídeo curto.

Falas como essa não demonstram discursos de ódio, ao menos explicitamente. Mas contém fortes cargas ideológicas. Eni Orlandi (2005, p.16), parafraseando Pêcheux, escreve que “não há discurso sem sujeito e não há sujeito sem ideologia: o indivíduo é interpelado em sujeito pela ideologia e é assim que a língua faz sentido”. O próximo tópico discorre sobre as concepções de jogo digital que utilizaremos no trabalho e sobre as implicações ideológicas.

## 1.1 Definições dos jogos digitais

Há uma vasta literatura envolvendo a definição dos jogos digitais. Se pensarmos no conceito de jogo, então, essa quantidade se torna ainda maior. Da forma que dissemos na introdução, utilizamos definições mais abrangentes sobre *videogames*: máquinas ou sistemas de estados, jogos cujo suporte é computadorizado ou eletrônico, como indicam Santaella (2009) e Juul (2005). Há uma série de propostas para identificar as características fundamentais ou mesmo a essência - o que é chamado em inglês de *gameness*. Entretanto, nosso foco de estudo é o ato de jogar; o modo que as práticas se organizam e a experiência sensível do jogador. Um caminho que se molda com a indefinição de parte dos objetos de estudos. Além disso, podemos pensar a questão do estatuto no jogo a partir dos locais nos quais ele está inserido e,

principalmente, à recepção das obras. A fruição é modificada se estamos em casa, no museu ou no fliperama, por exemplo.

Ao deslocarmos a análise do jogo para o jogar buscamos expandi-la para além de dicotomias como forma e conteúdo, texto e contexto, *gameplay* e narrativa. E principalmente: afastarmos de uma separação corpo e mente no sentido cartesiano; de tomarmos o objeto - os jogos digitais, no caso - não somente pelos componentes racionais. O jogar como experiência sensível, a partir da percepção estética.

Uma perspectiva advinda da fenomenologia, corrente filosófica fundada por Edmund Husserl (1859-1938). O método fenomenológico assinala que só conhecemos o mundo pelo modo que os fenômenos se apresentam na consciência. No decorrer do século XX, o pensamento se desenvolveu em outras frentes, inclusive criando pontes com uma corrente considerada “oposta”: a hermenêutica - ou Teoria da Interpretação. Essa cisão se dá, resumidamente, pois, nas concepções mais tradicionais, a hermenêutica visa recuperar um sentido “original” de uma obra ou objeto, enquanto a fenomenologia entende que este só se dá em uma relação mais imanente, intencional, com o que se percebe. Paul Ricœur, uma das bases da pesquisa, foi um dos filósofos que aproximou as duas correntes. Essa característica é latente pelo uso dos conceitos de “compreensão” e “explicação” no movimento dialético da interpretação proposto pelo filósofo francês:

Para uma exposição da dialética de explicação e compreensão enquanto fases de um único processo, proponho descrever esta dialética, primeiro, como um movimento da compreensão para a explicação e, em seguida, como um movimento da explicação para a compreensão. Da primeira vez, a compreensão será uma captação ingênua do sentido do texto enquanto todo. Da segunda, será um modo sofisticado de compreensão apoiada em um procedimento explicativo. (RICŒUR, 1995, p. 120).

Ao que nos interessa, a fenomenologia da percepção de Maurice Merleau-Ponty fornece modos de pensar a relação dos humanos com os objetos. Para o francês, nossa percepção do mundo se dá pelo corpo em relação aos objetos envolvidos. Se escrevemos com uma caneta, uma máquina de escrever ou um computador, nossa relação com o mundo é completamente diferente. Assim como o modo que jogamos: controles, mouses, sensores de movimento, realidade virtual, só para ficarmos nos aparelhos periféricos. Mikel Dufrenne (2015, p.25), a partir das ideias de Merleau-Ponty, argumenta que o sentido “ressoa no mais profundo do corpo” e não, necessariamente, “solicita sua atividade” por meio de ferramentas ou do discurso, por exemplo - o sentir já basta por si mesmo e sua “idealidade é apenas algo imaginário”.

A relação fenomenológica dos humanos com os objetos reverbera em correntes do pós-humanismo e da pós-fenomenologia. Vamos nos ater à ideia de ciborgue, a partir do *Manifesto*

*Ciborgue* de Donna Haraway (1999). Publicado em 1985, o escrito encontra na figura do ciborgue uma forma de compreender a hibridização cada vez mais oblíqua entre homem e máquina - e de maneiras diversas, que possam contestar normas e forças hegemônicas. Diferentemente de concepções antigas, que consideravam explícita ou implicitamente um “eu” universal, para Haraway é essencial as categorias de gênero e raça, identidade e território. Só assim podemos compreender completamente a união dos humanos com os processos tecnológicos, “uma forma de saída do labirinto dos dualismos por meio dos quais temos explicado nossos corpos e nossos instrumentos para nós mesmas” (Haraway, 2009, p.99).

Em outro campo, a “*Teoria Ator-Rede*” (ANT) de Bruno Latour (2012) propõe identificar as associações entre atores humanos e não-humanos em redes, cada qual imprescindível para o agregamento. A atividade do sociólogo da ANT, para Latour (2012, p.51) é rastrear “as pistas deixadas pelas atividades deles [atores] na formação e desmantelamento de grupos”. O pesquisador de *videogames* Brendan Keogh utilizou essas referências na sua tese de doutorado, *A Play of Bodies: A Phenomenology of Videogame Experience*, para pensar a experiência corporificada nos *jogos digitais*:

Estou preocupado menos por reivindicar o que videogames devem ser ou um dia se tornarem, e mais interessado em entender o que videogames atualmente são e sempre foram: uma montagem híbrida de *design* audiovisual e de sistema entremeadado com o jogador envolto por *hardware* de computador. Eu espero evitar o fetichismo técnico do “redemoinho de potencial” que Barry Atkins e Tanya Krzywinska (2007, 2) alertam contra, o qual avidamente aguardam por “melhores” jogos, projetados por “melhores” tecnologias que poderemos ter “algum dia”, e eu recuso separar um componente de videogame entre esferas distintas de “jogar” e “não-jogar”. Em vez, analiso o jogar de jogos digitais como emerge a partir da reunião de um jogador corporificado e incorporado tanto com o hardware e o audiovisual da forma dos videogames. (Keogh, 2015, p.33)<sup>2</sup>

Em oportunidades que demonstrei as propostas do trabalho, seja em aulas ou momentos mais informais, os discursos envoltos nesse determinismo tecnológico se faziam presentes. Mais de uma vez houve o questionamento se o proceder autobiográfico ou ensaístico, que existia nos jogos “menores” ou “mais simples” que mostrava, poderia ser aplicado a jogos “complexos”, isto é, com alto nível de interatividade e escolhas executadas pelos jogadores.

---

<sup>2</sup> No original: “*I am concerned less with claiming what videogames should be or might one day become, and more interested in understanding what videogames currently are and have always been: hybrid assemblages of audiovisual and system design entangled with a player wrapped around computer hardware. I hope to avoid the techno-fetishistic “maelstrom of potential” that Barry Atkins and Tanya Krzywinska (2007, 2) warn against, which eagerly looks forward to ‘better’ videogames designed through ‘better’ technology that we might have ‘one day’, and I refuse to separate a videogame’s components into distinct ‘play’ and ‘non-play’ spheres. Instead I analyze videogame play as it emerges from the coming together of an embodied and incorporated player with both the hardware and audiovisuality of the videogame form.*”

Esse “mundo de possibilidades” é como se vendem alguns dos maiores jogos da indústria. É só pensarmos no recente *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020) ou as franquias da *Rockstar Games*, *Grand Theft Auto* e *Red Dead Redemption*.

De fato, a questão da interatividade permeia todos os âmbitos do meio dos jogos digitais. Não só como característica propagandeada pela indústria, mas um dos elementos definidores - quiçá o definidor - dos *videogames*. Que a maioria dos *jogos digitais* têm nos processos interativos com a interface formas de narrativa, mudança de estado e criação de sentidos, não podemos negar. Entretanto, precisamos desconstruir a ideia de interatividade - ainda mais nesse jargão indefinido - como a grande essência dos *games*, atrelada à agência do jogador. Uma recepção ativa em relação à passividade das mídias analógicas.

Entendemos a questão da interatividade e da ação do receptor como inerente à própria percepção estética, sensível, que temos com os objetos. Uma relação comunicacional. “Comunicação sem anestesia”, como define o orientador deste trabalho, Laan Mendes de Barros (2017, p. 169). Para o pesquisador, o espectador deve ser entendido para além de um objeto para a mensagem do emissor. Segundo Barros (2017, p. 169), o espectador interpreta as informações e estímulos, “projeta na mensagem suas expectativas” e pode ser considerado “sujeito criativo, como coautor, ou até mesmo como transgressor, que subverte o sentido original da mensagem, dando a ela novas cores e tons.” Tomada de posição influenciada pelo filósofo francês Jacques Rancière (2012, p.17), no livro *Espectador Emancipado*, que considera que o fruidor “observa, seleciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares.”

Logo, seja ao lermos um livro ou ver um filme, não estamos interagindo somente em um sentido material - o virar de páginas, a presença na sala de cinema -, porém uma relação que passa do sensível ao inteligível. Nos *videogames*, a interatividade é usualmente tomada como garantida e relacionada às escolhas mais diretas dos jogadores para mudança de estado. Entretanto, devemos pensar em todos os processos de interação e recepção, inclusive as experiências sensíveis de ver, ouvir, tatear e interpretar, recortar, relacionar com nosso horizonte. Jon Dovey e Helen W. Kennedy (2006, p. 6) entendem que a interpretação ativa dos *videogames* se dá em uma ordem diferente das mídias tradicionais: a habilidade de intervir e controlar o computador por meio de interfaces visuais. Espen Aarseth (1997) pensa a interatividade atrelada à proposta da literatura ergódica, na qual “interação mecânica é fundamental para os sentidos que eles [textos] produzem” (KEOGH, 2015, p. 74).

Que a interatividade seja uma característica importante de análise é certo, porém o que estamos discutindo aqui é a sua essência. Os *videogames*, assim como as outras mídias atuais,

nasceu e está em um processo de convergência midiática. Henry Jenkins (2003, p. 39-40) compreende que os “velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e *status* estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias.” Em outro famoso conceito, “remediação”, Jay David Bolter e Richard Grushin (2000) utilizam a proposta de MacLuhan, de que os conteúdos dos meios são constituídos de outros meios, para entender as hibridações midiáticas no mundo hipermediático, nos quais os *videogames* se inserem.

O exemplo de *Cibele* - das filmagens usadas no jogo e como são percebidas - ajuda a entender a conversão midiática nos videogames e como é parte fundamental do meio. Há textos que definem as *cutscenes* nos jogos como recompensas de vitórias, passagens de níveis ou ações de modo geral. Um elemento subordinado ao *gameplay* e menor na hierarquia de um jogo. Adotando uma posição relacional, percebemos que esses trechos audiovisuais em que o jogador não está pressionando botões é tão importante para a construção de sentido e mesmo o prazer estético quanto aquele que está. A pesquisadora Mariana Amaro (2017, p. 114) entende que há a separação entre elementos diegéticos e exegéticos em um jogo, porém da mesma maneira que os textos exegéticos, ou seja, as “legendas e textos de menus”, “as *cutscenes* e as cenas interativas podem ser elementos essenciais nos jogos narrativos, já que, algumas vezes, o entendimento da história é dependente da efetividade destas estruturas.”

Essas e outras concepções que primam pelos processos de um *videogame* foram inovadoras para época - por propor questões que iam além de discussões psicológicas, morais e conteudistas - e são ferramentas importantes para entender o funcionamento de códigos. Porém, no decorrer do tempo, as questões representacionais se mostraram no cerne de conflitos políticos nos campos dos jogos. Aubrey Anable (2018, p. XV), ao escrever sobre as manifestações de minorias nos *games* e os movimentos de ódio contrário, como o *gamergate*, entende que o campo dos estudos de jogos (“game studies”), de modo geral, tem problemas ao falar de representação. Isso porque, apesar das contribuições - até mesmo para refutar as correlações de jogos com atos violentos -, o campo “é mal equipado para tratar de questões como racismo, homofobia e misoginia nos *videogames* e na cultura dos jogos. A divisão computação/representação nos *game studies* valida e reforça esses problemas.” Ou seja, essas abordagens só seriam legitimadas se trazidas para os processos ou a interface. Anable propõe o estudo dos afetos e, assim, poder tratar das mecânicas e das representações, além do corpo e espaço do jogador, intimamente relacionadas e sem separações explícitas. A pesquisadora compreende que a visão acadêmica que privilegia somente o código valida aqueles que “rejeitam qualquer tentativa de ver os *videogames* tratando de temas particulares e engajando

nas políticas da representação” (ANABLE, 2018, p. XII), o que é evidenciado pelos ataques a desenvolvedoras, jogadoras e críticas. Ressaltamos, porém, que essas ideias, antes de chegar a esse estágio de discurso do ódio, passam por apropriações da indústria, principalmente através do *marketing*.

Grupos “gamers”, segundo Anable (2018, p. XII), “frequentemente rejeitam a crítica feminista com o argumento de que jogos devem ser avaliados não como representações, mas como sistemas computacionais divertidos e apolíticos”. Isso é evidente em discursos na *web*. Um famoso canal do *YouTube* usualmente usa a retórica de que o *gameplay* é o elemento mais importante dos jogos para criticar jornalistas e críticos que colocam em pautas questões de gênero e raciais, como na fala: “a *gameplay*, o mundo, as histórias é uma coisa. A sua cor, o seu sexo, o seu gênero, isso não me importa, mano. Isso não vai impactar a *gameplay*”. Nos discursos coletados sobre Cibele é possível ver avaliações que enfatizam a falta de jogabilidade e o excesso de cenas filmadas, diretamente envolvendo ou mesmo atacando o modo que Freeman articula o gênero na obra:

O jogo parece contar inteiramente com as cutscenes de roupas íntimas para chamar atenção e vendas. Da maneira que isso acontece, parece que os desenvolvedores queriam fazer um curta-metragem do que um jogo, mas decidiram que um jogo venderia melhor. (Usuário 5)

Grame Kirkpatrick (2012) indica que o *gameplay* é um significante dos “gostos e preferências de um gamer autêntico”, aquele que está “interessado em *games* e não em computadores, *gameplay* e não histórias, e gráficos na medida que recompensam um bom jogar”. O pesquisador estudou as formas que os games eram representados nas revistas de computação britânicas desde o início da década de 1980, utilizando os conceitos de campo e *illusio* de Pierre Bordieu. Desta forma, o *gameplay*, critério para avaliação difundido entre o fim da década de 1980 e início da 1990, é o principal fator do *illusio* - resumidamente, as qualidades elusivas que somente membros de um determinado campo compreendem e atribuem *status* social e capital. Kirkpatrick (2012) conclui que essa característica é a que fornece legitimidade e autonomia ao campo do *videogame* - saindo da “alçada”, por exemplo, dos *softwares* ou do cinema. O momento da elevação do conceito do *gameplay* marca também uma mudança na percepção da posição do corpo do jogador. Agora o indivíduo está incorporado dentro do jogo e não mais em diversas relações com o jogo.

As revistas analisadas por Kirkpatrick, as quais antes dialogavam com um público mais amplo e adulto - embora com poder aquisitivo alto e predominantemente masculino - agora tinham um público-alvo definido: jovens do sexo masculino. Identidade alavancada

principalmente pelas grandes companhias de jogos digitais. “O verdadeiro *gamer* é aquele que entende e aprecia um bom *gameplay* e o *game* do *gamer* é aquele tem isso em abundância”, escreve Kirkpatrick (2012).

Em diversos momentos do texto mencionamos o *Gamergate*. Mas, afinal, o que é o evento? Para uma breve descrição e tensionamento com a ideologia do jogar, utilizaremos aportes dos pesquisadores Lucas Goulart e Henrique Nardi (2017; 2019; GOULART, 2017). O acontecimento que inicia o *Gamergate* é uma postagem do desenvolvedor de jogos Eron Gjioni, no qual acusa sua ex-companheira/o, a desenvolvedora Zoe Quinn, de se relacionar sexualmente com pessoas da imprensa especializada de jogos para adquirir boas avaliações e notas para sua obra *Depression Quest*. O game em questão tem como tema o processo depressivo e utiliza de experiências pessoais de Quinn. A partir da popularização do texto de Gjioni, “Quinn começou a receber ameaças de morte e estupro, tendo seus dados revelados na internet (uma prática conhecida como doxxing) e contas em redes sociais invadidas” (GOULART e NARDI, 2017, p.255). Utilizando o sufixo *gate*, em referência ao caso *Watergate*, o movimento alegava que haveria uma conspiração entre jornalistas e produtores de jogos independentes (especialmente aqueles que abordam gênero, raça e diversidade sexual) e reivindicava “ética” no meio. Tais alegações funcionavam mais como máscara para investimento ao “ataque misógino, mas também homofóbico, transfóbico e racista a trabalhadoras/es da indústria, crítica e demais membros da cultura de jogos digitais” (GOULART e NARDI, 2017, p.255).

Como mencionado, os ataques foram direcionados não só a Quinn. Personalidades como Anita Sarkeesian e Brianna Wu sofreram ameaças de morte e de ataques terroristas. O *Gamergate* reverberou também no Brasil. Goulart e Nardi (2017, p.257) relatam que mulheres passaram a expor o modo que comunidades eram hostis à presença delas. As criadoras do documentário *Player 2*, o qual relatava a misoginia presente no meio, sofreram assédio, ameaças e tiraram a obra do *YouTube* para se protegerem.

Voltaremos a outros desenvolvimentos do movimento no decorrer da dissertação. O *Gamergate* modificou não só a relação entre grupos de jogadores e trabalhadores da indústria dos jogos, mas toda uma “guerra” política e cultural. Como discorre Angela Nagle (2017), no livro *Kill All Normies*, essas questões políticas envolvendo os jogos digitais foram influentes para a popularização e difusão da extrema-direita - *alt-right*, nos EUA -, da qual as ações de Steve Bannon e a eleição de Donald Trump são as consequências mais poderosas. Discursos e ataques que eram recorrentes em nichos, grupos, digitais, como os *chans*, foram traduzidos para uma linguagem e campo *mainstream*. Bolsonaro aproveitou dessa onda, implícita ou explicitamente, a partir dos acenos relatados na introdução.



Aqui vamos nos ater às intersecções entre o discurso de grupos gamers, como o *Gamergate*, e as cargas ideológicas de conceitos gerais sobre jogos digitais. Ampliando essa noção de jogo “apolítico”, Goulart e Nardi (2019) em outro artigo discutem como a cisão hegemônica entre “jogo” e “realidade” está relacionada a identidade *gamer* como masculina, branca, hétero e cisgênero, assim como da ideologia neoliberal.

Os *videogames* e a computação como os conhecemos surgiram em complexos militares (HARAWAY, 2009; DYER-WITHEFORD e DE PEUTER, 2009). Essas tecnologias, ao longo do tempo, saíram dos exércitos para tornarem fundamentos das sociedades capitalistas, assim como manifestação contra hegemônica. Porém, o militarismo ainda traça relações íntimas. Sem contar os sistemas de coletas de dados e vigilância global, o exército estadunidense tem desde jogos oficiais (*American Army*) até canal na plataforma de *streaming* Twitch, só para ficarmos nos exemplos mais explícitos. O conceito de “hegemonia do jogar” auxilia a entender como os componentes da ideologia hegemônica - capitalismo, heteronormatividade, etc - são fundamentos da indústria dos jogos, das mecânicas e representações das obras:

Em relação aos jogos digitais, existe um encontro entre heteronormatividade, misoginia e a tecnologia que sustenta a indústria, processo que Janine From, Tracy Fullerton, Jacquelyn Ford Morie e Celia Pearce nomeiam esse processo de “hegemonia do jogar” (2007): um sistema que se retroalimenta, mantendo sempre as mesmas mecânicas, fazendo com que seja consumida pelo mesmo público (homens, heterossexuais, cissexuais, brancos), que acabam se tornando os produtores desses jogos, alienando grupos que não estejam dentro desse escopo e tornando “jogo” [p.79] uma composição inflexível mantido sempre pelas mesmas dinâmicas. Dessa maneira, sendo os símbolos e representações que identificam homens heterossexuais (e suas visões de mundo) as referências daquilo que é “real”, é compreensível que entre essas chamadas “questões políticas” que devem ser evitadas para que se mantenha a ilusão ideológica do círculo mágico, se incluam lutas e conflitos históricos das populações LGBTQ, mulheres e pessoas não-brancas. (GOULART e NARDI, 2019, p.78-79)

O pesquisador Ivan Mussa (2019) também escreveu sobre como essas qualidades que resguardariam a diversão dos *videogames* e protegeriam da contaminação política são apropriadas por discursos de grupos da extrema-direita. Porém, “a captura ideológica dos videogames é, na melhor das hipóteses, circunstancial”, os jogos são iscas para difundir uma série de “premissas ideológicas completamente desvinculados do mundo do jogo e da ludicidade” (2019, p. 60). Como veremos, não somente temas, mas gêneros e mecânicas estão nos discursos de ódio hegemônicos. Mussa (2019, p. 68) cita os *walking simulators* - jogos que usam a ideia da visão em primeira-pessoa e o espaço para além da violência material e o militarismo. O gênero é frequentemente zombado - o próprio termo “simulador de caminhada” foi, originalmente, pejorativo e posteriormente ressignificado - e tido como não-jogo. Assim, esses grupos de ódio, segundo Mussa (2019, p. 68) são “anti-experimentação (e, portanto, anti-

lúdica)”, os quais veem o valor máximo da diversão atacada e desestabilizada; portanto, a própria “identidade gamer” afrontada. O que o pesquisador propõe à academia é não somente problematizar a cultura dos *videogames*, mas estudar e celebrar o “excesso desejoso provocado pelos jogos dissonantes: um resgate do gozo de jogar, raptado e relegado à condição de isca pelo cripto-fascismo” (MUSSA, 2019, p.68).

Muitos dos jogos que analisaremos tem pela reapropriação de sistemas e estéticas populares modos de relatar experiências pessoais. Assim como negociar com os jogadores os limites que o “si mesmo” pode ser acessado. Nos discursos analisados de *Cibele*, vemos alguns que julgam a simulação de um MMO<sup>3</sup> pelo *game* chata, maçante e irreal. Não é possível morrer nesse metajogo, a “ação” se baseia em cliques no cenário e nos inimigos. Tais excertos de *Cibele* são exemplos do “contra-flow” ou de apropriação de mecânicas reconhecidas para outras finalidades. Nesses momentos, estamos checando as mensagens que chegam e escutando as conversas de Nina. Mais do que emular um jogo, essas partes simulam o *multi-tasking*; ou que o *MMO* em questão é principalmente um espaço de socialização.

Consideremos que os jogos autorepresentativos possuem elementos que não se enquadram nas formas hegemônicas. Não é uma condição preditiva. Alguns jogos mencionados se enquadram em gêneros e mecânicas populares da indústria. Entretanto, só o fato de a centralidade do jogador ser questionada e a “realidade” contaminar explicitamente o jogo, marcam distanciamentos das formas hegemônicas de jogar.

## 1.2 Jogos autorrepresentacionais

Enquanto listávamos os objetos de pesquisa, uma pergunta surgiu: qual é o primeiro jogo autorrepresentacional? Questão que não é nosso propósito, mas relevante para a discussão. Nesse quesito, as pesquisas que encontramos (e.g. GALLAGHER, 2019; HENDERSON e IACOVIDES, 2020; POREMBA, 2007; WERNING, 2017) não são taxativas quanto a datas e partem de uma série de manifestações que surgiram da década de 2000 para a de 2010, sobretudo por desenvolvedores independentes e de minorias sociais. Período do qual este trabalho também se enfoca.

No levantamento em plataformas e sites, a ocorrência mais antiga de um jogo autobiográfico foi *Eden Daho* (Cryo Interactive Entertainment, 1996). O jogo vinha como

---

<sup>3</sup> Do inglês “Massive Multiplayer Online”, designado para experiências online multiplayer com um número massivo de jogadores. Quando combinado com o gênero de RPG, costuma ser chamado de MMORPG.

encarte do lançamento na França do álbum “Eden”, publicado pelo cantor francês Étienne Daho. A obra trabalha, muitas vezes de forma fantasiosa, com eventos e elementos da figura e juventude do artista. Carecemos de informações sobre a participação de Daho na criação do jogo, mas há dados da vida e escolhas estéticas específicas que fazem crer que ele esteve envolvido pelo menos no planejamento. Como veremos, a questão da autoria é difusa no campo dos jogos digitais, o que se agrava quando pensamos nos jogos autorrepresentacionais produzidos por um coletivo.

Fazemos menção a *Eden Daho* por outro motivo. Até 2019, não havia um arquivo digital do jogo e ocorrências em bancos de dados conhecidos. Fora a repercussão da época - principalmente na França -, era praticamente impossível encontrarmos informações mais detalhadas sobre a obra.

Em 26 de março de 2019, o desenvolvedor de jogos e jornalista francês Pierre Corbinais publicou uma série de postagens no *Twitter*, na qual relatava a menção de *Eden Daho* por um amigo enquanto jogava *Hypnospace Outlaw* (No More Robots, 2019), *game* que emula o ecossistema da *web* da década de 1990. Sem encontrar versões no jogo na *internet*, Corbinais procurou um dos desenvolvedores, que cedeu uma cópia. O francês disponibilizou o arquivo para *download* e demais informações no *Internet Archive* e relatou a experiência do jogo no *Twitter*.

Outro exemplo inicial de um jogo autobiográfico é *Jonny RPG* (Jonny Comics Inc, 2004). A obra de 2004 traz a presença do desenvolvedor Jonathan Smeby como um “eu” discursivo pronunciado, elementos de sua vida - amigos, familiares, locais etc - e os jogos preferidos do autor. Esses últimos são as inspirações para a estética e as mecânicas de *Jonny RPG*. A estrutura do jogo segue os gêneros *point and click* e RPG, entremeados por *minigames* que emulam jogos como Super Mario Bros. (Nintendo, 1985). com a figura de Smeby.

*Jonny RPG* não é uma narrativa fidedigna da realidade, nem mesmo autobiográfico no sentido mais restrito. Trata-se, contudo, de uma obra cujo cerne é a autorrepresentação. Ou seja, o modo no qual Smeby se enxergava como desenvolvedor de jogos e jogador, a relação com amigos e familiares, seu modo de compreender as infelicidades e os sucessos. O jogo tem elementos fantasiosos, oriundos dos *videogames* e da cultura de massa, mas ainda assim há senso de ancoragem ou indicialidade.



*Figura 1 - Jonny RPG*

O jogo foi produzido por meio do *software Multimedia Fusion 1.5*, criado pela *Clickteam* em 2001. Um programa acessível em relação às ferramentas mais populares da indústria e utilizado para projetos menores, experimentais, destinados à circulação na *web*, realizados por menos pessoas e até por estudantes ou interessados na área. *Jonny RPG* era um *freeware*, um *software* distribuído gratuitamente na *web*, e fazia parte de um projeto de quadrinhos de Smeby. Os poucos registros que temos de discussões sobre o *game* estão em fórum de criadores independentes de jogos da época, sites de arquivo como o *old-games.com* e algumas referências posteriores. Em 2019, o fórum *The Daily Click*, destinado a desenvolvedores iniciantes ou sem fins lucrativos, publicou uma postagem resgatando memórias sobre o jogo, o qual fez sucesso na comunidade quando lançado em 2004. Usuários do *site* relataram suas recordações e impressões recentes. Um nicho específico, mas que se sentiu realizado pelo resgate do *game*.

O que a história de *Eden Daho* e *Jonny RPG* nos mostra é a fragilidade da preservação histórica e do reconhecimento de *jogos* fora da indústria de massa. Há materiais em abundância sobre a história hegemônica do *consoles* - embora, muitas informações novas e revisões estão em produção -, que envolvem grandes empresas como *Nintendo*, *Sega*, *Sony* e *Microsoft*. Temos também aportes sobre o início e o desenvolvimento de computadores pessoais aplicados a *videogames*. Todavia, há um certo vácuo de dados sobre *jogos* que não tiveram uma distribuição em larga escala, exibidos em comunidades da *web*. Até mesmo *games* feitos em ferramentas como *Flash* e publicados em sites agregadores - *newgrounds*, por exemplo - apesar de serem

populares na época, não são do interesse dos grandes conglomerados midiáticos. *Eden Daho*, uma obra de 1996, foi disponibilizada em 2019, a partir de uma iniciativa individual. *Jonny RPG*, um *game* gratuito e aclamado nos fóruns que foi publicado, é pouco lembrado hoje. Esses são dois exemplos pioneiros de jogos autorrepresentacionais que, se não fosse por resgates recentes, talvez não figurassem nesse trabalho. O quanto da história dos *videogames* e da cultura digital está esquecida ou mesmo apagada?

Nathalie Lawhead (2020), desenvolvedora de *Everything is going to be OK*, escreveu um texto em seu *blog* no qual relatava as criações artísticas em *flash* entre a década de 1990 e 2000, assim como a ausência de preservação dessas formas. Lawhead trabalhou com projetos com *flash* e outras ferramentas digitais nessa época e defende o uso dessas plataformas pela acessibilidade e liberdade. Na postagem em questão, a artista se foca em projetos em forma *websites* experimentais e artísticos, os quais utilizando dos recursos do *flash* e foram desaparecendo na medida que o protocolo *HTML* se tornou dominante. Lawhead tem um livro interativo de poesia em forma de *website* chamado *BlueSuburbia*, lançado em 1999. A obra traz elementos autobiográficos, baseados na experiência de família de Lawhead antes de se mudar para os EUA e o choque de cultura posterior (LAWHEAD, 2018).

Esses são *websites* artísticos, projetos audiovisuais fechados em formato de *páginas*, com características autorrepresentacionais. Poderiam ser chamados de *games*? Certamente, alguns elementos trazem a experiência audiovisual, corporal e procedural de *jogos*, entretanto devemos considerar as próprias designações dos autores e que *sites* também podem ser uma forma midiática de arte. Lawhead, por exemplo, conta sobre quando *BlueSuburbia* foi percebido por grupos de jogadores. Embora alguns entenderam a proposta, outros criticaram por não se enquadrar na imagem hegemônica do meio e chegaram a assediar *online* a desenvolvedora. O histórico de ataques durante sua carreira é um dos motivos pelos quais Lawhead evita chamar suas obras de jogos, preferindo termos como “zines” ou “poesia”, atrelados a literatura e a cultura impressa.

O não reconhecimento e a falta de preservação dessas formas midiáticas digitais - sendo jogos ou não - reforça o que discutimos sobre as concepções dominantes dos *videogames*. Primeiro, por se afastarem da ideia de agência total, já que o interator é guiado na navegação dos *sites*; e se distanciarem da noção de diversão, que cria a ilusão de uma redoma contra o ordinário e o real - embora as obras possuam humor, por exemplo, manifestado de outras maneiras. Em segundo lugar, por não serem mais interessantes às empresas e aos movimentos da *web* e da indústria informática. O *flash* era uma ferramenta acessível tecnicamente, mas também difícil de ser controlada, gerando fragilidades de segurança em páginas. Lawhead

(2020) argumenta que a “substituição” do *flash* para o *HTML5* foi menos orgânica e mais uma disputa de grandes empresas de tecnologia, sobretudo a *Apple*. A *Google* a partir de 2021 vai cessar o suporte à ferramenta. Se lamentamos a perda da memória de jogos digitais da década de 1990 e 2000 - alguns dos quais poderiam adentrar no escopo de pesquisa -, Lawhead (2020) compreende que os *jogos* muitas vezes são o que sobraram. Até mesmo grandes iniciativas empresariais antigas de *websites* permanecem perdidas.

A pesquisadora Wendy Hui Kyong Chun (2008) alerta para a efemeridade da mídia digital, a qual, apesar de não sofrer com a deterioração da mídia física, pode ser excluída ou não mais suportada. Uma armadilha é acreditar na permanência da mídia digital na preservação de jogos. A área de arqueologia de *videogames*, *archeogaming*, tem ganhado espaço nos últimos anos, levantando temas como a preservação dos jogos e a escavação do material digital e dos códigos (REINHARD, 2018; ÁVILA, 2020). Segundo Ávila (2020, p.35), “o jogo enquanto artefato acaba impulsionando a descoberta e cria uma cultura em torno dele.”

O pesquisador Stefan Werning (2017), em artigo sobre o conceito de persona em jogos autobiográficos, relata que comentários sociais e pessoais existiam nos jogos em *flash*. Inclusive setores da acadêmica perceberam esse movimento. Werning (2017, p. 30) cita seus próprios trabalhos sobre a autoexpressão em *games* como cidadania, o de Thompson (2012) sobre os *games* que abordaram os atentados de 11 de setembro e a invasão ao Iraque pelos EUA, e de Roth (2015) sobre a cultura *dōjinshi* de *visual novels* japonesas. Também é mencionado um desafio de *design* durante a GDC de 2009, no qual o tema era “minha primeira vez” - os conceitos dos jogos precisavam ser autobiográficos e sobre a primeira relação sexual. Nenhum dos projetos passados se materializou pelo que apuramos.

A desenvolvedora Anna Anthropy publicou em 2012 o livro *Rise of the videogame zinesters*. A tradução do subtítulo explica com maestria a proposta da obra: “como esquisitos, normais, amadores, artistas, sonhadores, normais, desistentes do colégio, *queers*, donas-de-casa e pessoas como você estão tomando de volta uma forma de arte”. Anthropy criou, em 2012, um dos jogos autobiográficos mais importantes, *Dys4ria*, sobre suas experiências de disforia de gênero e terapia hormonal para pessoas trans. No segundo capítulo, veremos as repercussões e apropriações da obra.

O livro de Anthropy foi escrito em uma época de transição da indústria dos jogos digitais, principalmente ao que se refere aos jogos independentes. Produções de pequenos desenvolvedores e mesmo indivíduos passaram a figurar nos consoles de mesa e em plataformas como *Steam*, reconhecidos pelas grandes empresas e comercialmente viáveis. Esse movimento da indústria trouxe tanto benefícios a criadores quanto problemáticas. Uma das principais foram

as faces desse fenômeno: majoritariamente homens brancos norte-americanos, como Phil Fish, Jonathan Blow e a dupla Edmund McMillen e Tommy Refenes, todos personagens do filme *Indie Game: The movie*.

Se, por um lado, as empresas hegemônicas trouxeram novas culturas de jogos para o *mainstream*; por outro, através da narrativa da novidade e da individualidade de alguns autores, reprimiram toda uma diversidade de desenvolvedores e um histórico rico de jogos independentes. Os jogos de *flash* eram majoritariamente independentes - muitos criadores da primeira onda *indie* relatada trabalhavam com a plataforma -, mas não reconhecidos na história hegemônica dos jogos por serem gratuitos, curtos e fora do radar dos produtores de consoles.

*Rise of Videogames Zinnesters* é tanto um relato dessas mudanças por quem viveu - Anthrophy, como muitos, se desiludiram ao trabalhar em grandes companhias e buscaram formas de expressões independentes - quanto um guia e uma análise das ferramentas, plataformas, comunidades e *design* para interessados em fazer jogos. Anthrophy, de maneira semelhante à Lawhead, propõe os *videogames* como zines: autopublicados e autodistribuídos. Procurar alternativas de publicação fora das grandes plataformas - o itch.io, por exemplo, que é flexível quanto a taxa de serviço - é uma das maneiras de beneficiar os desenvolvedores.

O interessante a se notar no livro é a importância dada às ferramentas de criação de jogos. Se o *flash* facilitava a produção e foi gradualmente diluindo a popularidade, Anthrophy cita uma série de ferramentas novas e antigas para a época.

Uma particularmente relevante para a pesquisa é o *Twine*. Criada em 2009 por Chris Klimas, a ferramenta permite a criação de ficção interativa de forma acessível e sem necessidade de conhecimentos sobre programação. É baseado em hipertextos, pode ser altamente modificável com a inclusão de elementos audiovisuais e funciona em qualquer computador comercial atual e em navegadores. Já em seus primeiros anos, o *Twine* angariou uma comunidade de desenvolvedores em torno, de veteranos a pessoas que criam a primeira obra. Esse processo foi denominado de “revolução *Twine*” (“*Twine revolution*”). Sobretudo, a ferramenta reverberou em produções de desenvolvedores LGBTQIA+. Além de Anthrophy, mencionamos, nessa primeira onda do *Twine*, os trabalhos de Merritt Kopas, Porpentine e Benji Bright.

Como discutido em Goulart & Nardi (2017) e na reportagem de Cara Ellison (2013), a natureza do *Twine* possibilitou obras mais pessoais e autobiográficas - pois uma pessoa sozinha poderia facilmente criar algo, ao contrário do padrão da indústria -, falassem diretamente para a comunidade a qual pertence, ser experienciado por não familiarizados a jogos e experimentar com a linguagem sem seguir os pressupostos do mercado.

Goulart & Nardi (2017, p. 110), a partir dos estudos de Alison Harvey e Luiza Bragança, Rosilene Mota e Eduardo Fantini, compreende que a subjetividade, a não adoção do binarismo vitória/derrota e primazia da narrativa são condições para a existência de um encontro entre a ausência da vitória, no sentido tradicional, como objetivo e “a questão de resistência às tradicionais narrativas competitivas como forma de constituir possibilidades afetivas e simbólicas diferenciais.” Para Werning (2017), a popularização de tecnologias e ferramentas gratuitas e acessíveis, como o *Twine* e o *Ren'Py*, está ligada às formas de construção da persona em jogos autobiográficos. O pesquisador relaciona esse fenômeno ao conceito de “tecnologias do eu” de Michel Foucault (1993, p.207), as quais permitem os indivíduos operarem em seus corpos, consciências, pensamento e condutas de tal modo a “transformarem-se a eles próprios, a modificarem-se, ou a agirem num certo estado de perfeição, de felicidade, de pureza, de poder sobrenatural e assim por diante.”

A questão da autoria ainda é dividida nos *videogames*, entretanto o padrão normalmente utilizado é o de equipes ou empresas desenvolvedoras. Anthropy argumenta que considerar a perspectiva de um autor individual pode abrir perspectivas - principalmente em relação a grandes equipes. Ao mencionar um excerto do documentário *You Meet the Nicest People Making Videogames*, a desenvolvedora escreve sobre o mito do desenvolvimento em equipes e companhias, argumentando que alguns dos principais jogos são oriundos de projetos pessoais e passionais; porém, não descarta o trabalho em equipe. Acreditamos que pensar *videogames* como trabalhos coletivos por um lado apaga ideias individuais e contribuições pessoais mais dominantes, mas, por outro, oferece atenção às diversas contribuições na confecção de uma obra. Característica de análise que o cinema perdeu após o paradigma do autorismo ou “política dos atores”, as quais colocam os diretores como autores centrais de um filme.

Já discutimos títulos pioneiros e esquecidos de jogos autorreferenciais, assim como movimentos que mostraram a autobiografia nos jogos como uma forma acessível de se expressar. Há um interesse da academia e de setores da mídia por jogos de expressão pessoal e de cunho político-social. Um dos primeiros trabalhos sobre jogos autobiográficos foi o artigo *Play with me*, de Cindy Poremba (2007). A pesquisadora tem trabalhos pioneiros sobre não-ficção e documentário nos *videogames* (BOSGOST e POREMBA, 2008; POREMBA, 2011), além de ser desenvolvedora de jogos. No artigo em questão, discute os trabalhos da também acadêmica e desenvolvedora Mary Flanagan, em especial a obra *[domestic]* (FLANAGAN, 2003). O contexto de publicação do jogo difere dos outros mencionados aqui, pois a obra foi e é destinada a exposições, funcionando através de projeções. O software da obra não está disponível *online*.



[*domestic*] recria um incêndio na casa de Flanagan, quando criança. A perspectiva do jogo é em primeira-pessoa, emulando a altura dos olhos infantil. A casa é feita de elementos da memória e da percepção jovem de Flanagan, podendo conter móveis fora de escala e lugar, além de efeitos gráficos abstratos, por exemplo. Diante do incêndio, o jogador “atira” mecanismos de enfrentamento (“coping mechanisms”), os quais se manifestam em capas de romances para “escapar” do ordinário da vida doméstica.

A obra é um *mod* de Unreal Tournament (Epic Games e Digital Extremes, 2003), um jogo do gênero tiro em primeira-pessoa (FPS). Ou seja, uma modificação a partir dos códigos e elementos de um jogo já existente. O *mod* é uma prática que permeia várias culturas dos videogames; de periféricas do sul-global (MESSIAS, AMARAL e OLIVEIRA, 2019), cooptadas pelas empresas donas dos jogos originais e acadêmicas. Discutiremos mais sobre as modificações no quarto capítulo.



**Figura 2** – [*domestic*]

Poremba (2007) articula uma série de ideias que foram retomadas em futuros estudos. Sobre a alteração de um *game* FPS, a pesquisadora escreve sobre a recontextualização das mecânicas e do mundo 3D do jogo, principalmente executado em um contexto alternativo e feminino. Tal ideia se conecta com o que discutimos sobre utilizar as convenções da indústria

para produzir obras que as desarticulem ou conflitem no decorrer da experiência. Sobre a própria visão, os sentidos, proporcionados por uma câmera subjetiva (primeira-pessoa) de *[domestic]*, Poremba (2007, p. 704) compreende que “por remover a maioria (mas não todos) signos de um corpo físico, [o jogo] evita desafiar configurações como a confusão de quem o corpo representa”. Dessa maneira, para a acadêmica, a questão do ponto de vista da autoria fica suspensa para o jogador, pois pode jogar, interpretar, como Flanagan, como si mesmo ou como um terceiro personagem, um observador objetivo. Tal concepção de autoria, mesmo em jogos autobiográficos, pelo jogador tem relações com os próprios escritos de Flanagan (2009) como vetores de empatia. Beatriz Blanco (2019) contrapõe essa posição, com base na crítica de Teddy Pozo (2018) sobre aplicação do conceito de empatia em jogos *queer*, relatando que parte da audiência e da crítica se apropriou dos elementos de autorrepresentação. Eles “deslocaram o foco do autobiográfico e comunitário para a interpretação de que esses jogos visam promover empatia”, deslocamento do autor para o receptor, “resultando no apagamento do seu objeto inicial, a experiência das minorias” (BLANCO, 2019, p.1).

Na conclusão do artigo, Poremba (2007) oferece perspectivas de como a não-ficção, e especificamente a autobiografia, pode estabelecer relações com os videogames, um meio aparentemente incongruente com gêneros não-ficcionais. Os jogos autorreferenciais estariam ligados ao “desejo pós-moderno de romper identidades e subjetividades estáveis” (POREMBÁ, 2007, p. 707). Dessa forma, Poremba (2007, p. 707) articula que, ao receptor, os jogos podem propiciar conexões não só na chave da identificação, assim como os desenvolvedores podem utilizar do caráter fragmentado e hipermediado do meio para produzir obras nas quais “o jogar entre o eu e sua representação são todos partes do jogo”.

Nas contribuições de Poremba (2007) é possível perceber uma tensão entre a centralização e a descentralização do jogador na experiência dos videogames. Gradualmente foi desconstruída a concepção que colocava o jogador como centro da narrativa, em uma correspondência entre pessoa e avatar. O agente mais importante, que modifica o mundo do jogo. Desconstrução em frentes bem distintas. De um lado temos os jogos autorrepresentacionais, *queer*, de minorias, políticos radicais e autorreflexivos. O que abordamos na dissertação ou possuem intersecções. De outro, jogos que colocam o jogador em um mundo no qual é apenas uma de suas partes, às vezes até em um estado de insignificância. Sistemas que funcionam sem ou com pequenas parcelas da ação do jogador; é mais afetado pela simulação do que a afeta.

Thryn Henderson e Ionna Iacovides (2020) fornecem alguns direcionamentos à questão da descentralização do jogador. A pesquisadora estudou a autoexpressão em jogos vinheta,

executando uma série de entrevistas com desenvolvedores. No trabalho, é aludido uma virada dos espaços virtuais focados nos jogadores para aqueles que não os priorizam ou apresentam mecânicas hostis. Dessa maneira, além da incerteza da posição ocupada pelo jogador, a indefinição da questão é recorrente nos próprios desenvolvedores. Henderson e Iacovides (2020) relatam que criadores ora mostravam certeza de que as personagens nos jogos os representavam e ora não. Alguns acreditavam em um “distanciamento intencional entre o jogador e autor-persona do jogo”, enquanto a maioria cita a “consciência da necessidade de balancear os aspectos pessoais de seus jogos com sua própria privacidade e agência” (HENDERSON e IACOVIDES, 2020, p. 9).

Como mencionado, a descentralização na experiência contemporânea dos jogos digitais também se dá em simulações, sistemas de interfaces, nas quais o jogador ignora o funcionamento do mundo e não o domina. Ivan Mussa (2017) argumenta que a descentralização do jogador – ao contrário do que um senso comum prevê – é contrário a concepções mais procedimentais dos videogames. Isto porque pensar o sistema como principal gerador do significado “implica que o jogo só pode significar qualquer coisa ao jogador apenas [...] uma vez que ele tenha atingido domínio sobre o jogo” (VELLA, 2015, s.p. apud MUSSA, 2017).

Podemos pensar nessa descentralização a partir de jogos como *Dark Souls* (From Software, 2015), os quais, apesar de terem mecânicas padrões de combate e um universo não tão extenso, preservam o mistério de seu mundo – podendo ser hostis aos jogadores. E também jogos expansivos, cujos múltiplos sistemas e narrativas interagem entre si à revelia do jogador, gerando eventos imprevistos. Um dos maiores exemplos é *Dwarf Fortress* (Bay 12 Games, 2006), game conhecido pelas diversas mecânicas que se mesclam. Mesmo com elementos audiovisuais “simples”, os jogadores criam narrativas em suas mentes a partir dos fenômenos.

Essa espécie descentralização baseada na vastidão de sistemas, entretanto, não coaduna com a maior parte das práticas de jogos autorrepresentativos. Werning (2017, p.35) nota que a maioria dos games autobiográficos “ainda é muito leve em processos”. A negociação com o jogador na criação da persona do autor é limitada. Werning (2017, p.35) cita o exemplo de *The Average Everyday Adventures of Samantha Browne* (Lemonsucker Games, 2016), na qual as “interações” mais notáveis se limitam a seleção em múltipla-escolha. Podemos pensar também em *Coming Out Simulator* (Nicky Case, 2014), obra que traz traços autobiográficos de quando a autora contou aos pais sua orientação sexual. Nele, temos escolhas de frases para diálogos, as quais não modificam radicalmente o desfecho da narrativa. Devemos só alertar para que o “ainda”, das concepções de Werning (2017), não indiquem que futuros jogos tragam mais escolhas e, por isso, sejam mais evoluídos. As práticas autorrepresentacionais nos jogos digitais

se apresentam dessas maneiras. Evitamos cair na armadilha de um futuro hipotético de “obras melhores e mais complexas”.

A duração e escopo dos jogos autobiográficos é menor se comparado aos grandes lançamentos da indústria. Há a aderência dessas características com formatos que as beneficiem. Uma das principais manifestações são os “jogos vinhetas”. Segundo Henderson e Iocovides (2020), essas *games* são experiências curtas e expressivas que terminam sem necessariamente um limite, o que se assemelha ao mesmo conceito nos campos da literatura, das histórias em quadrinhos e do audiovisual. Os “jogos vinheta destacam brevemente momentos, sentimentos e sentidos de personagens” (HENDERSON e IOCOVIDES, 2020, p.2).

Steve Cha, em seu jogo autobiográfico *Revisions* (Steve Cha, 2015), faz piada com a utilização da palavra: “‘Vinheta’, diga-se de passagem, é como *hipters* desenvolvedores de jogos dizem ‘mini-games’”. Brincadeiras à parte, o que hoje é entendido como vinheta nos jogos digitais já existia em forma de mini-games e obras em *flash*, que traziam formas de expressão contidas. Conteúdos de *sites* como *Nobody Here* e *BlueSuburbia*, mencionados anteriormente, são bons exemplos. Entretanto, o uso ostensivo do termo vinheta, *vignette* no inglês, se dá em meados da década de 2010, a partir de jogos independentes e experimentais. Henderson e Iocovides traçam que a popularização da palavra na cultura de jogos se deu nas discussões de Nina Freeman sobre a natureza de seus jogos, em 2014. Mais especificamente *Ladylike* e *How Do You Do It?* (Nina Freeman, Emmett Butler, Dalia Coss e Marina Kittaka, 2014), jogos baseados em momentos e sentimentos de sua infância.



Figura 3 - *How Do You Do It?*

Por que o formato vinheta foi tão absolvido pelos criadores de jogos autorrepresentacionais? Primeiramente, pelo escopo reduzido dos projetos, o qual podem ser

desenvolvidos em menor tempo, até mesmo por iniciantes. Vinhetas possibilitam um maior controle da navegação do jogador e a expressão de narrativas específicas. Obras como *Revisions*, *We met in may* e *That Dragon, Cancer* reúnem vinhetas, as quais funcionam como espécies de cenas ou capítulos para a obra completa. As partes podem ser jogadas separadamente, possuindo um sentido contido. Mas, se colocadas em conjunto ganham mais sentidos na temporalidade e narrativa proposta pelo jogo.

Outro motivo para o casamento do formato com os jogos autorrepresentacionais diz respeito à própria condição dos gêneros autobiográficos e confessionais na contemporaneidade. Jacques Rancière (2012), ao traçar a trajetória do real na literatura, estabelece que o realismo já proporcionava manifestações - pela burguesia - do cotidiano fora das grandes histórias e feitos aristocráticos. Processo que se amplifica no decorrer do século XX, gerando críticas de correntes modernistas. Leigh Gilmore (2001) compreende que na contemporaneidade, ou no pós-modernismo, tal noção iluminista de confissão e autobiográfica expandiu-se - ou foi desconstruída - para abarcar manifestações de grupos minoritários. Além disso, inclui relatos biográficos que não se focam no indivíduo ou na concepção de real iluminista. Coletivos podem ser expressos na autorrepresentação, assim como textos nos quais os limites entre a ficção e a não-ficção não são definidos. Observamos nos nossos levantamentos exemplos de testemunhos sobre questões de gênero, raça, imigração e saúde mental.

Os jogos vinhetas são várias vezes definidos pelas ausências e negações: das convenções narrativas de conclusão e linearidade, pois os *games* “provem um instantâneo da narrativa sem explicitamente avançá-la ou resolvê-la” (HENDERSON e IOCOVIDES, 2020, p. 2); dos objetivos tradicionais dos videogames, no binarismo de vitória/derrota, desenvolvendo a atmosfera. Para Henderson e Iocovides (HENDERSON e IOCOVIDES, 2020, p.2), os jogos vinhetas, ao adaptar as técnicas poéticas e artísticas de outros meios, “abrem possibilidades de abordagens de *design* transgressivo e narrativas pouco convencionais”.

Entretanto, tais jogos - tanto as vinhetas quanto os autorreferenciais - encontram dificuldades de aceitação pelas comunidades *gamers* hegemônicas e publicação em locais para jogos. Em suas entrevistas com desenvolvedores, Henderson e Iocovides (2020, p.10) colheram relatos de cuidados com elementos paratextuais - postagens em redes sociais, descrições etc - para informar o possível público; uso de *tags* como “vinhetas”, “interativo”, “*trashgames*” e “*smol games*” para negociar as expectativas; e até mesmo evitar o termo “jogo” (ou o contrário, para afirmar a classificação). É o que veremos pelo exemplo de Nathalie Lawhead, que sofreu ataques após suas obras serem publicadas fora de ambientes experimentais e artísticos.

Um último comentário neste tópico é direcionado não aos jogos autorreferenciais, mas a inscrição autobiográfica em jogos. Trata-se do desenvolvimento de memórias e textos sobre avatares em jogos, criados por jogadores. Essa escrita é ocasionalmente denominada de autobiografia virtual, correspondendo também a outros ambientes virtuais. Peach (2013) escreve sobre os dossiês e biografias sobre avatares que circulam no MMO *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), além de produções audiovisuais criadas pela comunidade sobre esses personagens. A dissertação de mestrado de Danielle de Macedo Leite (2015) relata as manifestações autobiográficas em *The Sims 3* (The Sims Studio & Maxis, 2009), principalmente pela produção de vídeos destinados ao *YouTube*. Um ponto fundamental do trabalho de Leite (2015) é que o narrar autobiográfico pode se dar de muitas outras maneiras fora do tradicional texto verbal-escrito, consideração que Gualeni (2015) faz sobre o pensamento filosófico em jogos.

### 1.3 Cibele, a legitimação do jogo e a sociedade de telas

Quando apertamos o botão de “novo jogo” em *Cibele*, um letreiro nos avisa que a narrativa se inicia em 18 de fevereiro de 2009. Após, vemos uma cena curta de *Nina Freeman* utilizando o computador. O vídeo acaba e estamos diante de uma tela de *desktop*. Não é um sistema operacional real, como *Windows* e *Mac*, mas alguns elementos facilmente reconhecíveis para usuários de computadores estão lá: janelas, ícones, arquivos de texto e foto, barra de ferramentas. Ao *clicar* no primeiro arquivo, sou apresentado a um “foto-poema”. No segundo, uma pasta com fotos da protagonista, da época e antigas. Tempo depois, sabemos por meio de textos e rascunhos que Nina escreve *blogs*, joga um *MMO* (ficcional) chamado *Valtameri* e está em seus primeiros anos de faculdade. Nos primeiros momentos de *Cibele* a negociação com a realidade e a sensação de invasão são latentes.

Em seu lançamento, *Cibele* angariou uma repercussão relativamente grande na mídia. Veículos elogiaram a representação de romances virtuais, da vida de jovens que viveram experiências semelhantes e as discussões feministas. A maior parte dos textos enfocam a figura de Nina Freeman como criadora e sua autorrepresentação nas obras. Entre 2014 e 2015, Freeman ganhava notoriedade antes de *Cibele*, seu primeiro jogo pago e de maior duração. Em *Ladylike* (Emmett Butler, Nina Freeman, Deckman Coss & Winnie Song., 2014) e *how do you Do it* (Emmett Butler, Nina Freeman, Joni Kittaka & Decky Coss, 2014), jogamos dois momentos inspirados na infância de Freeman: o primeiro é um diálogo, dentro de um carro, com a mãe de Freeman, no qual tenta convencê-la a não andar com uma amiga. O outro

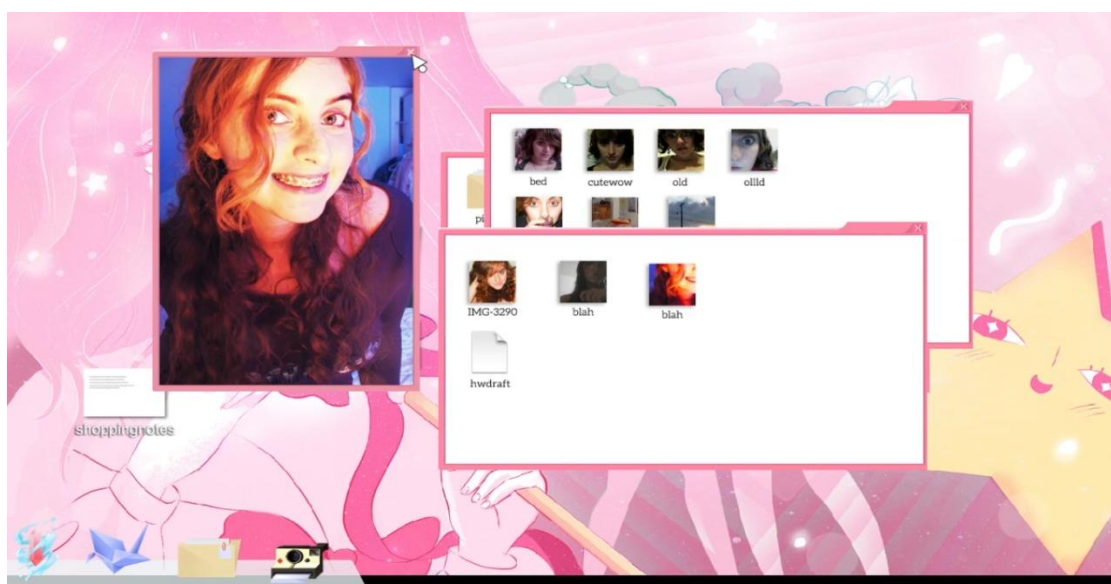
representa uma brincadeira com bonecos, na qual a criança tem as primeiras indagações sobre a sexualidade. *Freshman Year* (Nina Freeman, Laura Knetzger & Stephen Lawrence Clark, 2015) é relatado um caso de abuso sexual do qual Freeman foi vítima no primeiro ano de faculdade.

Essas obras curtas experimentam com diferentes formas. Por exemplo, *how do you Do it*, o que mais se aplica a noção de vinheta, trabalha com sensações sonoras e táteis, causadas pelos elementos audiovisuais da fricção dos bonecos de plástico. *Ladylike* tem escolhas de diálogos que, se for jogador mais vezes, resultam em respostas diferentes da mãe. Alguns direcionamentos e o desfecho, porém, são limitados. As equipes de desenvolvimento aplicam diferentes mecânicas e elementos audiovisuais para criar um efeito autorrepresentacional junto ao espectador.

Essa alternância de técnicas e sensações é experimentada em *Cibele*. Depois de acessarmos mensagens, *e-mails*, textos e fotos de Nina, clicamos no ícone de *Valtameri* para jogar o *game* fictício *online*. A protagonista desenvolveu uma comunidade e está em relação próxima com Ichi, um homem que mora na outra costa dos EUA. Ao iniciarmos *Valtameri*, Nina entra em uma chamada de voz com Ichi enquanto jogam. Controlamos por cliques um avatar no jogo e acessamos mensagens e *e-mails* que surgem durante a conversa. Ichi, cujo nome é Blake, é líder de uma guilda no MMO e exhibe alguns comportamentos controladores na chamada. Não há como perder em *Valtameri* e as ações de atacar são repetitivas e automáticas, deixando espaço para Nina interagir com outras pessoas e acessar outros programas. Condição que se conforma com nossa relação contemporânea com as tecnologias digitais - do *multi-tasking*, da sociedade das telas (LIPOVETSKY e SERROY, 2010), da hibridação do corpo e máquina. E também se relaciona com o que estabelecemos sobre a experiência de jogar *videogame* - uma concepção relacional e corpórea, na qual jogar é tanto a obra, no sentido tradicional, quanto tudo a que a envolve, incluindo chamadas de voz e organizações como guildas.

Terminada a seção de *Valtameri*, é apresentado um vídeo de Nina tirando fotos sensuais para Blake. A obra corta para dois meses depois. Novamente, acessamos o computador da protagonista e jogamos *Valtameri*. *Cibele* segue esta estrutura. Aqui já é possível perceber a noção de acesso à intimidade, o qual é um dos cinco tópicos destacados pelos discursos de usuários analisados: 1) a legitimação como jogo; 2) Identificação com elementos pessoais da obra; 3) o estranhamento com aspectos pessoais; 4) o acesso ao privado ou voyeurismo; 5) questionamento sobre o valor monetário atribuído ao *game*.

Discutimos nas seções anteriores a legitimação de jogos que não se enquadram nos padrões hegemônicos da indústria. Sobretudo, argumentamos as maneiras que jogos destoantes de um binarismo entre vitória/derrota, das convenções de temas e que estabelecem uma relação direta com a realidade política são atacados e desautorizados por grupos de jogadores. Adicionamos apenas a esse pensamento que os jogos podem se aproximar de outras mídias sem perder uma pretensa “essência”. *Cibele*, em sua estrutura de telas, se relaciona ao recente gênero cinematográfico de “desktop cinema” e outros *videogames* que emulam a navegação por aparelhos eletrônicos.



**Figura 4** - *Cibele*

Nas análises há ocorrências de identificação e distanciamento com a obra. Tal relação, porém, não implica se o usuário gostou ou não do jogo. Os relatos de identificação estão ligados principalmente à experiência feminina e a de navegar na *web*.

Em sua análise, uma usuária relata sua identificação como mulher e ressalta comentários de homens que não se “viram” no jogo:

Você entra na pele de Nina, uma jogadora de 19 anos que encontra seu primeiro amor em um jogo *online*. Eu, como mulher, como gamer e como pessoa que já teve relacionamentos à distância, me identifiquei MUITO com a trama. (Vi reviews de homens dando a entender que não se identificaram muito, não sentiram que eram a demografia a ser atingida pelo jogo, daí meu alerta). Até porque um dos pontos altos é a verossimilhança com a realidade. (*Usuário 1*)

É interessante que a usuária se autodenomina *gamer*, um termo identitário evitado por jogadores e entusiastas que querem se distanciar do padrão masculino, branco e heterossexual, sobretudo dos participantes de eventos como Gamergate. Tal evasão foi identificada por Muriel



e Crawford (2018) ao pesquisar a identidade *gamer*. Entretanto, para os pesquisadores, o termo *gamer* é autoatribuído a diferentes grupos de jogadores - por exemplo, jogadores entusiastas de um só jogo ou que prezam por uma variedade, grupos que se enquadram no padrão hegemônico e outros que o contestam -, desta maneira, tornando a identidade vazia de conteúdo. Cada grupo vai depositar experiências e discursos sobre essa identidade, gerando disputas.

Importante perceber esses relatos de identificação de mulheres sobre um jogo que, em grande parte, foi concebido sob o olhar feminino. Alguns desses discursos separam o que configura a experiência de Nina e as particularidades das próprias experiências dos usuários. A propaganda e o mercado dos videogames foram modificados e desenvolvidos na década de 1990 para homens jovens (KIRKPATRICK, 2012; BLANCO, 2019), acarretando consequências culturais presentes hoje. *Games* como *Cibele* desafiam o olhar masculino predominante.

Outra identificação dos discursos foi com Ichi, inclusive mulheres. O *usuário 8* confidencia que “naquele relacionamento, eu era Ichi”. Suriel Vazquez (2015), em crítica de *Cibele* para o site *Vice*, revela que compartilha vários dos sentimentos de Nina - como guardar arquivos de memórias embaraçosas no computador -, mas como homem percebeu equívocos em seu passado. Blake é um personagem dúbio. Em diversos momentos apresenta comportamentos de masculinidade tóxica, mas em outros é aberto quanto a suas intenções e imaturidade. Ações que são percebidas pelo público de maneiras distintas. *Cibele* - com sua interface de telas e materiais audiovisuais - constrói relações sensíveis próprias com cada jogador.

Na conferência da GDC “How Game Mechanics Helped Players Embody 19-Year-Old Nina in *Cibele*”, Nina Freeman (2016) conta que no processo de desenvolvimento era essencial o objetivo de que “o jogador sempre tem o senso próprio, é claro, eles/as esperançosamente suspendem esse senso do ‘eu’ quando jogam um *videogame* como uma personagem”. Para a desenvolvedora, seu trabalho é “lembrar o jogador dos objetivos e motivações da personagem que eles/as querem performar como”.

Alguns jogadores relatam um estranhamento em relação às personagens, até mesmo de aversão. Isso é perceptível pelo uso da expressão “cringe”, termo usado por comunidades da *internet* para denotar vergonha alheia. Esse termo, porém, ao longo do tempo passou a adquirir cargas políticas em certos grupos, indicando algo que foge dos padrões. Parte desse estranhamento vem da carga sexual de *Cibele*, sobretudo na visão feminina.

Freeman conta em entrevista ao *site* *Wired* (HUDSON, 2015) que sua experiência sexual foi uma das principais motivações para a criação do jogo. O desenvolvimento do

romance *online* e a efemeridade do encontro físico era um fato “irreal”, estranho, da vida da autora. Na reportagem, Freeman revela que:

“Esse é um jogo sobre a primeira vez que fiz sexo, e era importante para mim mostrar isso,” ela diz. “Especialmente quando estamos falando sobre sexo, eu penso que tem muito poder em mostrar corpos, pois é um ato de tirar as roupas e revelar a si mesmo para outra pessoa. Parte de ser honesto sobre essa experiência, para mim, é mostrar a parte mais importante desse relacionamento” (HUDSON, 2015)<sup>4</sup>

O acesso à intimidade é um dos tópicos recorrentes em análises. Alguns usuários declararam uma característica *voyeur* ao acessar o computador de outra pessoa e ver materiais privados. Parte de textos e fotos foram criados por Freeman para o jogo, mas outras são, por exemplo, fotografias da desenvolvedora e sua família quando mais nova. A negociação com o valor indicial das imagens corrobora a sensação de invasão de um espaço privado. Também há relatos sobre a sensação de vulnerabilidade pela abertura da vida privada, gerando até mesmo um “desconforto”, como descreve Ben Kuchera (2015) em reportagem para o *website Polygon*.

Uma parcela dos jogadores, entretanto, duvidam da natureza “real” dos fatos, criticam a exposição de Freeman e/ou promovem discursos misóginos. Comentários acusam os desenvolvedores de usar cenas de seminudez para divulgação do jogo e aumentar as vendas, como pode ser visto pelo *usuário 5*. Há discursos de ódio explícitos comentando de forma pejorativa e machista do corpo de Freeman. O pesquisador Rob Gallagher, com base nos escritos de Leigh Gilmore (2017) sobre a autobiografia na pós-modernidade, compreende que esses discursos estão relacionados ao descrédito dos relatos pessoais femininos, principalmente o questionamento das capacidades narrativas quando esta envolve conteúdos sensuais e sexuais - a crítica da “exploração” da intimidade. Esses fatores se ligam a outro discurso recorrente: a classificação de *Cibele* como um jogo pretensioso. A obra foge dos circuitos de diversão padrão dos videogames - como vimos ao discutir as mecânicas e a legitimidade como jogo digital - e desenvolve questões da intimidade feminina, as quais, no jogar sensível, causam estranhamentos no jogador masculino hegemônico. Estranhamento esse que é manifestado em discursos de aversão ou misóginos e geram questionamento sobre a veracidade do relato da autora.

Por último, destacamos nos discursos aspectos que relacionam o preço de *Cibele* com sua qualidade, duração ou gênero. Mesmo análises positivas alertam, por exemplo, para que “pra mim um jogo de 1 hora não vale R\$ 18,00” e “quando tiver com um grande desconto é

---

<sup>4</sup> Do inglês: "This is a game about the first time I had sex, and it was important to me to show that," she says. "Especially when we're talking about sex, I think there's a lot of power in showing bodies because it's the act of taking your clothes off and revealing yourself to someone else. Part of being honest about this experience, for me, is showing the most important part of this relationship."

uma coisa boa o bastante”. Críticas de *sites* especializados também indicam o valor do jogo como um empecilho, como o *site gamerant* (2015), o qual considera que nem o roteiro e o *gameplay* “valem o preço de 7 dólares”.

Essa espécie de comparação do preço dos jogos com sua duração ou possibilidade de rejogar é um padrão na indústria, presente em críticas e textos análises por ser um parâmetro e, desta maneira, possuir valor de informação. Compreendemos nos tópicos passados a valoração dos jogos baseados no *feedback* de prazer, ou o *flow*. Desta maneira, jogos como *Cibele* que apresentam uma narrativa curta sem grandes possibilidades de alteração sofrem por não se encaixar no padrão vigente de repetições. A duração dos jogos narrativos das grandes empresas - os quais são vendidos por 60 dólares, em grande parte dos casos - são normalmente longos, passando facilmente das 10 horas. O que se pretende ao identificar esse julgamento da duração em relação ao preço não é uma crítica aos jogadores, a imprensa ou os desenvolvedores que obedecem a essas diretrizes. Mas, antes, a visão de jogos como produtos, nos quais estão embutidos valores temporais, de tamanho das equipes, de valores de produção. Embora essa noção seja falaciosa, pois os modos de produção das empresas são distintos, enquanto as normas de precificação estabelecem isonomias falsas.

Os discursos que tratamos aqui atestam uma condição fundamental dos videogames: quando jogamos não estamos apenas controlando uma personagem ou um sistema; somos corpos no mundo diante de uma tela, apertando botões, interpretando, sentindo. Por essa razão, as cenas mais íntimas de *Cibele* geram tantas reações diferentes. O encontro do horizonte do espectador com o horizonte da obra, como aponta Ricœur (1994), acarreta interpretações distintas em cada indivíduo e momento de fruição. O sexo, gênero, orientação sexual, raça, classe social, país e ideologias dos jogadores são relevantes para entendermos a experiência de jogar e os discursos que circulam.

## **Capítulo 2: Os jogos autorrepresentacionais, a tradição do relato de si e a questão do reconhecimento**

Mencionamos, no capítulo anterior, o caso das apropriações da obra *Dys4ia*, as quais sua autora, Anna Anthropy, contestou. Um relato mais detalhado do acontecimento, com base na reportagem de Alexander (2015), é necessário para aprofundarmos as principais questões deste capítulo. Questões ligadas às relações entre indivíduos e grupos sociais, à problemática do reconhecimento, da empatia e à compreensão do que é mesmidade e ipseidade na escrita de si mesmo, a partir da leitura de autores como Jean-Jacques Rousseau, Paul Ricœur, Michel Foucault e Judith Butler.

*Dys4ia* retrata o processo de terapia de reposição hormonal para pessoas trans. O jogo consiste em *vinhetas*, as quais trabalham, primeiro, com casos de inadequação e preconceito, e adiante, experiências positivas e negativas durante o processo, além de uma conclusão para a narrativa. Jogamos cenas com a estética *pixel art*<sup>5</sup> retro, como desviar de olhares preconceituosos. Na enunciação há elementos autorreferenciais em prevalência e o uso do humor.

O game foi bem recebido, em 2012 e nos anos subsequentes, por círculos do jornalismo e da academia. Parte dessa circulação envolve a classificação do jogo como um promotor de empatia. Nessa concepção, os jogadores, ao acessar uma existência transporta em um jogo, poderiam compreender, sentir e gerar empatia com minorias sociais. Anthropy foi contrária a essa apropriação de sua obra, pois considera impossível acessar as experiências de pessoas marginalizadas de forma integral e promove uma falsa sensação de apoio a esses grupos, enquanto permanecem sem reconhecimento e dinheiro, em vulnerabilidade.

A autora se pronunciava na *internet* sobre esse assunto, mas o caso teve um ponto de virada quando foi sondada por um curador de museu para exibir *Dys4ia*. O objetivo era de que os espectadores andassem “sob os sapatos” da desenvolvedora. Anthropy rejeitou a proposta e montou sua própria instalação sobre o tema.

A exibição chamada *Road to Empaty* - “Caminho para Empatia”, em tradução-livre - ocorreu em Nova York, no espaço artístico *Babycastles*. O evento continha quatro apresentações, dentre as quais uma chamada *Empathy Game*. Nela, os participantes andavam sob sapatos velhos e gastos da autora. Um “pedometer” media o percurso da caminhada. O objetivo, como o curador havia dito para Anthropy, era andar uma milha sob seus sapatos. Cada milha valia um ponto. Para Anthropy, os jogadores poderiam fazer uma pontuação alta, mas nunca a passariam. Na reportagem de Anastasia, a desenvolvedora diz que “você pode gastar

---

<sup>5</sup> Estilo artístico digital formado por pixels. Os jogos de console de 8 e 16 bits, como Super Nintendo, eram produzidos por pixels pois era a ferramenta disponível. Hoje, a pixel art é utilizada em vários setores da indústria, desenvolvendo-se como um estilo artístico particular.

horas pisando dentro desses sapatos e somente te trará uma fração mais perto de conhecer como é ser eu, ser trans.”

Meses depois, em 2015, Anthropy forneceu a segunda contribuição artística sobre o tema: o jogo *Ohmygod are you alright?*. O fato que inspirou o jogo é outro. Um carro colidiu com a desenvolvedora enquanto andava, quebrando o braço e sendo levada ao hospital. O *game* trata dessa experiência e seus desdobramentos. Principalmente das vulnerabilidades de ser uma pessoa trans com instabilidade financeira e no meio dos *videogames*, mesmo sendo relativamente popular.

Anthropy considera *Ohmygod are you alright?* uma sequência de *Dys4ia*. A obra mais do que faz referência ao seu antecessor, constrói-se sob o legado desse jogo passado. Se *Dys4ia* tem visuais pixelados coloridos, o outro é composto majoritariamente por textos verbais-escritos da plataforma *Twine*. Em um trecho da obra, movimentamos o avatar da desenvolvedora no momento do inevitável acidente. Na enunciação, a narradora - que corresponde em identidade com Anthropy - discute o conceito de empatia, sua existência como mulher trans e demais questões referentes ao acesso dos jogadores a uma vida representada.

*Dys4ia*, antes uma obra de acesso gratuito, recebeu um *paywall* primeiro e, depois, foi excluído dos perfis de Anthropy. Além disso, era um jogo em *flash*, ferramenta que não terá suporte para computadores a partir de 2021. *Ohmygod are you alright?* pode ser comprado na página do *itch.io* da desenvolvedora, porém o excerto do acidente também sofre com a exclusão do *flash*.

Esses fatos sobre os jogos da desenvolvedora inspiram e ilustram os dois principais tópicos deste capítulo, empatia e autobiografia. Já discutimos de passagem o primeiro tema nas páginas anteriores. Entretanto, questões como “jogos podem nos ensinar vivências?” e “*game* podem nos aproximar de acontecimentos reais” são fontes de debates e contribuições presentes em estudos, organizações, eventos, etc. Uma forte tensão entre campos e atores, da qual os jogos autorrepresentacionais estão inseridos.

Nos relatos autobiográficos de Anthropy há uma defesa de suas posições. A inscrição do “eu” ante injustiças, acusações ou violências, para diversos autores, está no cerne dos gêneros confessionais e da própria criação da noção do “eu”. A ideia está presente nos textos “canônicos” de Agostinho e Rousseau, por exemplo. Entretanto, concepções contemporâneas (e.g. GILMORE, 1994, 2001; AZEVEDO, 2008) questionam a dependência da escrita autobiográfica com a defesa ou confissão, argumentando que a autorrepresentação inclui formas mais diversas de manifestação do sujeito.

## 2.1 Empatia e jogos digitais

É possível acessarmos o outro ao jogar? *Videogames* podem ser ferramentas de empatia ou, de modo geral, transformação pessoal? Em caso negativo, como compreender, neste contexto, o si mesmo como um outro, na acepção de Ricœur, uma das bases do trabalho? Perguntas que nos norteiam neste tópico e serão articuladas com os jogos autorrepresentacionais.

As apropriações mais instrumentais de *Dys4ia*, criticadas por Anthropy, se inserem em discussões mais amplas dos estudos de jogos. Em relação à tentativa de ensinar temas e uma realidade específica, as correntes que articulam essa proposta são, principalmente, os *serious games* e a gameificação. Embora, os conceitos mencionados e outros não estejam separados.

Os *serious games* - entendidos tanto como produtos individuais ou movimentos - refere a jogos que se afastam do objetivo de entreter para buscar outros, como educar, treinar, informar, protestar, etc. Uma mesma obra pode articular múltiplas propostas. Mas estamos discutindo mais sobre a dicotomia entre autossuficiência de um meio ou arte e necessidade de um uso ou instrumentalização. O termo já existe desde 1970 a partir do livro *Serious Games*, de Clark C. Abt. Todavia, ganhou caráter de movimento a partir do início da década de 2000, sobretudo pelo *Serious Games Initiative*, uma organização não-governamental fundada em Washington.

Nick Dyer-Witthford e Greig de Peuter (2009) discutem sobre esse contexto em *Games of Empire*. O livro relaciona *videogames* com conceito de Império de Michael Hardt e Antonio Negri, o identifica a emergência de “um novo regime planetário no qual seus componentes econômicos, administrativos, militares e comunicativos se combinam para criar um sistema de poder ‘sem exterior’”. Os *videogames*, como produto do trabalho material e imaterial, estão ligados à ideologia neoliberal dominante.” (DYER-WITHEFORD e DE PEUTER, 2009, p.XIX). Os pesquisadores citam também a organização *Games for Change*, formada em 2004 e cujo objetivo é “empoderar criadores de jogos e inovadores sociais a promover mudanças no mundo real usando jogos e mídia imersiva”, segundo a descrição no site oficial. A *Games for Change* não se dedica a criar jogos, porém premiar, promover palestras e fazer curadoria de projetos. Os jogos escolhidos pela iniciativa não precisam atender às propostas do *serious games*. Alguns trabalhos autorrepresentacionais, como *That Dragon, Cancer* e *Mainichi* integram a lista.

Em relação a esse cenário, Dyer-Witthford e de Peuter (2009) alertam para as múltiplas apropriações de empresas, organizações e instituições políticas, sobretudo quando os jogos

servem como aparato do Império. Além de *games* políticos que, em sua pretensa neutralidade, tomam posicionamentos ideológicos - como PeaceMaker (ImpactMaker, 2007) sobre o conflito entre Palestina e Israel -, temos exemplos explícitos: *Planet Green Game*, patrocinado pela Starbucks, e *Karma Tycoon*, encabeçado pelo banco de investimento JPMorgan Chase.

Parte desses jogos se propõe a trazer empatia ao jogador para determinados temas e causas. Muriel e Crawford (2018) descrevem uma campanha da UNICEF, em 2014, que questionava o jogar de uma realidade com o sofrimento real. Um ator foi contratado para discursar sobre a proposta de *Elika's Escape*, no qual o jogador controlaria uma menina de sete anos, Elika, durante uma guerra em seu país. Uma série de adversidades extremas aconteceram na vida da garota, como a morte da mãe por cólera. Em um momento da palestra, o orador se exalta para falar que o *game* trará o horror até mesmo para crianças, criando desconforto na plateia. Pessoas vão embora quando descreve detalhes de prostituição. O palestrante passa o microfone para Mari Malek, modelo e ex-refugiada do Sudão do Sul, a qual atesta, apesar do jogo não ser real, a veracidade das histórias em situações de guerra. “O que é demais para um *videogame* está acontecendo diariamente com pessoa do Sudão do Sul”, diz Malek (MURIEL e CRAWFORD, 2018, p.137).

Tal abordagem de conscientização pode ser exploratória e mesmo se confundir com a crítica pretendida entre real e imagens. Entretanto, o interessante é percebermos no evento relatado, principalmente a aversão das pessoas ao conteúdo do “jogo”, o quanto essa correlação entre jogar e vivenciar é uma questão complicada. Os desenvolvedores de jogos buscam “estratégias sensíveis”, como escreve Muniz Sodré (2006) sobre as aberturas afetivas na comunicação. Mas esse aspecto sensível nos jogos digitais e em outros meios alternativos não devem ser entendidos como superiores a outras mídias em uma hierarquia na afetividade. Hans-Georg Gadamer (1997) fala de um encontro de horizontes - do espectador e o criador - no ato da fruição, porém a interpretação sempre terá limites; não se pode fazer qualquer apropriação de uma obra.

Dessa maneira, o problema da empatia relatado por Anthropy e outros desenvolvedores é menos sobre a possibilidade da afetividade e mais sobre a instrumentalização. Anthropy relata que produziu *Dys4ia* para que pessoas *queer* se identificassem, mas que os discursos de empatia por pessoas fora da identidade permaneciam no jogo e tinham poucas repercussões concretas.

Esse fenômeno pode ser compreendido pelo conceito de “turismo identitário”, de Lisa Nakamura (2000). Desde a década de 1990, a autora identifica discursos e práticas na cibercultura que indicam um turismo ou apropriação de outras raças e culturas pelo usuário dominante da *web*: masculino, branco, economicamente estável e do primeiro-mundo. Isso se



torna problemático a medida que as realidades podem ser usadas como engrandecimento pessoal, mas acessadas ou descartadas quando lhes convém. E, principalmente, quando se considera o mito do usuário cibernético como descorporificado e estável (NAKAMURA, 2000), escondendo as múltiplas mediações das pessoas para valorizar perfis de consumidores desejados pelas grandes empresas.

Há estudos e desenvolvedores que discursam sobre o potencial empáticos dos jogos. São comuns estudos na área da psicologia que atestam efeitos positivos ou nocivos dos jogos. Nonny de la Peña é uma conhecida acadêmica e desenvolvedora de simulações em realidade virtual sobre eventos reais e impactantes, como a situação de refugiados na Síria (*Project Syria*) e a fome em grandes cidades (*Hunger in Los Angeles*). A realizadora chama sua prática de “realismo imersivo”, cujo um dos principais objetivos é sensibilizar a audiência para os temas. Em entrevistas, de la Peña conta sobre casos em que pessoas choraram com as experiências e partiram para ações mais práticas depois, como financiamento de campanhas.

Os trabalhos de Mary Flanagan, assim como pincelado no capítulo anterior, propõe uma mobilização dos jogadores pela sensibilização das experiências. Além de jogos como [*domestic*], há escritos acadêmicos diretamente sobre a promoção da empatia no *design* de jogos. Em artigo de Flanagan com Jonathan Belman, é proposto quatro princípios de *design* para criar empatia, os quais são, de modo resumido: 1) “Jogadores estão propensos a sentir empatia somente quando eles fazem um esforço intencional para isso quando o jogo começa.” Dessa maneira, o jogo pode ser explícito ao sugerir a empatia ao jogador ou “mais sutilmente encorajá-los a tomar uma postura empática focada” (BELMAN & FLANAGAN, 2010, p.9); 2) “Fornecer aos jogadores recomendações específicas sobre como suas ações podem endereçar as questões representadas no jogo” (BELMAN & FLANAGAN, 2010, p.10); 3) “o *game* não deve integrar empatia cognitiva e emocional” se o objetivo do *design* for provocar mudanças significativas nas “crenças dos jogadores sobre eles mesmos, no mundo, ou eles próprios em relação ao mundo”. Caso o objetivo não seja esse, “pequenas descargas de empatia emocional funcionam bem” (BELMAN & FLANAGAN, 2010, p.10); 4) “Enfatize pontos de similaridade entre o jogador e pessoas ou grupos com quem ela é suposta a ter empatia, mas esteja atento de provocar evasão defensiva” (BELMAN & FLANAGAN, 2010, p.11).

Na perspectiva de Belman e Flanagan os *games* possuem uma potência radical de transformação pessoal no ato de jogar. Tal posição é discutida e questionada nos estudos de jogos. Mencionamos anteriormente o artigo de Blanco (2019) que opõe os princípios de Belman e Flanagan com a de Teddy Pozo. Em suma, temos uma oposição entre propostas cognitivas e

sensíveis, a qual Pozo defende. Dessa maneira, ao invés do investimento etnográfico e descentralizado do jogador para com os jogos, é sugerido pensar em uma sensorialidade e corporificação, a qual gera “tensões entre aproximação e distanciamento” (BLANCO, 2019, p.4). Dessa maneira, considerar o sensível de cada experiência e as mediações envolvidas respondem de forma mais consistente aos mitos envolvendo a empatia como imersão. Assim como atesta a heterogenia da experiência de jogadores, grupos e autores.

A pesquisadora Aline Job, ao escrever sobre a representação de mulheres nos jogos digitais, reflete que o “estar presente” nos *videogames* tende a falhas nos “processos de representação”, quando “se refere à outra identidade que não a do homem branco” (JOB, 2019). Há armadilhas quando pensamos na representação como “identidade comum” ou mesmo a partir de modelos ideias, já se tornam problemáticos quando se estendem “para as identidades humanas” (JOB, 2019). Na questão da alteridade, o Outro nos videogames atende, hegemonicamente, a um padrão esperado:

Se tomamos o Outro como também masculino, e por extensão predominantemente branco, os processos de ocupar o lugar desse Outro pouco contemplam de fato o que seria ocupar e perceber o ponto de vista a partir da mulher. Não recuso a possibilidade de que os jogos possam desenvolver processos de alteridade, mas, para isso, teríamos que pensar em uma outra dialética do Mesmo e do Outro, pois, como nos elucida Luce Irigaray em *This Sex which is not One* (1985), os dois são masculinos e o sujeito feminino simplesmente não pode ser o Outro, pois não pode ser representado nesse esquema. (JOB, 2019)

A alteridade se apresenta como uma questão importante para a pesquisa e com múltiplas aberturas. A compreensão de Aline Job sobre as dificuldades dos processos de alteridade nos jogos digitais, já que são produzidos por e para uma audiência específica, está em acordo com importantes leituras das mídias a partir da psicologia. Podemos citar a constatação de Laura Mulvey (1989), na década de 1970, sobre o olhar masculino (“male gaze”) no cinema. Não só o cinema era produzido por homens, mas, sobretudo, para atender prazeres e expectativas masculinas, a partir de formas, hábitos e dispositivos. Como pesquisadores brasileiros, é possível também pensar em outra dimensão que guia as alteridades pretendidas: o aspecto geográfico. Os grandes produtos da indústria são construídos para o norte-global, seja pela própria barreira tecnológica (DYER-WITHEFORD e DE PEUTER, 2009; MESSIAS, 2019) ou pelas representações (PHILLIP PENIX-TADSEN, 2019).

Se possuímos considerações sobre a alteridade pré-configurada dos jogos digitais, o que podemos compreender se passarmos a questão para os processos reflexivos do jogador a partir do “eu” e do “si mesmo”? A clássica acepção do “si mesmo como um outro”, de Ricœur (1991), tem validação nesse contexto?

O filósofo francês desenvolve, em diversas ramificações, a busca por uma hermenêutica do si e a tese de que “a identidade no sentido de *ipse* não implica nenhuma asserção concernente a um pretenso núcleo não-mutante da personalidade” (RICŒUR, 1991, p.13).

A noção de identidade e da formação do si é compreendida pelas relações de *ipseidade* e *mesmidade*. Em suma, a mesmidade corresponde a identidade-idem, a identidade no sentido de unicidade. “É um conceito de relação e uma relação de relações”, o qual é compreendido, primeiramente, por uma “identidade numérica” (RICŒUR, 2009, p.140). Dessa maneira, a identificação e “reidentificação do mesmo, que afirma que reconhecer é conhecer: a mesma coisa duas vezes, n vezes” (RICŒUR, 2009, p.141).

Já a *ipseidade* como identidade adquire um caráter mais reflexivo, um movimento para dentro, indicado no campo semântico pelo “si”. O *idem* e o *ipse* se distanciam e se complementam, como é latente na expressão “si mesmo”.

De maior importância para nossa pesquisa são as articulações de Ricœur com a identidade narrativa. O filósofo salienta que a teoria narrativa faz mediação entre a descrição e a prescrição, caso “a ampliação do campo prático e a antecipação de considerações éticas estão implicadas nas próprias estruturas do ato de narrar” (RICŒUR, 1991, p.139).

O problema da identidade, para Ricœur (1991), é o “lugar privilegiado” da confrontação entre *mesmidade* e *ipseidade*, a qual é central os tensionamentos com o tempo, em especial a “permanência do tempo” - um dos aspectos imprescindíveis da teoria do narrar do filósofo. Em primeira análise, o tempo é uma problemática em relação à identidade, sobretudo à *mesmidade*, pois resulta em mudanças, dessemelhanças no “eu”.

A hipótese de Ricœur (1991) parte de dois modelos da permanência do tempo, o caráter e a palavra considerada, e propõe que a polaridade dos dois modelos resulta: em referência à “permanência do caráter”, a expressão da ação de recobrir “uma pela outra da problemática do *idem* e da do *ipse*”; já “a fidelidade a si na manutenção da palavra dada marca o afastamento extremo entre a permanência do si e a do mesmo” (RICŒUR, 1991, p.143). A noção de caráter, em Ricœur (1991, p.143), é entendida como “conjunto de marcas distintivas que permitem reidentificar um indivíduo como o mesmo”. Em outras palavras, o *idem* e o *ipse* tendem a coincidir no polo do caráter, enquanto na manutenção de si, a ipseidade se distancia da mesmidade.

O filósofo situa a identidade narrativa no intervalo, um “meio”, dos polos, oscilando entre dois limites: o inferior, “em que a permanência no tempo exprime a confusão do *idem* e do *ipse*” (RICŒUR, 1991, p.150), e o superior, no qual o *ipse* se apresenta independente do

*idem*. Uma dialética da *ipseidade* e *mesmidade*, que revelaria a natureza da identidade narrativa.

Ricœur alerta para que não há afinidade em aspectos corporais com a *mesmidade* e de psicológicos com a *ipseidade*. Tanto o caráter é “o si sob aparência da *mesmidade*” quanto “a dependência do corpo para comigo mesmo” corresponde a uma prova da “irreducibilidade da *ipseidade* à *mesmidade*” (RICŒUR, 1991, p. 150).

Na narrativa, podemos perceber a interpretação de si com conteúdos e formas tanto da história quanto da ficção:

a compreensão do si é uma interpretação; a interpretação de si, por sua vez, encontra na narrativa, entre outros símbolos e signos, uma mediação privilegiada; esse último empréstimo à história tanto quanto à ficção fazendo da história de uma vida uma história fictícia ou, se preferirmos, uma ficção histórica, entrecruzando o estilo historiográfico das biografias com o estilo romanesco das autobiografias imaginárias. Faltava a essa apreensão intuitiva do problema da identidade narrativa uma clara compreensão do que está em jogo na própria questão da identidade aplicada às pessoas e comunidades. (RICŒUR, 1991, p. 138).

Como descreve o excerto, é pela dialética, pelo entrecruzamento, da *ipseidade* e *mesmidade*, da história e da ficção, que observamos os diversos estágios da identidade narrativa, assim como a formação de novas manifestações artísticas e comunicacionais.

Devemos considerar, antes de prosseguirmos, que a teoria de Ricœur (1991) é preditiva e busca, se não uma abordagem universalista, ao menos um sistema que pouco distingue corpos e experiências diferentes. Teorias mais recentes confrontam esse aspecto.

Para nossa pesquisa, é interessante perceber como a dialética entre *mesmidade* e *ipseidade* configura em processo constante de construção e modelagem da identidade narrativa. Quando jogamos uma obra com temáticas pessoais de seu criador, não estamos revivendo sua experiência ou mesmo sentindo-a verdadeiramente. Acessamos mediante a aproximações e distanciamentos sensíveis obras cujas identidades narrativas também foram construídas por um tensionamento do si.

Essa é uma aproximação com Ricœur, a qual desenvolveremos no decorrer do trabalho. O filósofo considerava em seus estudos quase que unicamente o texto verbal-escrito. Em outra aproximação dos *videogames* e a proposta da identidade narrativa, Frissen et al. (2015) relatam o foco de Ricœur no romance literário, da alta cultura principalmente, com poucas menções a manifestações consideradas mais frívolas na época. Há também a discussão sobre o estatuto representativo dos jogos digitais. Uma parcela dos pesquisadores separa as artes representativas das expressivas. Sodré (2006), por exemplo, considera que a música é expressiva, mas não representativa.

Ainda neste capítulo, vale a incursão de mais um conceito referente a criação de identidades: a noção de que os *videogames* são “máquinas de subjetivação”. Um conceito transposto para os jogos por Dyer-Witthford e de Peuter (2019), baseado em Louis Althusser e Giles Deleuze. Para os pesquisadores, “quando jogamos como um avatar no jogo, nós temporariamente simulamos, adotamos, ou tentamos certas identidades” (DYER-WITHEFORD e DE PEUTER, 2019, p.192). As simulações podem estar em um intervalo de fantasia e realismo, mas sempre estão ligadas às formações sociais nas quais os jogos estão situados. Grande parte dos jogos, por estarem vinculados a ideologia neoliberal, simulam as “subjetividades normalizadas da ordem capitalista global - consumidor, comandante, subordinado, ciborgue, criminoso” (DYER-WITHEFORD e DE PEUTER, 2019, p.192).

Tal acepção pode soar contraditória com o que argumentamos contra a “imersão” completa, a projeção da pessoa pelo avatar. Entretanto, a dialética do reconhecimento, como dissemos, admite diversos momentos de identificação. E quando vinculada aos valores e sistemas dominantes, esta identificação é ainda mais pervasiva.

Observamos no capítulo que a alteridade perpassa todos esses fenômenos comunicacionais. “A comunicação em si é interação, é relação de alteridade. [...] Convém pensá-la, portanto, no sentido do falar com o outro, e não no do falar para o outro.”, aponta Laan Mendes de Barros (2018, p.185). O próprio termo *communicare*, do latim, representa uma noção de comunhão. Dessa forma o fenômeno da comunicação “parte da existência de um Outro e mobiliza, nessa interação, a percepção de um Si Mesmo” (BARROS, 2018, p.185).

Entretanto, como pontuamos, apesar de trazer conosco e reconhecer outro em nossa percepção de mundo, há sempre tensionamentos nas relações de alteridade. O que permite diferenciar, na fruição de uma obra, os processos de alteridade inescapáveis e os efeitos de empatia pretendidos pelos autores ou depositados pelo espectador. Assim como distinguir o reconhecimento como mero discurso atribuído - muitas vezes, vendido - da sua acepção ontológica. Nas três dimensões do “percurso do reconhecimento” de Ricœur: a identificação - “num exercício de diferenciação, de exclusão e identificação, de reconhecimento” (BARROS e CASTRO, 2020, p.5) -, o reconhecer a si mesmo e o reconhecimento mútuo - reconhecer o Outro e se reconhecer no Outro.

Desta maneira, podemos compreender a dimensão sensível de nossas relações com as obras autorrepresentacionais e perceber as nuances do Outro na obra; sem cair em armadilhas como a imersão completa, através da empatia, por uma vida ou a assunção de verdades. Além disso, temos que perceber como esses efeitos “empáticos” são balizados em prol de valores hegemônicos.

O próprio nascimento da autobiografia e outros gêneros do “eu” na modernidade está ligado a valores iluministas, liberais e capitalistas, como a individualização. Se nesse tópico escrevemos sobre problemáticas mais filosóficas e ontológicas sobre a alteridade, no próximo costuraremos ideias sobre a escrita de si, as quais possuem claras ancoragens históricas.

## 2.2 A escrita de si mesmo

Vimos no início do capítulo que alguns jogos pessoais, como *Ohmygod are you alright?*, partem de opressões, injustiças e acusações, das quais os autores têm a necessidade ou a vontade de responder pelas obras. É uma condição identificada por diversos autores não só na origem do gênero autobiográfico, mas na gênese da constituição do “eu”. Nas próximas páginas investigaremos como a literatura articula com os gêneros confessionais, os paradigmas históricos que permitem a consolidação do gênero autobiográfico, a filosofia na constituição do “eu” e as leituras contemporâneas em reflexão com os meios digitais.

A maior parte dos estudos identifica René Descartes, sobretudo as *Meditações sobre Filosofia Primeira*, de 1641, como o precursor da concepção moderna da constituição do sujeito; e as *Confissões* de Jean-Jacques Rousseau, publicado em 1782, como modelo para os gêneros autobiográficos que surgiriam.

Há exemplos da literatura sobre a escrita de si no ocidente na Antiguidade Clássica, “não existiam fronteiras absolutas entre as formas ficcionais e as formas de apresentação do ‘eu’” (MACIEL, p. 3, 2004), pois não havia o reconhecimento do valor do eu para tal identificação. Maciel (2004), a partir das contribuições de Luiz Costa Lima, também afirma, nas eras medievais, a impossibilidade de uma prática autobiográfica estabelecida, já que a experiência do “eu” se integrava “a um modelo de conduta geral e, por conseguinte, impessoal”. A possibilidade de um relato de si no mundo em primeiro plano era escamoteada pelo intuito de representar o espiritual, em uma perspectiva despersonalizada.

Uma obra, produzida entre a Antiguidade e a Idade Medieval, é frequentemente citada para compreender a escrita de si: as *Confissões*, de Santo Agostinho, escritas no fim do século IV. Os tomos de Agostinho de Hipona, em grande parte, relatam a passagem de uma vida pecaminosa para a conversão ao cristianismo. Apesar do ato inaugural de uma literatura próxima da autobiografia, as *Confissões* agostinianas possuem uma concepção do subjetivo própria do período, subordinada ao espiritual. O modelo confessional, por outro lado, se tornou base para gêneros e relatos no decorrer da história.

A documentação da vida privada é um fenômeno anterior ao iluminismo, como afirmam as pesquisas de François Dosse (2016) e de Georges Duby e Philippe Ariès (2009). Entretanto, categorias como biografias, autobiografias e não-ficção são modernas. Por muito tempo perdurou a divisão na literatura de História e ficção, a qual, no século XX, teóricos como Hayden White (1999) e Ricœur (1994) afirmariam como inseparáveis. Sobretudo, a partir da identificação que a escrita da história se dá por tropos e estruturas da narrativa ficcional. Outros exemplos do relato de si antes de Rousseau são os *Ensaio*s de Michel de Montaigne, cuja primeira edição foi publicada em 1580, e o *Livro da Vida*, de Santa Teresa de Ávila, editado também no século XVI.

Desta maneira, quais os motivos para Rousseau ser considerado o ponto inicial da autobiografia moderna, mesmo não utilizando o termo? O próprio título, *Confissões*, indica que há um destinatário para as revelações de si. Enquanto em Agostinho, “a exposição pública de sua confissão pode vir a persuadir ou encorajar as demais pessoas a seguirem o trajeto em busca da espiritualização”, em Rousseau, o apelo se direciona ao leitor, um jurado, com o poder de “avaliar a sinceridade da narrativa e ‘fazer jus’ à situação política e social em torno do autor” (DAMIÃO, 2006, p. 32-33). O pensador francês responde, em grande parte e explicitamente, a críticas, acusações e zombarias de sua vida e obra, perpetuadas por outros intelectuais como Voltaire. Desse sujeito ferido, no início de uma sociedade burguesa em processo de fragmentação e individualização, nasce a vontade de defender-se e construir-se na escrita.

O pioneirismo do projeto das *Confissões* é declarado nas primeiras páginas e reverbera no decorrer da obra. “Dou começo a uma empresa de que não há exemplos, e cuja execução não terá imitadores. Quero mostrar aos meus semelhantes um homem em toda a verdade da natureza; e serei eu esse homem”, apresenta Rousseau seu intuito. Frase que a pesquisadora Carla Milani Damião (2006) relaciona com o tripé do gênero autobiográfico por Jean-Philippe Miraux: escritura, verdade e destinatário.

Jean Starobinski (1991) fez um longo estudo sobre a autobiografia em Rousseau e sua influência. O intuito das *Confissões* era não só demonstrar sua inocência e verdade, mas argumentar que todo ser humano pode sair de um estado vicioso e se voltar a essência, ao bem intrínseco e a transparência se ele remontar ao interior de si mesmo. O contrário disso, o olhar ao exterior e a história, aproximaria as pessoas de um viver degenerado e não verdadeiro. Uma virada que se distancia do objetivo exterior em Agostinho - e mesmo em Montaigne - e se coaduna com o sujeito moderno, cartesiano, que tem como característica a interioridade.

Para o propósito, Rousseau se empenhou na criação de uma nova linguagem. Convencer os outros de sua transparência era um esforço literário. O pensador, dessa maneira, buscava

“dizer tudo”, representar até os detalhes menos nobres, assim como perdurar nas futuras gerações. A relação entre sujeito e linguagem deixa de ser exterior mutuamente, meramente instrumental; “sujeito, linguagem e emoção não se deixam distinguir” (STAROBINSKI, 1991, p.267). A busca de Rousseau consiste em:

Ele vai então procurar um estilo apropriado a seu objeto, e esse objeto não é nada de exterior, nada de “objetivo”: é o *eu* do escritor, sua existência pessoal, em sua infinita complexidade e em sua diferença absoluta. O homem, aqui, quer expressamente se confiar a uma linguagem que o representará e na qual poderá reconhecer sua própria substância. Mas a sua substância, se é preciso que se explicita, é a sua história; e a sua história, se é preciso que a decomponha em seus elementos constitutivos, é uma multidão infinita de pequenos acontecimentos sem nobreza e sem coerência aparente. Com todo o rigor, se fosse preciso assinalar “cada impressão que deixou marca”, seria preciso narrar cada instante, pois cada instante é um começo, um ato inaugural. (STAROBINSKI, 1991, p.262)

A posição social na qual Rousseau se declara também é de suma importância para entender o novo paradigma da autobiografia em curso. Não pertencia à aristocracia, nobreza ou ao clero - classes que possuíam o direito de representar a si mesmas e postular um legado. Nas *Confissões*, Rousseau se colocava em certos momentos como um pobre ou um homem do povo, invocando o valor de igualdade; para Starobinski (1991), Rousseau é um “novo-rico”, modelo da sociedade burguesa emergente na Europa.

O modelo autobiográfico de Rousseau se conforma com a nova subjetividade do paradigma histórico emergente. Segundo Maciel (2004), a burguesia começa a valorizar as experiências íntimas e descobrir o “eu individual”, se interessando por manifestações desse “mundo interior recém-descoberto”. A perda de força da religião também contribui para o fenômeno. Verena Alberti (1991, p.73) reflete que a autobiografia “parece ser a atualização do ‘indivíduo moderno’ no espaço da literatura”. A escrita de si na modernidade está intimamente relacionada à consolidação do capitalismo, que fornece a um novo grupo, a burguesia, o privilégio de se relatar, enquanto invisibiliza as camadas mais pobres da sociedade em um paradigma marcado pela individualidade.

O indivíduo moderno nas artes, entretanto, não se resume aos gêneros autobiográficos. O romance atesta também a fragmentação do indivíduo em relação à sociedade. Jacques Rancière (2011), em resposta a críticas estruturalistas sobre o excesso do real na literatura de ficção, parte para um diagnóstico político-estético. A passagem do direto da representação da aristocracia - em feitos heroicos, extraordinários - para da burguesia - acontecimentos cotidianos, ordinários - revela a ruptura do paradigma aristocrático e a emergência de um burguês. Uma nova configuração da “partilha do sensível”, a qual se faz presente nas sociedades ocidentais. Desenvolveremos mais sobre o conceito no terceiro capítulo.



A autobiografia se consolidou como gênero em meados do século XX. Damião (2006) relata que as características foram estabelecidas academicamente a partir da década de 1960, discussão inicial que perdurou nas duas décadas seguintes. Exemplos como *Design and Truth in Autobiography*, publicado por Roy Pascal em 1960, no qual distingue historicamente a autobiografia do diário.

*O Pacto Autobiográfico*, de Philippe Lejeune, é um dos ensaios mais citados sobre o tema, seja para construir ideias a partir dele ou contestá-lo. Sua primeira versão data de 1975 e traz categorizações e definições da autobiografia. Para Lejeune (2008, p.14), o gênero consiste em “narrativa retrospectiva em prosa que uma pessoa real faz de sua própria existência, quando focaliza sua história individual, em particular a história de sua personalidade”. Nesse sentido, a teoria do pesquisador estabelece bases categóricas delimitadas, estendendo que as autobiografias preenchem, ao mesmo tempo, quatro categorias:

1. *Forma de linguagem*: a) narrativa; b) prosa.
  2. *Assunto tratado*: vida individual, história de uma personalidade.
  3. *Situação do autor*: identidade do autor (cujo nome remete a uma pessoa real) e do narrador.
  4. *Posição do narrador*: a) identidade do narrador e do personagem principal; b) perspectiva retrospectiva da narrativa.
- (LEJEUNE, 2008, p.14)

Gêneros próximos da autobiografia não atendem a todos os itens, como as memórias, o diário e o ensaio (LEJEUNE, 2008). Contudo, Lejeune (2008, p.15) alerta que essas “categorias não são absolutamente rigorosas”; é uma relação de proporção ou hierarquia, há transições com “outros gêneros da literatura íntima”.

A pesquisa de Lejeune, no decorrer das décadas, se expande para outras mídias, como o cinema e os *blogs*, e se modifica em certas acepções, mas um propósito categorizador permanece. Antes de prosseguirmos, vamos nos ater por alguns instantes aos modos que a ontologia e a epistemologia perceberam as novas formas de relato de si na modernidade.

Judith Butler (2015), em *Relatar-se a si mesmo*, remonta as principais concepções sobre o tema em filósofos como Nietzsche, Adorno e Foucault, além de reflexões próprias. Primeiramente, Butler (2009, p. 14) estabelece que o “eu” é um conceito relacional, ou seja, “não tem história própria que não seja também a história de uma relação – ou conjunto de relações – para com um conjunto de normas”.

Em Nietzsche, destaca-se a noção, comentada aqui anteriormente, que a construção do “eu” se dá em resposta ao sofrimento; uma busca por justiça ou infligir castigo ao que oprime. Nesse sentido, a acusação por outro move o relato de si mesmo e “começamos a refletir sobre nós mesmos pelo medo e pelo terror” (BUTLER, 2009, p.15). Butler acredita que há outros valores na interpelação pelo outro além do medo da punição, porém concorda que há sempre

um “tu” que solicita a nossa narrativa. A pesquisadora cita Adriana Cavarero para refletir que “só se pode contar uma autobiografia para o outro, e só se pode fazer referência a um ‘eu’ em relação a um ‘tu’: sem o ‘tu’, minha própria narrativa torna-se impossível” (BUTLER, 2009, p.31).

Em relação às condições do relato de si, Butler (2009, p. 35) escreve que “o ‘eu’ não pode contar a história de seu próprio surgimento [...] sem dar testemunho de um estado de coisas que ele poderia não ter presenciado”. Há um mundo anterior ao nosso conhecimento cognoscível que narramos por meio de um conhecimento confiável. Essa recuperação, a qual depende de uma negociação com o passado e os outros, também é presente em nossa própria história, devido à “irrecuperabilidade de um referente original” (BUTLER, 2009, p.35). Desta forma, evocando conceitos de Lacan, a narrativa não é destruída, mas adquire direcionamentos ficcionais. Butler (2009, p. 35) diz que pode recontar sua história de origem “diversas vezes, de diversas maneiras”. Ao contrário de Rousseau, a opacidade no conhecimento do “eu” é essencial para as reflexões de Butler.

Foucault estudou em diferentes momentos a constituição do sujeito, modificando suas conclusões do decorrer do tempo. No primeiro volume da *História da sexualidade*, o filósofo “censura a confissão como uma extração forçosa da verdade sexual, uma prática a serviço de um poder regulador que produz o sujeito como alguém obrigado a dizer a verdade sobre seu desejo” (BUTLER, 2009, p.119). Na nova concepção, a confissão é um “ato de fala em que o sujeito ‘torna-se público’, entrega-se em palavras, envolve-se num ato estendido de autoverbalização – exomologesis – como forma de fazer o si-mesmo aparecer para o outro” (BUTLER, 2009, p. 119). Desta maneira, Foucault passa a entender a confissão não mais sob a violência e o discurso regulador, mas a “cena verbal e corporal da demonstração de si mesmo” (BUTLER, 2009, p.119).

A mudança de perspectiva de Foucault está a par com as viradas da autobiografia na contemporaneidade. Leigh Gilmore (1994, p.4) escreve, em 1994, que o momento histórico da autobiografia era caracterizado por experimentações, “um interesse pelas políticas de escrever em primeira-pessoa, e uma reconceitualização das relações entre etnicidade, gênero, raça, sexualidade e diferentes formas de representação”. Os novos estudos passaram a considerar textos que, nas concepções anteriores, não seriam classificados ou legitimados como autobiografias. Segundo Gilmore (1994, p.5), a linhagem das *Confissões* de Agostinho, promovida pelos estudos tradicionais, naturalizou a “autorrepresentação de homens (majoritariamente) brancos, presumidamente heterossexuais e de elite”.

Nos aspectos formais, as pesquisas sobre autobiografia admitiram um hibridismo com outros gêneros literários e entre o real e a ficção. Desde recontextualização de exemplos do passado a novas formas que desafiavam o crítico ou pesquisador. Gilmore (2001) fala de textos autobiográficos que articulam uma dimensão coletiva, inclusive na linguagem, gerando tensões com o modelo tradicional.

Gilmore (2001), ao escrever sobre autobiografias que retratam acontecimentos traumáticos, percebe um interesse do mundo da literatura por memórias e autobiografias na virada do século. Para a acadêmica, o fenômeno se dá por três principais razões: 1) a emergência dessas memórias está relacionada com os movimentos políticos e sociais em desenvolvimento desde a segunda metade do século XX. Grupos identitários e/ou marginalizados “contribuíram para a expansão da autorrepresentação ao iluminar histórias suprimidas e criando novas ênfases” (GILMORE, 2001, p.16). 2) O confessional e os conteúdos de “vida real” na mídia, o qual entregam narradores “naturalizados” que contam suas histórias, permeia a cultura contemporânea. O culto às celebridades, sobretudo promovido pelos EUA, e a busca pelo conhecimento dos menores detalhes sobre as pessoas são sintomáticos. 3) O “eu” autobiográfico aparece em lugares pouco convencionais anteriormente, como a “crítica pessoal” (“personal criticism”) e a “não ficção criativa” (“creative non-fiction”). São construções híbridas, difíceis de serem categorizadas na divisão entre ficção e não ficção, mas “incluem os textos com cruzamentos interdisciplinares de, por exemplo, cientistas que escrevem não ficção animados por um ‘eu’ autobiográfico reconhecível” (GILMORE, 2001, p.17). 4) O interesse do mercado editorial por gêneros autobiográficos. Gilmore identifica que, na época, a indústria incentivava o lançamento de memórias como os primeiros livros de escritores, às vezes denotando a relação com o real nos subtítulos, quando antes se preferia publicar primeiro livros de ficção. Uma mesma obra que seria vendida como ficção passa para o estatuto de não ficção. A pesquisadora não consegue concluir se esse fenômeno é desencadeado a partir do mercado ou das práticas de escritas. De qualquer maneira, há uma relação de retroalimentação.

Por fim, precisamos mencionar instâncias ligadas ao meio digital, principalmente aquelas nas quais a linha entre ficção e realidade são borradas. Na década de 2010, houve inúmeros debates literários sobre o gênero da autoficção - os quais se expandiram para outras mídias. Não há um consenso sobre a definição e mesmo sobre a aplicabilidade do conceito de autoficção, todavia a prática sempre envolve a criação de “eus” em papéis, que não necessariamente participam com a mesma rigidez na negociação autobiográfica. Luciene Almeida de Azevedo pesquisou a autoficção em *blogs*, compreendendo como:

uma estratégia para eludir a própria autobiografia e tornar híbridas as fronteiras entre o real e o ficcional, colocando no centro das discussões novamente a possibilidade do retorno do autor, não mais como instância capaz de controlar o dito, mas como referência fundamental para performar a própria imagem de si. (AZEVEDO, 2008, p. 33)

A pesquisadora resgata as origens da discussão sobre autoficção. O escritor Serge Doubrovsky utiliza o termo como uma resposta ao pacto autobiográfico de Lejeune, em especial a presunção de correspondência entre autor e personagem da obra. Doubrovsky escreveu *Fils*, de 1977, como um romance em que coincidem o autor e o herói. Nesse sentido, a autoficção se refere ao “apagamento do eu biográfico, capaz de constituir-se apenas nos deslizamentos de seu próprio esforço por contar-se como um eu” (AZEVEDO, 2008, p.35).

Teóricas expandiram a partir dessa base. Vincent Colonna denota a autoficção como uma estratégia literária de invenção de personalidade, mantendo a identidade real. Outros, como Gérard Genette, relutam ao considerar a autoficção um gênero, pois é um conceito que aproveita “da desestabilização empreendida pela própria autobiografia ao forçar as fronteiras do literário para dar uma volta a mais no parafuso” (AZEVEDO, 2008, p.37).

Todas essas vertentes literárias e artísticas estão em confluência com a própria noção de identidade na contemporaneidade. Stuart Hall escreveu sobre o mito do paradigma iluminista da identidade em resposta a diagnósticos sobre a fragmentação e crise do sujeito, indicando que já estamos além de uma concepção essencialista da identidade:

Para aqueles/as teóricos/as que acreditam que as identidades modernas estão entrando em colapso, o argumento se desenvolve da seguinte forma. Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a idéia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um "sentido de si" estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito. Esse duplo deslocamento -descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos - constitui uma "crise de identidade" para o indivíduo. [...] Este livro acrescenta uma nova dimensão a esse argumento: a afirmação de que naquilo que é descrito, algumas vezes, como nosso mundo pós-moderno, nós somos também "pós" relativamente a qualquer concepção essencialista ou fixa de identidade - algo que, desde o Iluminismo, se supõe definir o próprio núcleo ou essência de nosso ser e fundamentar nossa existência como sujeitos humanos. (HALL, 2006, p.9-10)

Observamos a fronteira entre o real e o ficcional, do câmbio de identidades, em diversos jogos autorrepresentacionais. Até pelas delimitações formais dos *videogames* e as convenções, trabalhar em cima dessas fronteiras se torna uma estratégia funcional e criativa, quando não incontornável. No próximo tópico, ilustraremos como alguns desses conceitos se aplicam a jogos digitais.

### 2.3 *Ohmygod are you alright?* e *Everything is going to be OK*: a manifestação do “eu” nos videogames

No capítulo discutimos como a criação de jogos pessoais se insere na tradição dos escritos autobiográficos. Uma ideia recorrente é que o relato de si parte da defesa contra opressões. A história das respostas de Anna Anthropy para as apropriações de sua obra são exemplos dessa dimensão. Todavia, concepções contemporâneas retiram a primazia da violência para a manifestação performática do “eu”. O que também pode ser observado pelos jogos mencionados. Neste tópico, a partir, principalmente, dos *videogames Ohmygod are you alright* e *Everything is going to be OK* vamos discutir como as ideias do relato do “eu” se apresentam nos jogos digitais. Além disso, articularemos como esse fenômeno se dá em uma cultura digital e midiaticizada, a partir do conceito de “bios midiático”, proposta por Muniz Sodré (2006).

Já descrevemos as condições de criação de *Ohmygod are you alright*: o acidente de Anna Anthropy, o qual gera reflexões sobre a vida da autora no jogo. Dadas essas condições, ilustraremos as temáticas propostas em conjunção com os discursos e formas da obra.

A maior parte do jogo foi produzida por meio da ferramenta *Twine*, destinado para escrita hipertextual. Quando clicamos no arquivo para iniciar a experiência, somos redirecionados a uma página do navegador de *internet*. O fundo é preto. O texto verbal-escrito se inicia com “Você pisa fora do banco. Você acabou de voltar de Nova York - onde sua apresentação em uma galeria foi muito bem e lhe rendeu um bom dinheiro”. Como é possível observar, há o uso da segunda-pessoa do discurso para designar a personagem da obra. Essa característica se relaciona tanto ao que Gilmore (2001) escreve sobre autobiografias literárias contemporâneas se utilizarem da segunda e da terceira-pessoa do discurso - como experimentação e/ou reprodução da experiência coletiva - quanto a própria forma do *videogame*.

A presença de um “tu” é explícita. Mesmo que em toda mídia, a obra só se consagra com a ação do espectador, o *videogame* tem clara a atualização da interface e do sentido por meio da ação tátil; condição que problematizamos a partir da ideia de agência e interatividade, no capítulo 1. O “você” utilizado na enunciação do jogo oferece um efeito de “se colocar no lugar”, o qual se adequa a posição do jogador na maioria dos jogos e RPGs de mesa e, ao mesmo tempo, será confrontado pela linguagem no decorrer da obra.

A primeira confrontação se dá pela primeira palavra colorida e que pode ser clicada no texto inicial: “andar”. Não se tem múltiplas escolhas ou a “agência” delegada ao jogador. No

restante da obra, todas as outras palavras destacadas só resultam na expansão de parágrafos em que estão inseridas ou a passagem para outra tela. Sabemos que uma história específica é contada. Porém, após pressionarmos em “andar” não temos o prosseguimento, porque o trecho da obra em que Anthropy é atropelada está em *flash*. A continuação do trecho pode ser acessada, pois a interface retorna ao *Twine*.

A linguagem brinca com a imutabilidade dos acontecimentos. Não é possível mudar o curso do acidente e nem as reflexões sobre o ocorrido. Dessa maneira, Anthropy, segundo Goulart (2018), se utiliza do “contra-flow”, pois engana brevemente o jogador sobre a possibilidade de mudar o curso da trama. Assim como no procedimento ensaístico, a autora parte de um ocorrido - o acidente e a fratura no braço - para discorrer sobre preconceito, segregação social, depressão, marginalidade da classe artística nos games, entre outras questões. Há um “jogo” com as expectativas e sensações do jogador, pois “Anna pessoaliza ainda mais o seu trabalho – sem compor mecânicas para que o/a jogador/a se identifique com ela” (GOULART, 2018, p. 141).

Entretanto, em um momento a linguagem tem uma virada: o “eu” é usada na narração. No trecho é listado: “eu me sinto uma falha de muitas maneiras: 1. como uma construtora de comunidades. 2. como uma artista. 3. eu sinto que tudo que sobrou foi meu gato.” Se apertarmos as últimas palavras dos dois primeiros itens, os parágrafos são estendidos para explicar as confissões. O último item leva para a próxima página.



*Figura 5 – Ohmygod are you alright?*

Esse momento marca a delimitação que a narradora traz a figura do “eu” para si, a qual continua no restante da obra. Se nas telas anteriores, havia o jogo do “você” com a projeção do

jogador - comentando, inclusive, sobre a temática da empática que relatamos -, agora a enunciadora reclama a linguagem para si, para o particular. Além disso, a metalinguagem se torna ainda mais explícita. Quem conhece os fatos que inspiram a obra, apreenderá os sentidos de forma mais específica; os signos indiciais se tornam mais reconhecíveis.

*Ohmygod are you alright?* tem a presença da cultura midiaticizada em seus sentidos. Seja pelo conteúdo - as respostas a críticas e elogios nas redes sociais, a fama da autora no nicho de games, enquanto não tem condições financeiras dignas, etc - ou pela forma. Essa se mostra pelo esquema de hiperlinks e conexões permitidos pela ferramenta Twine. A cultura digital é intrínseca a todo *videogame*, mas jogos como *Ohmygod are you alright?* comentam diretamente sobre o ambiente midiático.

Para Muniz Sodré (2006), as tecnologias e ambientes virtuais não correspondem somente a um novo paradigma comunicacional, mas a uma nova forma de vida, um novo *bios*: o *bios* midiático ou virtual. O *bios*, nesse sentido, advém do conceito de Aristóteles, “esfera existencial ou vida ética-social organizada no interior da *polis*, distinta da *zoe*, que é vida natural” (SODRÉ, 2006, p.99). Sodré propõe este quarto *bios* ao lado das três categorias de Aristóteles:

Ao lado dos *bios* tradicionais, reconhecidos por Aristóteles (o cognitivo, o sociopolítico e o sensível, correspondentes a três modos de conhecimento da realidade, a saber, a *teoria*, a *práxis* e a *poiésis*), emerge um novo, feito de fluxos (letras, sons e imagens) digitalizados e redes artificiais, definido por uma materialidade “leve”, ou mesmo pela imaterialidade, dos circuitos eletrônicos. Ou seja, a partir de uma realidade sistêmica [...] surge uma verdadeira forma de vida - o *bios virtual*, uma espécie de comunidade afetiva de caráter técnico e mercadológico, onde impulsos digitais e imagens se convertem em prática social. (SODRÉ, 2006, p.99)

Alguns jogos autorrepresentacionais reforçam o modo de vida midiático que vivemos, como o mencionado *Cibele*. Outro jogo que explora essa dimensão pessoal é *Everything is going to be OK*, de Nathalie Lawhead. A autora classifica a obra como uma zine, “um labirinto de vinhetas em *desktop*, poesia, estranhos jogos de sonhos febris e espaços digitais corrompidos.” Assim como *Cibele*, o trabalho se utiliza da estrutura da interface de um computador. Entretanto, o *desktop* na obra de Lawhead não se baseia em um fotorrealismo, mas em uma versão estilizada, a partir de elementos como a arte *glitch* e animações.

Na tela estão dispostos ícones que redirecionam para experiências que vão desde textos até programas. A maior parte são vinhetas interativas. Nos primeiros momentos, não são claros os temas e o teor autobiográfico do jogo. Mas, no decorrer do tempo - e, principalmente, pelos arquivos de texto - emergem temas como saúde mental, críticas à indústria de jogos digitais, traumas, ataques misóginos.

Novamente, temos a sensação de invadirmos a intimidade de alguém ao acessar seu computador. Entretanto, a abstração de *Everything is Going to be OK* permite que mais lacunas fiquem abertas a interpretação e outras experimentações formais sejam executadas. Um exemplo é o modo que a obra articula a temática da memória. A memória humana é colocada em comparação ou mesmo hibridização com a memória da máquina. Informações são escondidas, jogadas na lixeira, corrompidas. Algumas vinhetas, inclusive, usam da metalinguagem para jogar com a memória do jogador e sua máquina. Momentos permitem que o interator escreva suas próprias confissões. Outros salvam arquivos - criações geradas proceduralmente ou desenvolvidas pelo jogador, como desenhos - na pasta de *Everything is going to be OK*.



*Figura 6 – Everything is going to be OK*

A obra desenvolveu relações de reconhecimento, identificação, estranhamento e ataques por grupos de jogadores. A própria autora, na página do itch.io, reluta em chamar *Everything is going to be OK* de jogo. Lawhead prefere chamar a experiência de zine, pois está alinhada com a proposta das autopublicação de reunir escritas pessoais e colagens em torno de temas, e se afastar do “selo” de jogo digital, o qual já teve problemas no passado. Ela cita uma situação em particular, quando a obra foi escolhida para a exposição digital no evento *Day of the Devs*, que tem um público grande do público de jogos *mainstream*. Ao terem o contato com uma obra cuja estética e temáticas fogem do padrão, alguns jogadores zombaram da obra e promoveram discursos tóxicos à autora. Henderson e Iacovides (2020) escreveram sobre a prática de se



afastar os produtos da categoria de *game*, de forma a evitar toxicidade e confusões em relação ao público.

Na página do itch.io, há postagens relatando a identificação ou o reconhecimento por alguns aspectos da obra. Por ser uma plataforma que coloca os desenvolvedores com o público, muitos dos relatos se dirigem à autora. Um usuário relata, por exemplo, que “estive sofrendo de dor crônica pelo último ano e muito do que está no *game* criou uma experiência introspectiva sobre como eu lido com minhas questões”. O processo do reconhecimento é visível nesses comentários. O reconhecimento de si mesmo no Outro e na obra, mas com a noção do que é particular de cada um.

A zine de Lawhead tem como temática o trauma e a defesa de si. Uma defesa que assim como prescreve o modelo de Rousseau, só o indivíduo que sofre a injustiça pode fazer. Entretanto, a obra contém elementos dos gêneros autobiográficos contemporâneos. A autoficção está nos hibridismos entre ficção e realidade, e nas formas de escritura digital que o jogo referencia, como *blogs*. Há a intervenção tátil do jogador na produção de sentidos. Tatilidade pronunciada que teóricos como Sodré (2006) e Flusser (2008) uma das características fundamentais da forma de vida digital. Os experimentos formais do jogo transmitem novas ideias de escrita de si, na qual mídias diferentes - cinema, animação, jogos etc. - estão em convergência e se estabelece uma relação entre memória do ser humano e da máquina.

## **Capítulo 3: O real e os jogos digitais**

No capítulo anterior refletimos sobre o relato de si mesmo - tanto como manifestação e criação do eu quanto na tradição literária - e como ele se configura nos jogos digitais autorrepresentacionais. Neste capítulo, vamos dar um passo para trás para entender como o real — ou o “efeito do” — se apresenta nos *videogames*, com ênfase nos objetos que discutimos na dissertação. A questão do real já era cara ao início dos jogos digitais comerciais, seja na projeção de um futuro no qual o fotorrealismo era possível ou nas discussões sobre violência. No decorrer do tempo, o real adquiriu ainda mais relevância e complexidade nos debates sobre jogos digitais.

Entre a década de 1990 e 2000, os *videogames* estiveram relacionados ao pânico moral de atentados e assassinatos perpetuados por jovens, sobretudo depois do *Massacre de Columbine*, em 1999. Os jogos digitais foram escolhidos como explicações fáceis para a geração da violência de um indivíduo, quando as razões verdadeiras são mais socialmente profundas. O real e o realismo, desta forma, foram questões abordadas por esses discursos midiáticos. A imersão era confundida com o real – no sentido de viver e incorporar totalmente e sem criticidade a violência dos jogos – e o realismo com uma perspectiva moral e ética dos jogos.

Esse é somente um exemplo de como as questões do real estão envolvidas em discussões midiáticas e acadêmicas relevantes. Ao abordar a temática do real com o objeto de estudo, obtemos indicações sobre a produção de sentidos nos jogos autorrepresentacionais, assim como a identificação de problemáticas, as quais vamos abordar no decorrer do capítulo.

### 3.1. O efeito do real

Ampliando o escopo, o real é uma problemática da maior parte das mídias e das artes. Partimos dessa enorme herança teórica para abordar os *videogames*. Assim, vamos abrir a discussão com a concepção de “efeito do real”, de Roland Barthes (2004), compreendendo o contexto histórico e as respostas ao conceito.

Na década de 1960, Barthes teve como um de seus objetos de investigação a escrita da história e a produção do efeito do real. Nesse contexto, os ensaios *O discurso da história* e *O efeito do real* possuem ligações e abordaram problemas semelhantes. Já no final do *O discurso da história*, Barthes (2004) menciona o conceito:

Em outros termos, na história “objetiva”, o “real” nunca é mais do que um significado não formulado, abrigado atrás da onipotência aparente do referente. Essa situação define o que se poderia chamar de *efeito do real*. A eliminação do significado para fora do discurso “objetivo”, deixando confrontar-se aparentemente o “real” com sua

expressão, não deixa de produzir um novo sentido, tanto é verdade, uma vez mais, que, num sistema, toda carência de elemento é ela própria significante. Esse novo sentido — extensivo a todo discurso histórico e que finalmente define a pertinência — é o próprio real, transformado subrepticamente em significado vergonhoso: o discurso histórico não acompanha o real, não faz mais do que significá-lo, repetindo continuamente *aconteceu*, sem que essa asserção possa ser jamais outra coisa que não o reverso significado de toda a narração histórica. (BARTHES, 2004, p.178)

A utilização do “efeito do real” para compreender o discurso histórico estava em sintonia com os projetos teórico-práticos de escrita da história do século XX. A história, como apontaram posteriormente Hayden White (1999) e Paul Ricœur (1994), se utiliza de estruturas narrativas da ficção. Desta maneira, as novas concepções consideram não só a impossibilidade de uma objetividade — pretendidas por gêneros como os anais históricos —, mas de métodos historiográficos que trazem como pressupostos a ligação entre história e ficção.

A preocupação com o real não se limitava à produção historiográfica. Para Barthes (2004, p.178), havia um gosto da civilização pelo efeito do real, o qual se mostra por gêneros como “o romance realista, o diário íntimo, a literatura de documento, o *fait divers*, museu histórico, a exposição de objetos antigos, e principalmente o desenvolvimento maciço da fotografia”.

O diagnóstico de Barthes é mais crítico do que integrado. Para o filósofo, havia um excesso do real na literatura e outros meios. O preenchimento das lacunas em uma trama com informações, “pormenores”, supérfluos, fenômeno que se manifesta na literatura realista burguesa. A valorização do referente em relação ao significado. Ao escrever sobre os artifícios técnicos de Gustave Flaubert e Jules Michelet, Barthes (2004, p.190) afirma que “a própria carência do significado em proveito só do referente torna-se o significante mesmo do realismo: produz-se um *efeito do real*”, o qual fundamenta a estética das obras da modernidade. A literatura realista se utiliza da “ilusão referencial”, a que Barthes (2004, p. 189–190) chama a seguinte operação: “suprimido de enunciação realista a título de significado de denotação, o ‘real’ volta a ela a título de significado de conotação”. O realismo da literatura realista é “apenas parcelar, errático, confinado aos ‘pormenores’” (Barthes, 2004, p.189).

Dessa maneira, a “verossimilhança” se torna uma palavra-chave nessa dinâmica. A ideia de verossimilhança já estava presente na antiguidade, mas não atrelada ao “real” da História. Barthes (2004) indica uma oposição entre verossimilhança e História; a primeira é opinável, geral, majoritária, mas não absoluta. Em especial, a separação mantinha o signo tripartido. Já a verossimilhança na modernidade, para Barthes (2004, p. 189) é justamente o realismo, “todo discurso que aceita enunciações só creditadas pelo referente”. Segundo a interpretação de Rancière (2011), “a verossimilhança transformou-se no cerne de um fetichismo do real, que

caracteriza a cultura mediática”. Na conclusão do ensaio, como um diagnóstico da época, Barthes entende que a desintegração do significado está relacionada à modernidade, época marcada pelo estilo realista. Operação que se manifesta “de maneira algo regressiva, pois que se faz em nome de uma plenitude referencial”, mas que, em realidade, esvazia o signo e afasta o seu “objeto até colocar em causa, de maneira radical, a estética secular da ‘representação’” (Barthes, 2004, p.190).

Em outros termos, o filósofo Jacques Rancière (2011) atesta que, no efeito de real, “a função do pormenor inútil é a da mera atestação do real”. Essa constatação se dá pelo viés estruturalista de Barthes. Como a análise visa identificar o funcionamento interno de uma obra, ela teria de compreender também os pormenores supérfluos, “que tem um lugar e uma função na estrutura da obra” (RANCIÈRE, 2011).

As interpretações do texto de Barthes estão no ensaio *A Política da Ficção*, de Rancière (2011). O filósofo parte das ideias de *O Efeito do Real* para desenvolver reflexões sobre estética e política, com ênfase na representação e no real. Rancière (2011) argumenta que o efeito de real visa autoafirmar o real da experiência burguesa, registrar como um mundo estável e eterno, transformar “determinações sociais e históricas em factos sociais”. O filósofo contemporâneo, porém, critica pontos do diagnóstico estruturalista, por não identificarem as rupturas radicais do realismo e o “teor político do excesso ‘realista’; antes de tudo, porque o conceito de estrutura está em conformidade “com a lógica que pretende desafiar” (RANCIÈRE, 2011).

A mudança do paradigma social, da aristocracia para a burguesia, a revolução industrial, também representou mudanças paradigmáticas nas artes representacionais — como argumentamos anteriormente com Rousseau. Não só a obra de arte internamente não dependia de uma totalidade orgânica, cujo funcionamento não admite excessos, mas o próprio fazer artístico se transformou cada vez mais em trabalho, um meio técnico.

O romance burguês, ao contrário do aristocrático, inclui fatos e vidas “insignificantes”. No romance monárquico ou aristocrático, eram valorizados os grandes feitos e figuras, se beneficiando “do espaço criado por uma hierarquia social claramente estratificada”. Além disso, no novo paradigma há espaço para os objetos materiais e para outras classes sociais, ainda que relegados a personagens secundários. Sentimentos mais sutis e complexos passaram a ser analisados quando o escopo de representação foi ampliado. Desta forma, há uma nova partilha do sensível. Articulada pela burguesia de modo a legitimar e colocar em igualdade sentimentos e sensações individuais — ainda que esta nova configuração exclua ou estereotipe outras classes sociais. Para Rancière, o efeito de real é um efeito de igualdade, o qual pode ser observado pela questão feminina nos romances:

O efeito de real é um efeito de igualdade. Mas a igualdade não significa apenas a equivalência de todos os objetos e sentimentos descritos pelo romancista. A questão não é que todas as sensações sejam equivalentes. A questão é que qualquer sensação pode gerar numa qualquer mulher das “classes inferiores” a aceleração vertiginosa que a faz experienciar os abismos da paixão. (RANCIÈRE, 2011)

Desta maneira, a “ruína do paradigma aristocrático/representativo” corresponde a mudança da ideia de ficção, assim como um novo padrão do “pensar, agir e fazer” (RANCIÈRE, 2011). Conflito de duas partilhas do sensível. O conceito-chave de Rancière (2005, p.16) se refere a visualidade de “quem pode tomar parte no comum em função daquilo que faz, do tempo e do espaço em que está atividade se exerce”. A estética está na base da política, mas não é a estetização da política. Antes, “é um recorte dos tempos e dos espaços, do visível e do invisível, da palavra e do ruído que define ao mesmo tempo o lugar e o que está em jogo na política como forma de experiência” (RANCIÈRE, 2005, p.16).

O que está em jogo é uma nova divisão do tempo e da economia, o qual tem como reflexo a questão do ócio e da ação. Alguns modernistas alertaram para a invasão do ócio na literatura como um excesso de autoconfiança burguesa. Rancière (2011) considera que, antes, o fenômeno se referia à “perturbação da distribuição dos tempos sociais que tornou a literatura possível”. No paradigma aristocrático, não havia lugar para o quotidiano ocioso plebeu, apenas para o domínio da ação. Houve a entrada dos filhos de “artesões e camponeses num novo mundo sensível, que é o reino tanto da paixão desenfreada quanto do ócio”. Desta maneira, o ponto central do realismo não é o excesso descritivo, mas a “ruptura lógica da acção, a auto-contradição da lógica causal.” (RANCIÈRE, 2011)

A reflexão de Rancière sobre o realismo não se esgota na literatura, mas incorpora o cinema, a arte que marca o século XX. Para o filósofo, o cinema “não é uma arte a representar a realidade aos espectadores”, mas “uma forma de acção que liga todas as formas de acção” (RANCIÈRE, 2011). Tudo é ação no cinema, seguindo essa concepção; “não há nenhum ‘não fazer nada’; contudo, simultaneamente, a acção deixa de estar dependente de fins, vontades e estratégias” (RANCIÈRE, 2011).

Rancière cita como grande exemplo da relação do real com o cinema *Um homem com uma câmara* (Dziga Vertov, 1929), “uma sinfonia de movimentos iguais entre si, seja qual for o seu fim: produção, consumo, jogo ou simulacro” (RANCIÈRE, 2011). O filme soviético é por si mesmo uma obra difícil de se classificar, por vezes situada no documentário, outras vezes no filme-ensaio ou no cinema experimental. Todavia, o importante é notar como o material cinematográfico é tratado: imagens de trabalhadores, espectadores de cinema, do próprio ato de editar o filme, dos momentos do cotidiano, são colocadas em igualdade, ritmadas pela trilha

sonora, sobrepostas na edição. Quando o cinema atinge essa igualdade das ações, Rancière (2011) entende que o cinema constrói um “*sensorium* comum”, um mundo comunista, “no qual o movimento orientado da construção socialista está em consonância com o desenvolvimento de todos aqueles movimentos em que a vida não expressa senão a sua igual intensidade.” Esse “*sensorium* de igualdade radical” seria a grande herança do modernismo, porém foi rejeitado e subjugado por um realismo que não aceita contradições internas ou por uma valorização do próprio meio e da autonomia artística.

O filósofo francês em diversas obras se mostra crítico ao projeto modernista europeu, fator fundamental em sua interpretação do efeito do real. Porém, no que tanto Barthes quanto Rancière se debruçam são os textos de ficção, ou uma crescente interligação entre os dois grandes polos da literatura antiga, a ficção e a história — atestada pelas citações de Michelet. Sobre a relação entre a ficção e a história vamos adotar os caminhos de Ricœur e Hayden White, sobre a mimesis e a criação da intriga, no próximo tópico. Ainda neste, vamos nos ater por um momento nas possíveis ligações do conceito de efeito do real e partilha do sensível com os jogos digitais.

Seguindo o conceito estruturalista, os efeitos de sentido do real nos *videogames* são também produzidos por processos e técnicas. Por um lado, temos a discussão sobre a pervasividade do fotorrealismo nos *videogames*, o qual não necessariamente tangem os jogos autorrepresentacionais. A própria lógica dos avanços gráficos dos jogos digitais, cuja maior manifestação material são as gerações de consoles, é validada ou propagandeada pelas representações fotorrealistas. Mundos que, mesmo fantasiosos, buscam proporções, texturas, cores, representações condizentes a nossa experiência ou ao consumo midiático. A beleza do jogo advém de sua capacidade mimética, neste caso. Aqui não estamos falando de referentes indiciais, mas da superfície que recobre. Ou mesmo da divisão proposta por Alexander Galloway (2006) entre jogos cujo conceito principal é a recriação da realidade e aqueles que apresentam mundos fantasiosos. Estamos diante de um plano mais figurativo do que temático.

Hal Foster (2005) escreveu sobre o super-realismo nas artes pictóricas, identificando como uma sobreposição do trauma da nossa realidade. O super-realismo “é um subterfúgio contra o real, uma arte empenhada não só em pacificar o real, mas também em selá-lo por trás da superfície, embalsamá-lo em suas aparências.” (FOSTER, 2005, p.171)

Além do fotorrealismo, há uma segunda tendência importante do real com os *videogames* hoje, esta mais ligada ao excesso e ao cotidiano descritos por Barthes. *Games* que simulam sistemas, atividades, profissões, e outros fenômenos de forma análoga à realidade. Um bom medidor dessa tendência é o crescimento de títulos com o termo “simulator” — *Euro Truck*

*Simulator*, *PC Building Simulator*, *Car Mechanic Simulator* — descrevendo atividades que vão desde dirigir ônibus por estradas reais até construir gabinetes de computadores. Em maior ou menor grau, esses jogos pretendem passar, por meio de suas mecânicas, o tempo, os esforços, as minúcias das experiências reais, muitas das quais cotidianas e distantes da ludicidade. Os chamados jogos de sobrevivência também conferem uma sensação mecânica de realismo ao alinharem complexos sistemas de saúde, ambiente, construções com o fim de jogo (*gameover*) permanente. O “amor pela vida”, aliás, é um dos princípios de muitos jogos e experiências de *roleplay* online, nos quais os jogadores interpretam papéis em sociedades virtuais organizadas. É o caso dos servidores de *roleplay* de *Grand Theft Auto V*, em que o público executa trabalhos cotidianos — taxistas, pescadores e médicos, por exemplo — e cria histórias com os outros jogadores.



**Figura 7** – Servidor de GTA Roleplay

Essas experiências trazem o cotidiano e o ordinário do real como ponto principal. Muitas vezes, como em *Grand Theft Auto*, os jogadores transformam um jogo de grandes e mirabolantes narrativas pretendidas por seus criadores em histórias menores, interpessoais. O realismo nesses casos é configurado pela ação, sem esquecermos, porém, de todas as relações sensíveis que envolvem o ato de jogar. Para Alexander Galloway (2006, p.83), um jogo realista deve ser realista nas ações, “porque a realidade fenomenológica primária dos games é da ação”, e, em um senso estrutural, “o jogador tem uma relação mais íntima com o próprio aparato, e, portanto, com o desenvolvimento do realismo”.

*Video games* residem em um terceiro momento do realismo. Os dois primeiros são realismo na narrativa (literatura) e realismo nas imagens (pintura, fotografia, filme).



Para os *video games*, se trata de realismo em ação. Isso nos traz de volta para Aristóteles e as Poéticas, com certeza, porém mais particularmente a Augusto Boal, para quem Aristóteles era ‘coercitivo’, e a Bertold Brecht. Enquanto as artes visuais compelem os espectadores a engajarem no ato de olhar, *video games*, como toda uma gama da mídia digital, compelem os jogadores a performarem ações. Qualquer jogo que retrata o mundo real deve se agarrar a essa questão da ação. Dessa maneira, realismo no jogar é fundamentalmente um processo de revisitar o substrato material do meio e estabelecer correspondências com atividades existentes específicas na realidade social do *gamer*. (GALLOWAY, 2006, p. 84)<sup>6</sup>

Ao seguir essa linha de pensamento, podemos pensar o efeito do real produzido pela ação nos *videogames* e, de maneira mais ampla, nas sensações da experiência de jogar. Mais do que apenas a representação visual ou as possibilidades de um jogo, é o aspecto sensível que dita as diferentes formas de realismo. Hoje, também há, nos videogames, um gosto pelo efeito do real. Não só as experiências que mencionamos têm números expressivos de jogadores, mas movimentam criadores de conteúdos e espectadores interessados nas narrativas.

Nosso objeto de pesquisa também está inserido no gosto contemporâneo pelo real, embora de maneiras diferentes. Na primeira parte da década de 2010, os jogos autobiográficos configuraram um fenômeno novo nos *videogames*, atraindo o interesse da mídia, dos jogadores, da academia, entre outros setores. Como descreve Leigh Gilmore (2001), com as memórias no mercado literário da década de 1990, havia uma confluência de um número mais expressivo de obras e um mercado — embora nichado — que as acomode. Apropriando as ideias de Barthes, o componente que chamava a atenção para essas obras era a novidade do referente, do “isso aconteceu”, que se basta por si próprio.

Entretanto, a perspectiva da partilha do sensível, da política da estética, aplicada aos jogos autorrepresentacionais nos indica outros caminhos. Especificamente, por que esses jogos aparecerem em determinado contexto histórico e que relações travaram com o meio dos jogos digitais? A passagem da década de 2000 para 2010 na cultura dos *videogames* representaram mudanças radicais, as quais possibilitaram um novo paradigma sensível. De um meio centrado nos consoles e da indústria *mainstream* para um meio mais diversificado pela popularização dos celulares, de jogos de orçamento menor, de novas ferramentas e plataformas. Devemos ressaltar, porém, que os novos agentes ainda estavam condicionados à lógica capitalista do

---

<sup>6</sup> Do inglês: *Video games reside in a third moment of realism. The first two are realism in narrative (literature) and realism in images (painting, photography, film). For video games, it is realism in action. This brings us back to Aristotle and the Poetics, to be sure, but more particularly to Augusto Boal, for whom Aristotle was “coercive,” and to Bertolt Brecht. Whereas the visual arts compel viewers to engage in the act of looking, video games, like a whole variety of digital media, compel players to perform acts. Any game that depicts the real world must grapple with this question of action. In this way, realism in gaming is fundamentally a process of revisiting the material substrate of the medium and establishing correspondences with specific activities existent in the social reality of the gamer.*

mercado e que muitas das inovações em curso foram anteriormente soterradas em prol de narrativas da indústria.

Assim como a entrada de um novo estrato social de criadores e leitores do romance realista, os quais representavam seu cotidiano nas obras, também podemos fazer essa movimentação nos jogos digitais. É claro, guardando as devidas proporções: aqui não estamos falando de um paradigma social tão radical quanto o iluminismo e a ascensão da burguesia. Tratamos de mudanças dentro de um sistema, as quais também representam novas partilhas do sensível. Por exemplo, se antes da década de 2010 tínhamos poucos exemplos de jogos abertamente LGBTQIA+, hoje esse número aumentou significativamente. Esses grupos adquiriram espaço na partilha do sensível dos jogos digitais, advinda de lutas e ações desempenhadas muito antes. Soma-se a isto, como argumenta Anthropy (2012), o desenvolvimento de ferramentas e plataformas de maior acessibilidade no período.

Quando os novos grupos e indivíduos se inseriram na divisão do sensível dos *videogames*, passaram a representar aspectos de sua realidade — tanto de forma indireta ou abordando o componente autobiográfico explicitamente. Sobretudo jovens criadores puderam expressar questões emergentes e características da geração: cotidiano digital em telas, violência de gênero e racial, relacionamentos amorosos, saúde psíquica, precarização do trabalho e crise financeira.

Entretanto, integram a essa dinâmica as condições sociais e a localização dos produtores e da circulação midiática. Grande parte dos produtores de jogos autorrepresentacionais do início da década de 2010 eram de classe-média, com algum conhecimento de desenvolvimento de jogos e norte-americanos. Rob Gallagher (2019) cita as críticas à *Cibele* de que é uma representação da classe média branca, a qual tem o privilégio de se expor, mesmo quando mulher — tendência que estava em voga em outras mídias. Porém, o fato dessas experiências serem recebidas com misoginia, descrédito e aversão por grupos de jogadores mostra como são radicais no meio, revelando uma nova dimensão sensível.

Já para o fim da década de 2010, os jogos de teor autobiográfico passaram a ter uma circulação midiática menor. Em parte, porque o discurso sobre a inovação da tendência sobre os jogos autobiográficos se estabilizou e projetos de média para grande visibilidade diminuiram. Mas, as novas formas de expressão nos jogos digitais continuaram para além da autobiografia. Muitas das pautas e do realismo cotidiano que caracterizava os primeiros jogos estão presentes em obras ficcionais, além das novas representações do real que mencionamos.

Ao final deste tópico, ressaltamos a relevância da relação entre política e estética, presentes no conceito de “partilha do sensível”, com os jogos digitais. A inclusão de novos

grupos sociais, ferramentas e obras nas dinâmicas do jogar modifica quem acessa e detém o sensível do meio. Essa relação está condicionada pela própria partilha do sensível da sociedade, ao nível “macro”. Nos últimos anos, por exemplo, observamos a popularização de jogos de celular, mais acessíveis e jogados pela maior parte da população, todavia não legitimados por alguns grupos *gamers*.

### 3.2 A construção da trama e da intriga

No tópico anterior, discutimos o conceito de efeito do real, também na concepção original de Barthes quanto na crítica de Rancière, e relacionamos às tendências dos jogos digitais. Nesta seção, continuaremos com a questão da historiografia e da representação do real, mas abordaremos a partir da tecitura da intriga, de como essas narrativas são construídas e como as estruturas da ficção se inserem na escrita no real.

As duas principais referências utilizadas aqui para a argumentação, Hayden White e Paul Ricœur, dialogam diretamente com os escritos de Barthes, em especial *O discurso da história*. White (1999) concorda com os diagnósticos de que os esforços da literatura realista e da historiografia a partir do iluminismo visavam um efeito de objetividade, de apagamentos de marcas do enunciador; a ilusão referencial na qual o referente fala por si mesmo. Dessa forma, a escrita da história deveria se preocupar menos com a criação do efeito do real e mais com a inteligibilidade, o que é presente na estrutura dos anais, proposta pelo historiador Fernand Braudel. Para White (1999, p. 25), Barthes considerava, nesse contexto, um “abandono da estrutura narrativa”.

Entretanto, White (1999) compreende que a hostilidade da história estruturalista e do modernismo literário para o discurso narrativo é apenas aparente. Para White (1999, p. 26), trata-se menos da rejeição da narratividade, da historicidade e do realismo, mas do entendimento de seus limites nas formas literários do século XIX e a exposição da “cumplicidade mútua dessas formas nas práticas discursivas dominantes da cultura da alta burguesia”. Dessa maneira, o modernismo literário descobriu outras potencialidades do discurso narrativo, soterradas pelas práticas vigentes.

Barthes critica o discurso narrativo por sua origem no mito, ou seja, na narrativa de ficção. Ricœur e White, entre outros pesquisadores, anos depois trabalharam na articulação entre narrativa de ficção e a escrita da história com novas interpretações dos materiais históricos do passado. Essas ideias aparecem como crítica ao modelo nomológico e do paradigma cartesiano aplicado à disciplina da história. Para White (1999, p. 2), o discurso histórico produz

“interpretações de qualquer informação sobre o conhecimento do passado que o historiador comanda”. Dessa forma, White segue o diagnóstico modernista de que toda história é oriunda da linguagem e da escolha de estruturas. Mas, na carência do paradigma nomológico, busca estruturas narrativas, a análise tropológica e a mimesis — conceitos discutidos desde Aristóteles.

Novamente, essas teorias sobre a história estão calcadas no texto verbal-escrito e pouco discorrem sobre outros suportes. White (1999) afirma que a história tem de ser escrita antes de ser lida, falada, cantada, dançada, atuada e filmada — processo que pode ser entendido menos como uma hierarquia do que uma relação de registro e performance. No final do tópico, estabelecemos algumas ligações entre essas ideias da narratividade do real e dos *games*.

Para White (1999), a escrita da história requer a escolha de estratégias linguísticas, mesmo inconscientemente. O historiador utiliza tropos e estruturas da língua para desenvolver e organizar seu material coletado. “Para empregar eventos reais como uma história de um tipo específico” é preciso colocá-los em uma trama pelos tropos linguísticos, na acepção de White (1999, p. 9).

Na verdade, é somente por colocar em tropos, ao invés da dedução lógica, que qualquer conjunto de tipos de eventos passados que gostaríamos de chamar de históricos pode ser (primeiro) representado como contendo a ordem de uma crônica; (segundo) transformado pelo enredo em uma história com fases do começo, meio e fim identificáveis; e (terceiro) constituído como o sujeito de quaisquer argumentos formais podem ser aduzidos para estabelecer seus “sentidos” — cognitivo, ético, ou estético, conforme o caso (WHITE, 1999, p. 8)

Do diagnóstico do uso da linguagem figurativa na história, White (1999) reivindica a tropologia na compreensão da escrita figurativa histórica. A classificação dos tropos linguísticos é extensa e alvo de discussão entre pares acadêmicos, mas White (1999) identifica quatro principais advindas da teoria retórica neoclássica: metáfora, metonímia, sinédoque e ironia. O pesquisador aponta algumas objeções sobre a tropologia, principalmente sobre a possível relativização do valor de verdade e o perigo da indistinção entre fato e ficção. White (1999) entende que a tropologia não dissolve essas distinções, mas as recontextualiza. Se a teoria crítica tradicional se baseia em oposições como “literal e figurativo, ficcional e factual, referencial e intencional” — que podem ser até mesmo mutuamente exclusivas no “discurso sério” —, a teoria literária moderna “tende a vê-los como polos de um *continuum* linguístico entre o qual o discurso deve mover na articulação de qualquer discurso que for, sério ou frívolo”.

Os termos “evento” e “fato” para White (1999) não são semelhantes. O evento é aquilo que aconteceu, enquanto os fatos são as descrições linguísticas dos eventos. Assim, abriga

diferentes maneiras de constituição do fato, seja de maneira formal pelo discurso científico tradicional, pelo uso de recursos literários mais “livres”, ou qualquer outra combinação.

Ricœur (1994) parte de perspectivas e críticas semelhantes de White (1999) para desenvolver sua teoria da relação entre narrativa e história. Ambas compreendem a impossibilidade de aplicar uma linguagem neutra para escrever história — a separação cartesiana entre sujeito e objeto. “Não se pode tratar o historiador como um fator perturbador que se acrescentaria ao passado e que seria preciso eliminar”, escreve Ricœur (1994, p.134). O pesquisador francês, assim como White, identifica a narrativa histórica a partir do conceito de tecitura da intriga por Aristóteles e o funcionamento dos tropos da língua nesse processo, mas tem um enfoque no conceito de tempo, além de outras especificações.

O conceito de intriga — também chamado de *mythos*, enredo, *plot* — se refere “a parte da narrativa a qual se expõe, de forma encadeada, uma série de acontecimentos que ocorrem a um ou a vários personagens.”, encandeamento que conduz aos estágios decisivos, “tais como ‘começo’, ‘meio’ e ‘desenlace’” (Mora, 2016, p. 528). Ricœur (1994, p.12) vê nas intrigas “o meio privilegiado pelo qual reconfiguramos nossa experiência temporal confusa, informe e, no limite, muda”. A resposta do filósofo para o problema da mediação entre tempo e narrativa está nos três momentos da *mimese*.

Apesar do conceito de *mimese* estar relacionado a *poesis* em Aristóteles, isto é, ao ato de produzir, esse processo, para Ricœur (1994, p. 86), se dá na perspectiva da hermenêutica, a qual “preocupa-se em reconstruir o arco inteiro das operações pelas quais a experiência prática se dá obras, autores e leitores.” Em específico, Ricœur deposita uma importância teórica maior ao segundo estágio da *mimese*, a qual tem função de mediação a primeira e a terceira, entre o mundo pré-configurado e o mundo configurado do texto.

Essa ideia de pré-configuração é o que define a *mimese I*. O conceito tem relação ao mundo compartilhado por autor e espectador antes mesmo da fruição da obra:

Imitar ou representar a ação, é primeiro, pré-compreender o que ocorre com o agir humano: com sua semântica, com sua simbólica, com sua temporalidade. E sobre essa pré-compreensão, comum ao poeta e a seu leitor, que se ergue a tessitura da intriga e, com ela, a mimética textual e literária (RICŒUR, 1994, p. 101)

Como mencionamos, a *mimese II* tem a função de mediação, tanto das *mimeses I* e *III*, quanto da própria tecitura da intriga ou formação de um sistema. Ricœur (1994, p. 103) afirma que, primeiramente, a mediação se dá entre “acontecimentos ou incidentes individuais e uma história considerada como um todo”. Nesse sentido, um acontecimento não é apenas uma ocorrência singular, pois contribui para o desenvolvimento da intriga. Assim como uma história

é mais que “uma enumeração de eventos numa ordem serial”, e sim uma organização de totalidade inteligível. Ricœur (1994) descreve a mimeses II como atividade da configuração, da passagem do paradigmático ao sintagmático na transição entre mimese I e II.

A novidade teórica de Ricœur é incluir nessa configuração a temporalidade de maneira explícita. O desenvolvimento da intriga “combina em proporções variáveis duas dimensões temporais, uma cronológica, a outra não-cronológica” (RICŒUR, 1994, p. 103). A dimensão cronológica refere-se à história como episódios, constituída de acontecimentos. Já a não-cronológica “é a dimensão configurante propriamente dita, graças à qual a intriga transforma acontecimentos em história” (RICŒUR, 1994, p. 103). Desse processo, “extraí a unidade de uma totalidade temporal” (RICŒUR, 1994, p. 104).

Na mimese III, “a narrativa tem seu sentido pleno quando é restituída ao tempo de agir ao tempo do agir”. Ou seja, é no espectador que se conclui o percurso da mimese, na “intersecção entre o mundo do texto e o mundo do ouvinte ou do leitor” (RICŒUR, 1994, p. 110). Dessa maneira, o ciclo da mimese é constante durante toda a fruição de uma obra, todavia Ricœur (1994, p. 112) alerta que não é um círculo vicioso, e sim mais próximo de uma espiral, na qual a mediação passa “muitas vezes pelo mesmo ponto, mas numa atitude diferente”.

A teoria de Ricœur trata da *poiesis*, não somente no ato criativo de um autor, mas do espectador também. É um círculo sobre comunicação, em sua acepção original de “tornar comum”. Há dois processos que guiam os sentidos de uma obra. A autoria fornece diretrizes para a experiência, “os paradigmas recebidos estruturam as expectativas do leitor e o ajudam a reconhecer a regra formal, o gênero ou o tipo exemplificado pela história narrada” (RICŒUR, 1994, p. 117). Assim como o ato de leitura atualiza a narrativa e mesmo determina valores e a identificação de gêneros, dependendo dos conhecimentos prévios do leitor. Proposição hermenêutica em consonância com a “fusão de horizontes” de Hans-Georg Gadamer, conceito que descreve a intersecção entre o mundo do texto e o mundo do espectador. No excerto abaixo, Ricœur menciona suas outras referências e exemplos de problemáticas sobre a *mimeses*:

É ainda o ato de ler que acompanha o jogo entre a inovação e a sedimentação dos paradigmas que esquematizam a tessitura da intriga. E no ato de ler que o destinatário joga com as coerções narrativas, efetua os desvios, participa do combate entre o romance e o anti-romance, e tem o prazer que Roland Barthes chamava de prazer do texto.

É finalmente o leitor que conclui a obra na medida em que, segundo Roman Ingarden em a Estrutura da Obra Literária e Wolfgang Iser em *Der Akt des Lesens*, a obra escrita é um esboço para a leitura; o texto, com efeito, comporta buracos, lacunas, zonas de indeterminação e até, como o *Ulisses* de Joyce, desafia a capacidade de o próprio leitor configurar por si mesmo a obra que o autor parece ter um prazer maligno em desfigurar. Nesse caso extremo, é o leitor, quase abandonado pela obra, que carrega sozinho o peso da tessitura da intriga. (RICŒUR, 1994, p. 118)

Ricœur também trabalha com os dois grandes campos tradicionais do discurso narrativo, a ficção e a história, representando os domínios do mito e do real. Há uma assimetria entre os dois modos, para o filósofo, que se apresenta pela abordagem dos referentes. “Só a historiografia pode reivindicar uma referência que se inscreve na realidade empírica, na medida em que a intencionalidade histórica visa acontecimentos que efetivamente ocorreram” (RICŒUR, 1994, p. 125). No percurso da *mimese*, a noção de história na narrativa se dá quando todos os objetos “remetem a entidades de primeira ordem — povos, nações, civilizações — que carregam a marca indelével da pertinência participativa dos agentes concretos referentes à esfera prático e narrativa” (RICŒUR, 1994, p. 259). Em relação à temporalidade, há a construção de tempo da *mimese II*, o qual comporta configurações diversas, mas essa criação temporal “não cessa de remeter à temporalidade prático da *mimese I*” (RICŒUR, 1994, p. 260). Dessa maneira, o historiador não apenas narra os eventos, pois precisa fornecer as razões por suas escolhas — tanto de inclusão quanto de exclusão —, um nível de transparência maior em relação ao referente.

Até o momento, discutimos sobre contribuições teóricas que partem da literatura. Mas podemos citar a tessitura da intriga, e, principalmente, o percurso da *mimese* em outras artes que podem ter narratividade. No cinema, por exemplo, podemos estabelecer uma relação com a perspectiva fenomenológica de Vivian Sobchack (1999). No entanto, a pesquisadora se atém mais ao encontro do espectador com a obra como fator de identificação, mesmo compreendendo as diretrizes de fruição propostas pelos autores. Sobchack dialoga com a fenomenologia da identificação cinemática de Jean-Pierre Meunier, a qual propõe uma relação do público com o audiovisual dividida em três categorias: *film-souvenir*, documentário e ficção. *Film-souvenir* são as filmagens caseiras, que reconhecemos o tempo, pessoas e lugares, no qual a consciência está engajada em uma “atividade altamente constitutiva”, cujo objetivo é menos a “apreensão da imagem fílmica específica do que a recuperação geral da memória de uma pessoa ou evento completos” (SOBCHACK, 1999, p. 244). Ou seja, a experiência dependente é modificada por nossa familiaridade com a imagem. Já o documentário, nosso conhecimento da imagem é parcial e, dessa maneira, a consciência em relação ao filme está mais atrelada a especificidade dos eventos e ao preenchimento de lacunas de conhecimento. No filme de ficção, a necessidade a ordem do acontecimento é ainda mais específica, pois a apreensão prévia é menor.

Para Sobchack, o que é essencial para a experiência do documentário se dá quando o conhecimento específico de pessoas e eventos é contemporâneo ao ato de assistir ao filme, mesmo com nosso conhecimento cultural nos dizendo que estes referentes fazem parte de uma existência real ou se não possuímos alguns desses conhecimentos. O documentário então seria

para além de um conjunto de diretrizes e práticas, um modo específico de se relacionar com o audiovisual. Um mesmo filme, inclusive, pode ser identificado de maneiras diferentes pelos espectadores, dependendo do grau de familiaridade com a imagem e a intencionalidade. “A forma de nossa identificação com objetos cinemáticos específicos pode ser solicitada, mas nunca é determinada *à priori*” (SOBCHACK, 1999, p. 252–253), é fluída e dinâmica.

Optamos por abordar a temática da construção do real nas artes por meio da divisão tradicional entre ficção e história. O importante é compreender como as referências do nosso mundo são tecidas no texto e os modos que identificamos os elementos referenciais.

Essa operação geral da construção da intriga, como vimos, não é restrita a um único meio, a literatura no caso. Cada qual tem sua própria linguagem e modos de percepção, mas as passagens entre *mimeses* podem ser encontradas em todas as manifestações midiáticas, pois sempre estamos criando — tanto no ato poético quanto do estético — narrativas que possuem como ancoragem nossa existência e conhecimento no mundo. Os jogos digitais não são menos diferentes. Embora poucos jogos declarem estarem escrevendo história ou, utilizando um termo contemporâneo, não ficção — como àqueles abordados na dissertação —, em todos há operações miméticas. Elas referenciam em diferentes graus a temporalidade práxica, assim como os jogadores projetam intencionalidades distintas sob os jogos.

Mencionamos no segundo capítulo as pesquisas pioneiras de Cindy Poremba sobre os jogos documentários. A problemática das obras que tentam estabelecer uma “conexão tangível com o mundo externo” se dava principalmente na adequação em uma forma majoritariamente “utilizada para o entretenimento” (BOGOST e POREMBA, 2008, p. 12). Ainda hoje não temos respostas claras a essas questões. A prática destacada por Bogost e Poremba em documentários interativos ou jogos documentários ainda não é consolidada. Mas, tampouco temos essa pretensão. Aqui partiremos de perspectivas lançadas na época sobre a *mimese* e a representação.

Poremba também se preocupa com a passagem entre criação e obra, identificando as operações e técnicas nesse processo — assim como as negociações de sentido na fruição. Sobre as técnicas empregadas para que um material não-indicial seja compreendido como indicial:

Essas técnicas incluem estreitar os laços indiciais entre os elementos do *game* e seus referentes do mundo real, incitando uma mudança fenomenológica, de modo que os jogadores tratem o material não-indiciais como indiciais (uma técnica popular nos documentários de animação), e/ou incorporando os jogadores em uma investigação performativa. Essas estratégias permitem os criadores de jogos a produzirem *games*



que são reconhecidos como representativos do real e fazem isso de uma maneira claramente entendida como documentário. (POREMBA, p. 2-3, ANO)<sup>7</sup>

Hayden White escreve sobre a técnica de representação dos materiais não indiciais, citando como exemplo a história em quadrinhos *Maus*. Art Spiegelman, na *graphic novel*, narra a história de seu pai, um judeu na Alemanha durante o Holocausto, alternando com o presente da escrita ao apresentar um teor autobiográfico. No plano visual, os desenhos não são realistas, mas estilizados e formados por alegorias: os judeus são desenhados como ratos, os alemães como gatos, entre outras alegorias. O vínculo com a realidade se dá de outras maneiras: as referências com a história prática e a vida pessoal de Spiegelman, as marcas textuais verbais-escritos e do cenário. A própria alegoria e figurativização das personagens fornecem relações de sentido que não são possíveis em uma estética ultrarrealista: a animalização da vida humana, a perseguição de gato e rato, e a própria referência à mídia das histórias em quadrinhos, conhecida por seus personagens antropomorfizados.

Tal técnica e relação com a imagem indicam o porquê jogos com gráficos realistas sobre a Segunda Guerra Mundial, como *Call of Duty: World at War*, não possuem uma intencionalidade documental ou não-ficcional, embora tratem de eventos, locais e personagens reais. Assim como jogos que não possuem uma reprodução fotorrealista de seus referentes — utilizando diferentes técnicas de estilização —, podem estabelecer conexões com a realidade. Considerando a dificuldade dos *videogames* de trabalharem com materiais fotográficos e fílmicos, principalmente em sua *gameplay*, a maioria dos jogos de não-ficção recorrem a técnicas de figuratividade.

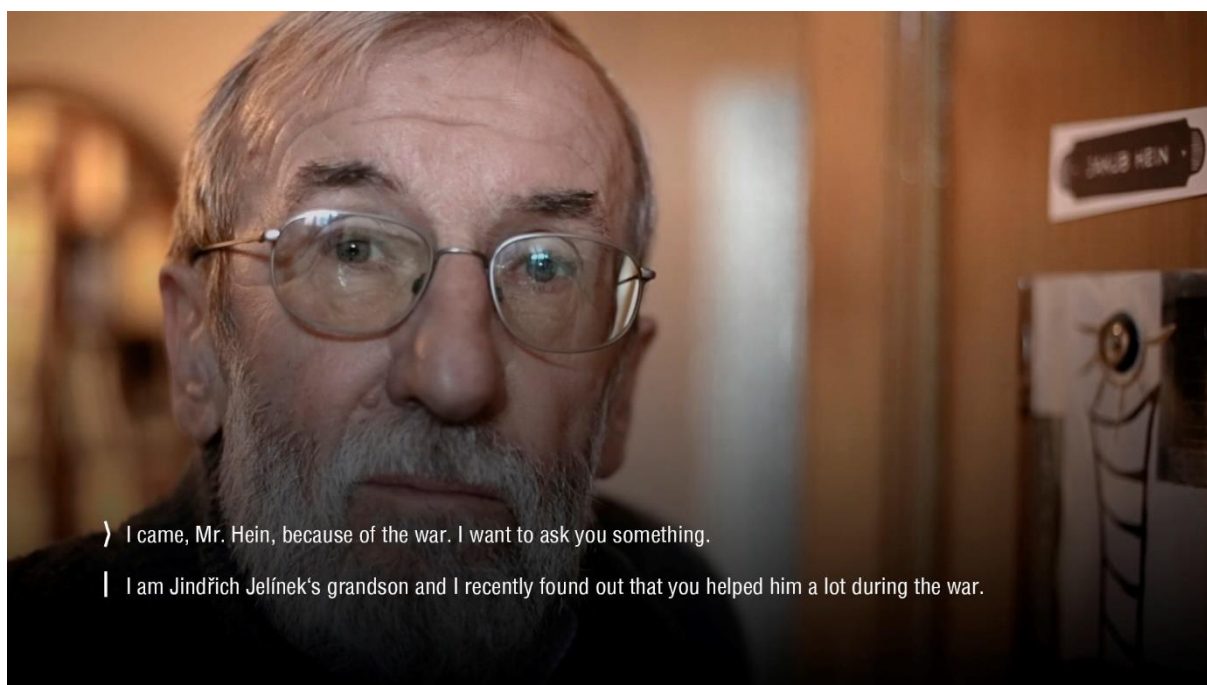
Discutimos na dissertação tanto técnicas híbridas — as quais mesclam recursos diferentes —, como *Cibele* e a utilização de filmagens, fotografias reais e elementos semifictícios, quanto técnicas de uma abstração visual intensa, como *Everything is going to be OK*. A maior parte dos jogos autorrepresentacionais não utiliza de um estilo fotorrealista, mas da estilização de seus referentes. Identificamos três principais justificativas interligadas.

A primeira se dá pela linguagem dos *videogames*, a qual possui como uma de suas características a interatividade. Trabalhar o material referencial em sua integridade — como um documentário convencional — abre um leque menor de abordagens interativas do que a abstração gráfica de seus elementos. Por exemplo, quando o ambiente e as personagens são

---

<sup>7</sup> Do inglês: *These techniques include strengthening indexical bonds between game elements and their real world referents, prompting a phenomenological shift, such that players treat otherwise non-indexical material as indexical (a popular technique in documentary animation), and/or embedding players in a performative inquiry. These strategies allow gamemakers to create games that are recognized as both representing the actual, and doing so in a manner clearly understood as documentary.*

modeladas — se tomarmos como contrastaste a filmagem em 360° graus — há uma maior possibilidade de promover modificações no espaço e uma movimentação mais fluída. Materiais indiciais podem ser utilizados nos *videogames*, mas normalmente passam por uma hibridação com outros recursos. Podemos citar o jogo *Attentat 1942* (Charles Games, 2017), o qual traz imagens da Segunda Guerra Mundial, entrevista com atores — baseado em depoimentos reais —, quadrinhos e escolhas interativas. A obra foi criada por uma parceria entre professores e estudantes, principalmente de história, da Universidade Carolina de Praga e da Academia de Ciências da República Checa.



**Figura 8** – As escolhas narrativas em *Attentat 1942*

A segunda se dá pelas convenções e heranças da mídia videogames. Assim como *Maus* utiliza de tropos visuais das histórias em quadrinhos para contar uma história biográfica, *videogames* também dialogam com sua própria tradição. As limitações técnicas audiovisuais das primeiras décadas dos jogos digitais promoveram convenções e estéticas que foram, ao longo do tempo, apropriadas e modificadas. Dessa forma, esses recursos de criação se tornaram consolidados e utilizados de forma deliberada pelos desenvolvedores — além de um reconhecimento mais direto pela audiência. Como vimos, parte dos jogos autorrepresentacionais apresenta *mini games*, fornecendo uma versão própria de gêneros populares dos jogos desde a década de 1970.

A terceira justificativa se dá pelas condições de desenvolvimento. Gráficos fotorrealistas modelados em 3D exigem equipes grandes e tecnologias caras para se

conformarem aos padrões do mercado. A maior parte dos jogos abordados na dissertação foram realizados por equipes pequenas, ou mesmo um desenvolvedor. Propor modos de representação figurativos, alegóricos ou abstratos é tanto uma escolha estilística quanto uma necessidade técnica devido à limitação de recursos.

Como vimos, pensar a não-ficção nos *videogames* envolve outros desafios, dos quais destacamos os técnicos. Os de natureza ética configuram dificuldades até maiores. Trabalhar os materiais documentais na linguagem dos *videogames* envolve limites de representação e ação sobre os fatos. Souvik Mukherjee (2017), no artigo *Video games e escravidão*, discute em determinados momentos como a noção de agência e representação estão em jogos — tanto ficcionais quanto educativos — sobre a escravidão. Há ainda a questão do que e quem pode ou é legitimado ter agência em um jogo — o que se reflete na escrita histórica tradicional. No caso da escravidão, descrito por Mukherjee (2017, p. 300), “o jogador será sempre incapaz de se aproximar em primeira mão do trauma da escravidão”, pois tanto os modos de remeter ao sofrimento no avatar ou de um observador no cenário nunca darão conta das implicações reais desses eventos traumatizantes. No seguinte trecho, o pesquisador fala sobre os limites da representação e a relação com o conceito de agência:

Semelhante às narrativas de escravos relatadas em mídias mais antigas, a maneira como os videogames discutidos aqui abordam a questão da escravidão é repleta de distanciamento e ambiguidade; no entanto, ao mesmo tempo, a experiência pode ser muito traumatizante. Quando o jogador, confrontado com a total não-agência da situação de escravidão, pensa na impossibilidade de jogar, o trauma é palpável não pela experiência de jogo, mas pela realização da ausência do jogar. Os videogames discutidos aqui ilustram os limites do jogo que são vistos através do contexto de suas próprias jogadas. Tomados em termos de questões maiores de agência, os videogames de escravidão também servem como uma metáfora para a agência envolvida no próprio jogar ao apontar para a não-liberdade ou o outro sempre-existente da liberdade que é percebida no jogar. De forma similar, assim como a narrativa dos escravos serve como um gênero que ilustra os limites da representação - pois só pode contar sua história como uma memória ou uma distante narração de sua complexa ambiguidade e trauma - pode-se argumentar que os videogames aqui discutidos também são uma “remediação” deste gênero narrativo e pode-se levar adiante suas preocupações e experiência de maneiras semelhantes. (MUKHEERJE, 2017, p. 302)

O excerto ilustra a dificuldade de trabalharmos com eventos históricos nos videogames, sobretudo em uma intencionalidade da escrita da história. Proposição que pode ser um motivo para identificarmos mais jogos autobiográficos do que documentários sobre temas que não tangem a vida pessoal de seus autores. Grande parte dos desafios são os mesmos, porém há um maior controle e conhecimento dos limites na manifestação de si mesmo. Eventos traumáticos de diferentes instâncias sempre partem de uma perspectiva pessoal, no qual o referente do depoimento se justifica.

### 3.3: *Path Out e os limites da representação*

No decorrer do terceiro capítulo, retomamos as discussões entre história e ficção com pontos de vistas distintos em Barthes (2004), Rancière (2011) e Ricœur (1991), assim como identificamos o modo que os *videogames* se inserem nessas ideias sobre o real. Também discutimos o gosto pelo real nos jogos digitais - que se dão em diferentes ordens — compreendendo as diferenças do estilo visual e da estética propriamente — a qual engloba todos os elementos do jogo no ato de fruição. Ao final do último tópico, tocamos brevemente na ideia dos limites da representação. Nesta seção, vamos ilustrar alguns dos temas do capítulo 3, assim como estender as temáticas.

Uma das maiores questões sociais que a interseção entre videogames e realidade — como conceito — carregam é o pânico moral quando se atrelam, de uma maneira causal, atos de violência física e, em última instância, os massacres ao hábito de jogar *videogame*. Que a violência gráfica é um recurso prevalente nos *videogames* de massa, não podemos negar. Não estamos nos referindo a esse fenômeno da violência nos jogos — que, aliás, é digno de pesquisas —, mas ao argumento de uma relação causal entre realidade do jogo e comportamentos transgressores e criminosos reais. É, antes de tudo, uma tentativa de explicar eventos traumáticos complexos com base no mito da sobreposição entre mundos do jogo e o vivido, na qual as ações nos diferentes meios possuem valores semelhantes.

O primeiro grande momento do pânico moral contra os jogos digitais se deu após o Massacre de Columbine, em 1999. *Games* de Tiro em Primeira Pessoa (FPS) fazia parte da rotina dos dois assassinos, fato utilizado pela imprensa e por grupos políticos para estabelecer uma relação de influência dos jogos no massacre.

Seis anos depois, em 2005, é lançado *Super Columbine Massacre RPG!*, um jogo independente de Danny Ledonne sobre o evento. De um experimento anônimo na faculdade, o *game* em pouco tempo figurou na imprensa, dividindo opiniões sobre os limites da representação nos jogos digitais. A maior parte da grande mídia o julgou como um produto sensacionalista e de mau gosto. Todavia, o jogo reuniu defensores e personalidades importantes no meio dos jogos digitais, como o acadêmico Ian Bogost e o designer Jonathan Blow. *Super Columbine Massacre RPG!* tem mais nuances do que a proposta indica: além de possuir um teor documental, o jogo levanta discussões metalinguísticas que escapam a mera gamificação dos fatos.

Como poucos jogos na história, *Super Columbine Massacre RPG!* suscitou discussões sobre a manifestação artísticas nos jogos digitais, os limites da inserção do real e a ética ao

tratar de eventos reais nos jogos digitais. No tópico anterior, citamos as ideias de Mukherjee (2017) sobre a impossibilidade dos videogames em aproximar do trauma da escravidão, estabelecendo limites — embora difíceis de serem definidos — entre realidade e *games*. E se pensarmos algumas dessas questões em jogos autobiográficos?

Em *Path Out* temos o relato autobiográfico do desenvolvedor sírio Abdullah Karam sobre sua fuga do país durante a guerra civil em 2014. O jogo foi desenvolvido em parceria com a desenvolvedora austríaca Causa Creations. *Path Out* segue o estilo visual e a exploração de RPGs japoneses — foi produzido pela ferramenta RPG Maker, inclusive —, mas traz uma visão pessoal sobre um evento traumático: a guerra. Apenas o primeiro episódio do jogo foi lançado, em 2017, e não temos informações concretas sobre a continuidade da produção.

O jogo traz um conjunto de soluções particulares para trabalhar com a problemática da representação. A principal dinâmica da obra se dá pela aparição, em determinados momentos e condicionados a ações, de uma filmagem indicial de Karam, explicando como a cena se sucedeu realmente, detalhando aspectos do cotidiano e esclarecendo diferenças da representação do jogo para a realidade. *Path Out* tem desafios e estruturas também conhecidas da tradição dos jogos digitais, como a utilização de itens para abrir caminhos e entregar a pessoas de modo a desenvolver a narrativa, e se esconder do campo de visão das tropas do governo sírio em sua tentativa de fuga.



*Figura 9 – Path Out*

É interessante notar o funcionamento do recurso técnico da câmera de Karam para a produção de sentido na obra. Em estilo, a câmera simula o posicionamento na tela de vídeos no *YouTube* e transmissões via plataforma de *streaming*, especialmente o gênero *react*, na qual o público se interessa pelas reações específicas do interlocutor para determinados conteúdos. Com o recurso, Karam pode reivindicar sua própria história ao definir o que, no jogo, aconteceu ou não — e como aconteceu — e detalhar aspectos sobre a sua vida. Em alguns momentos da obra — como quando morreremos nos primeiros minutos de jogo - Karam é enfático ao dizer que determinado evento não aconteceu, mas era uma possibilidade. *Path Out* também toma liberdades narrativas na trajetória de Karam, as quais são “corrigidas” por ele em vídeo. Além disso, ao se projetar fisicamente e em linguagem verbal diretamente para o jogador, Karam estabelece uma relação de diálogo e convencimento.

Jogadores elogiaram o modo único de narrar uma história autobiográfica por meio da linguagem dos vídeos, especialmente uma em contexto crítico e desumano. Entretanto, críticas negativas ao jogo foram tecidas pela aderência, implícita, aos interesses estadunidenses no conflito, especialmente às intervenções militares, como manifesta o *usuário 25*. Karam quer passar em seu discurso uma neutralidade em relação aos lados da guerra civil — apesar de demonstrar não compreender a devoção de pessoas mais velhas à família al-Assad —, almejando a sobrevivência ao fugir do país, principalmente após o crescimento do Estado Islâmico no território.

Analisar a manifestação de Karam do ponto de vista da política internacional demandaria outro estudo e fugiria do escopo da dissertação. Para nós, o importante é perceber o papel da ideologia e dos conflitos entre experiência pessoal e experiência coletiva na manifestação do “eu”. Manifestações essas que, no encontro com o espectador, sempre estabelece uma relação contínua de diálogo e dialética. Como aponta Butler (2015), ao contar nossa história, escolhemos os elementos que queremos narrar dentro de uma gama de alternativas

## **Capítulo 4: Análises**

Desenvolvemos o trajeto teórico da dissertação nos capítulos anteriores: os conceitos de jogos digitais que balizam a pesquisa, a construção do eu e o real nos jogos digitais. Neste capítulo, utilizaremos instrumentos para a análise empírica do trabalho.

Como descrevemos na seção metodológica, analisaremos as obras *Mainichi* (Mattie Brice, 2012), *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016) e *Neurotic Neurons* (Nicky Case, 2015), escolhidos segundo pelos critérios: 1) abrangerem manifestações distintas entre si, de gêneros de jogos, representações, mecânicas e criadores; 2) a existência de materiais externos necessários de comentários, críticas e outras peças midiáticas para análise posterior; 3) Se adequarem aos temas dos capítulos e propor tensionamentos pertinentes; 4) Relevância histórica de alguns dos videogames, os quais circularam na imprensa, nas comunidades de jogadores e pautaram discussões.

A partir da seleção dos objetos, identificamos dois momentos da empiria. O primeiro é de natureza descritiva e formal. O segundo momento é interpretativo, a partir do que analisamos na primeira parte.

Dessa maneira, contextualizarmos neste capítulo brevemente cada jogo e desenvolvemos a análise seguindo os critérios:

#### 1. Manifestação do “eu” autobiográfico na obra:

1.1. de que forma o relato de si se apresenta em linguagem escrita ou oral.

1.2. em representações imagéticas, as quais podem ser ou não modificadas pela ação dos jogadores.

1.3. no “diálogo” com o espectador-interator, em itens paratextuais e metalinguísticos.

#### 2. Controles e condições do jogar:

2.1. de que maneira jogamos os jogos; com teclado, mouse ou controle, por exemplo.

2.2. pré-requisitos da máquina para jogar; que condições tecnológicas facilitam ou dificultam o acesso do jogador.

2.3. por qual ferramenta foi produzida e plataforma que está disponível.

#### 3. Ludemas: a unidade mínima de sistematização de um jogo em um instrumento metodológico desenvolvido pelos pesquisadores Cristiano Max Pinheiro e Marsal Ávila Alves Branco (2018). Dedicaremos um subtópico para detalhar o instrumento.

No próximo capítulo, interpretaremos as análises com base na argumentação teórica dos capítulos anteriores. Especialmente, a comunicação tomada como fenômeno sensível, plena de sentidos, cujo receptor é um agente ativo. A comunicação no videogame está presente em todo



ato de jogar — e no que o envolve. Não só na mensagem, texto ou abstração que o jogo comunica, mas em todos os sentidos na relação entre máquina, jogador, jogo e mundo: visão, audição, ttilidade, interação interpessoal, imaginação, corporificação, performance, identificação etc. Assim como Barros (2017) argumenta, utilizando as ideias da hermenêutica de Hans-Georg Gadamer, na comunicação há o encontro entre os horizontes de expectativa do espectador e da obra, um processo de reconhecimento e compreensão. Conceito em conformidade com a questão da alteridade e do reconhecimento na narrativa proposta por Ricœur. Alertamos novamente que, quando falamos de reconhecimento, sensibilidade e alteridade, não estamos falando de relações estáveis, pacíficas, mas fluidas, que podem conter mesmo aversão, preconceitos, violências.

A dimensão sensível adquire outras problemáticas em relação ao nosso objeto de pesquisa. De acordo com que discutimos no segundo capítulo, a questão do reconhecimento e identidade nos jogos autorrepresentacionais possui especificidades, como o discurso midiático sobre empatia, o choque dos horizontes de expectativa entre autor e espectador, além da própria narrativa de si mesmo.

Antes de iniciarmos as análises, dedicaremos um tópico para explicar a sistematização dos ludemas.

#### **4.1. Ludemas**

Utilizamos como um dos instrumentos da análise o conceito de ludemas, postulado por Pinheiro e Branco (2018). Especificamente tomamos como base o artigo *Análise da Narrativa em Games: Until Dawn*. A proposta dos ludemas é inspirada na corrente estruturalista, sobretudo nos fonemas — a unidade mínima sonora de uma língua — e na divisão da narrativa de Barthes em três níveis: funções, ações e narrativa.

Pinheiro e Branco (2018, p. 258) também entendem o funcionamento dos videogames em três grandes dimensões: sistema narrativo, sistema lúdico — “os vetores, as regras e as mecânicas” — e a dimensão tecnológica, “que diz respeito às possibilidades e tensionamentos proporcionados pelas diferentes plataformas e tecnologias utilizadas nos videogames”. O sistema é exemplificado pela figura abaixo.



**Figura 10** – Modelo dos ludemas, resgatado na íntegra do trabalho de Pinheiro e Branco (2018)

O conceito de ludema funciona como ponte entre os sistemas narrativo e lúdico, presentes em uma plataforma tecnológica. Ele acontece quando o jogador projeta os sentidos ou age intencionalmente com o jogo:

Um ludema é a unidade mínima de significação de um jogo. Sua menor parte. Ocorre quando o jogador RECONHECE uma proposta de jogo passível de interação, ATUA sobre um dispositivo técnico (joysticks, teclados e demais inputs) e com isso AFETA o andamento do jogo. O ludema não diz respeito à narrativa, mas sim ao processo de resposta do jogador aos estímulos do jogo. Os estímulos são variados e é essa variedade que tipifica diferentes tipos de ludemas (PINHEIRO e BRANCO, 2018, p. 258)

Seguindo as diretrizes do estruturalismo, os ludemas se apresentam em tipos. Pinheiro e Branco (2018) identificam sete ludemas (3), os quais podem operar em conjunto no ato de jogar:

3.1. Ludemas de exploração: “ocorrem quando o jogador faz ações de exploração para testar o ambiente, tais como fazer o avatar percorrer os espaços, ambientes, conversar com personagens, etc.” (PINHEIRO e BRANCO, 2018, p.258)

3.2. Ludemas de performance física: tem relação com o desafio motor que o sistema do jogo apresenta. A execução motora tem foco principal, diferente da anterior, por exemplo, cujo objetivo é a exploração.

3.3. Ludemas de performance cognitiva: “ocorrem quando o jogador age em consequência de uma reflexão interpretativa apresentada no contexto do jogo.” (PINHEIRO e BRANCO, 2018, p.258)

3.4. Ludemas estéticos<sup>8</sup>: se dá “quando o jogador realiza ações para apreciar aspectos estéticos do jogo” (PINHEIRO e BRANCO, 2018, p.258). O objetivo da ação não é pragmático, mas relacionado a fruição estética.

<sup>8</sup> O termo estética é aqui usado num sentido amplo, que se refere ao estilo e características formais da narrativa. No fechamento deste capítulo esta questão é retomada e problematizada. (Para esta pesquisa o termo “estética” é tomado na perspectiva da fenomenologia da experiência estética, que compreende a experiência sensível na interrelação da percepção estética com o objeto estético).

3.5. Ludemas de interface: “são aqueles cuja ação do jogador modifica a performance do avatar ou as condições do ambiente.” (PINHEIRO e BRANCO, 2018, p.258). Funciona como um metajogo, visando melhorar ou diferenciar a experiência do jogo, como a troca de equipamento dos avatares.

3.6. Ludemas de coleta: a ação é ligada a coleta e acúmulo de itens e habilidades, como “exércitos, territórios, itens, bônus, etc.” (PINHEIRO e BRANCO, 2018, p.258)

3.7. Ludemas sociais: “ocorrem quando um jogador age dentro do jogo baseado em aspectos de sociabilidade e relacionamento com outros jogadores.” (PINHEIRO e BRANCO, 2018, p.258).

Utilizaremos as categorias descritas como um dos critérios de análise, como modo de sistematizar e, posteriormente, interpretarmos nossas análises.

## 4.2. Análises

Estabelecidos os processos de análise, trabalharemos com a empiria no restante do capítulo. Cada tópico terá uma breve descrição do jogo e seu contexto (desenvolvedores, ano, país etc.) e a análise. Escolhemos o caminho para sistematizar as informações.

### 4.2.1. *Mainichi*

*Mainichi* é o primeiro jogo da artista, desenvolvedora, crítica e acadêmica Mattie Brice, lançado em 2012. O título se refere a palavra japonesa para “todo dia”, o que reverbera na estrutura da obra: o jogo retrata os momentos da desenvolvedora, uma mulher transexual e não-branca, entre acordar e encontrar uma amiga em um bar. No percurso até o estabelecimento, pessoas na rua interagem com a protagonista, na maior parte dos casos com comentários transfóbicos. Quando findada a sequência, o jogo reinicia. A escolha por se maquiar ou não, por exemplo, modifica os discursos dos personagens para o avatar de Brice. O game foi produzido em *RPG Maker VX*, uma ferramenta de fácil utilização e que corresponde a proposta de Brice de não precisar de programação.

Na época de seu lançamento, *Mainichi* integrou tanto as discussões sobre jogos autobiográficos quanto queer, Brice sendo uma das principais representantes da tendência. Pela sua localização nos Estados Unidos, foi atribuída a cena Indie Queer da Baía de São Francisco, em Oakland, com outras autoras como Anna Anthropy e Merrit Kopas (GOULART, 2017).

Brice experimentou com outros games depois de *Mainichi* como *DESTROY ALL MEN* (2013), *EAT* (2013) e *Mission* (2013), trabalhando com diferentes ferramentas e formatos como *Twine*, jogos de mesa e de realidade alternativa. Atualmente, se distanciou da produção de jogos e se dedica à academia e à performance artística. Inclusive, uma das performances itera sobre *Mainichi* e sua repercussão. Chamada de *empathy machine*, a obra consistia de uma performance e instalação, cuja primeira exibição foi no evento *NYU's Integrated Digital Media's Spring 2016*, na qual *Mainichi* era projetado em uma tela e os botões do controle estavam ligados a partes do corpo de Brice. Os objetos do game e da casa de Brice estavam na instalação. A artista performava, em *loop*, as ações do jogo, enquanto os jogadores precisavam interagir com os controles no corpo da autora para jogar. Brice (2016) escreve que fez o jogo em resposta ao discurso cada vez mais vigente sobre a capacidade da tecnologia de realidade virtual em funcionar como “máquinas de empatia”, em explorar a experiência do oprimido, assim como a apropriação de *Mainichi* para “ensinar pessoas cisgênero sobre a experiência trans”.

Em entrevista recente (RUBERG, 2020), a artista conta que é normalmente reconhecida apenas por *Mainichi*, enquanto seus outros trabalhos artísticos são ignorados. Também relata que devido a sua latinidade e a outras características não se sentia completamente ligada às cenas de videogame em seu entorno.

*Mainichi* foi um dos jogos relevantes na discussão sobre jogos autobiográficos em sua época. No entanto, evitamos cair nas abordagens instrumentalistas sobre empatia e pedagogia. Também tentaremos evitar a veiculação exclusiva de Brice ao jogo, utilizando de escritos dela no capítulo posterior.

#### 4.2.1.1. Análise de *Mainichi*

Os primeiros momentos de *Mainichi* já demonstram o diálogo formal do jogo com RPGs clássicos japoneses, como *Chrono Trigger*, *Final Fantasy* e *Legend of Zelda*<sup>9</sup>. A tela inicial apresenta o título “*Mainichi*” em uma fonte tipográfica pixelada, acompanhada por uma trilha em MIDI melancólica — tais quais clássicos dos anos 1990 como *Final Fantasy VII* e *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Ao clicarmos para prosseguir, temos outra conversão dos RPGs: Mattie está em seu quarto, acabou de levantar da cama. O despertar é um tropo do gênero,

---

<sup>9</sup> Títulos e séries que figuram desde a década de 1980. Há inúmeras características no chamado RPG japonês, o JRPG, mas pode ser caracterizado por uma interpretação do RPG de mesa com o entretenimento jovem do país, como animes e mangás. Os jogos podem ser por turnos ou em tempo real, mas a câmera quase sempre é apresentada de cima para baixo ou isométrica.

funcionando como a contextualização do mundo do protagonista — majoritariamente masculino e jovem — antes de adentrar em uma grande aventura.

Uma caixa de texto surge no canto inferior da tela, apresentando os seguintes conteúdos em sequência: “parece que ainda tenho algumas horas antes de me encontrar para um café. Provavelmente devo começar a me preparar logo.” e “ou posso ser preguiçosa e cochilar até lá. Tentador”. Esse texto inicial já demonstra o mote de *Mainichi*: a preparação e a ida para encontrar a amiga na cafeteria, sujeita a pequenas escolhas que modificam a experiência. A sequência inteira é curta, durando em média entre 5 e 10 minutos, dependendo dos modos de engajamento do jogador. As caixas de texto são utilizadas tanto para diálogos quanto para a narração em primeira pessoa, composta por pensamentos e reações (1.1).

Assim como a compreensão das referências aos RPGs japoneses depende de conhecimento prévio, a maior parte dos elementos autobiográficos (1) em *Mainichi* depende da paratextualidade e de diferentes níveis de contato com o contexto do jogo. Na cena do bar há referências ao nome Mattie e ao sobrenome Brice (1.3). Os gráficos são *pixelados*, emulando os RPGs de 16 *bits*, assim como a câmera, um ângulo de cima para baixo. O jogo foi produzido na ferramenta RPG Maker, o qual fornece os elementos formais e representacionais, tópico que discutimos logo. Dessa forma, o avatar de Brice representa também a identidade e características de Brice, como sexo, cor de pele, cabelo (1.2). Mesmo com poucos detalhes é possível estabelecer a relação entre avatar e pessoa se o jogador tiver o contexto.

De menor conhecimento do público é a casa da protagonista e seu referente. Mas aqui temos também um “efeito do real”: a disposição dos cômodos, a aparência dos móveis e as marcações textuais (1.2) indicam ser um apartamento para uma pessoa. Há um *PlayStation 3* na sala de estar e jogá-lo é uma das escolhas do jogo. Quando fazemos essa ação, aparece uma tela preta e a caixa de texto referencia o personagem “*Fenris*”, do jogo *Dragon Age: Origins*. A cena volta para a sala de estar. Há uma referência genérica ao ato de jogar, indicando a passagem do tempo.



*Figura 11* – Casa da protagonista em *Mainichi*

A própria forma do game, pequenos loops de uma parcela do cotidiano, apresentam um “efeito do real”, que mesmo sem material prévio podem fornecer ao jogador a sensação de estarem em contato com experiências pessoais. Um uso da linguagem dos jogos digitais, o qual se apropria de tropos dos RPGs, mas os subverte para expressar um cotidiano ordinário (1.1). Existe um pacto do jogo com o jogador, explícito em certos momentos. O jogo utiliza de metalinguagem, seja no uso de referências ou na própria autoconsciência da obra. Como quando optamos por tomar banho, na caixa de texto aparece o pensamento “ooh, essa é uma boa ideia para um jogo...”, o que indica um recurso metalinguístico em diálogo com o jogador (1.3). A característica metalinguística com os elementos formais e representacionais de tradição nos videogames explicitam ao jogador a natureza da obra como um jogo (1.3). Fator preponderante para entendermos a separação entre a experiência de vida da autora e a experiência dos jogadores.

Outra escolha de *design* importante é o próprio formato em *loop* de uma sequência cotidiana específica. Por um lado, indicam que temos um acesso restrito e delimitado à vida de Brice. Por outro, o caráter repetitivo e comum desse cotidiano, já que *mainichi* significa “todo dia” em japonês. Para sair do jogo, não existe interface gráfica com a opção. Só quebramos essa repetição ao fecharmos o programa pelo sistema operacional do computador.

As características que descrevemos são proporcionadas, em grande parte, pela ferramenta em que *Mainichi* foi produzido, o RPG Maker VX (2.3). O programa criado pela

empresa japonesa *Enterbrain*, cuja primeira versão foi lançada em 1998, fornece sistemas, elementos visuais e sonoros, mapas, entre outras funcionalidades, para RPGs. É conhecido por ser intuitivo e de fácil aprendizagem, além de custar relativamente barato se comparado a softwares semelhantes. As versões recentes, como a VX, podem ser utilizadas sem o conhecimento em programação.

Os jogos produzidos com a ferramenta possuem a estética 8 ou 16 bits e demandam pouco processamento e memória dos computadores, na maior parte dos jogos. O arquivo de *Mainichi*, por exemplo, tem menos de 8 *megabytes* e funciona em praticamente qualquer computador moderno. O jogo está disponível gratuitamente no site pessoal de Brice. *Mainichi* foi concebido em inglês e é a única língua disponível (2.2).

Em relação aos controles, o game pode ser jogado tanto com o teclado quanto controles comuns de *videogames* (*gamepad*). Há apenas botões de movimentos e um destinado às demais ações (2.1). Em trabalhos posteriores, Brice criticou a padronização do controle no meio dos videogames, inclusive, criando trabalhos artísticos com controles não convencionais. Como quando utilizou partes de seu corpo como controle na instalação *empathy machine*, mencionado anteriormente na dissertação.

Identificamos quatro principais ludemas em operação no ato de jogar: de exploração (3.1), de performance cognitiva (3.3), estético (3.4) e de interface (3.5). Novamente, ressaltamos que tais ludemas dependem da experiência de cada jogador e podem surgir em outras variações.

Para começar nossa análise pelos ludemas, vamos voltar à primeira cena, logo após Mattie acordar. Nos são sugeridas duas opções por meio do texto: gastar o tempo até o encontro com a amiga se produzindo ou de forma preguiçosa. Após o texto desaparecer, estamos livres para nos movimentar pelo ambiente, conhecê-lo. Momento em que se pronuncia o ludema de exploração (3.1). Ao interagirmos com alguns objetos da casa, nos é dado opções ou comentários textuais — interações que podem limitar outras escolhas. Só podemos sair do ambiente se fizermos três interações com os objetos, sendo que o banho é pré-requisito para a maquiagem, e esta é necessária para a troca de roupas. Sistemas identificados após múltiplas jogadas e testes, reflexões e interpretações sobre cada experiência, operando o ludema de performance cognitiva (3.3). Se clicarmos na cama e optarmos por tirar um cochilo, por exemplo, não conseguiremos trocar as vestimentas, pois é a terceira etapa de uma sequência específica. Além das interações descritas, podemos também pegar um alimento da geladeira para comer. Findadas as três ações, quando tentamos fazer outra, o game notifica não haver mais tempo.

Para o primeiro exemplo do trajeto de Brice até o bar, vamos estabelecer que fizemos as escolhas “preguiçosas” — dormir, jogar e comer — na casa. Ao sair, dois caminhos são possíveis: a calçada na parte inferior da tela é mais destacada, mais ampla e com mais pessoas. A da parte superior é separada por faixa de pedestres, menor e praticamente vazia. Optando pela primeira, duas pessoas interagem com Brice de maneira transfóbica. Um avatar comenta com outro de forma preconceituoso sobre o gênero da protagonista e outro começa uma abordagem assediadora, mas percebe que Brice é trans e profere insultos preconceituosos. Os pensamentos e sentimentos da protagonista são expressos nas caixas de texto e figuras dentro balões de fala. Nesses casos, a reação de Brice se expressa pela figura de rabiscos, indicando raiva e inconformidade.

Ao adentrar no estabelecimento, Brice encontra a amiga e tem uma breve conversa, sem a ação direta do jogador. Recurso conhecido nos jogos digitais como *cutscene*. A amiga solicita a personagem para comprar sua bebida favorita. Ao fazermos o pedido no caixa, nos é dado duas opções, pagamento por dinheiro ou por cartão de crédito. Se optar pela última, a atendente nos chama de Mr. Brice. Assim como o *bartender*, que não reconhece o gênero da protagonista, caso escolhamos chamar a atenção dele. Há também a opção de passar despercebida. Quando retornamos à mesa, nos é apresentada uma *cutscene* na qual Brice fala dos preconceitos sofridos, e sua amiga a conforta. O jogo volta à primeira cena.

Com base no que aprendemos nessa hipotética primeira trajetória, adquirimos novos conhecimentos do jogo e podemos interagir de outras maneiras (3.3). Se optarmos pela personagem se maquiar e trocar de roupas, além de uma mudança visual nos *pixels* do avatar, também teremos mudanças nas relações interpessoais e escolhas. Dessa maneira, opera-se um ludema de interface (3.5), pois tais opções modificam as condições do ambiente.

Na cena da rua, agora com mais informações e mudanças no avatar, o jogador explora o ambiente de outras maneiras (2.1). Seguindo a calçada superior, a protagonista não é assediada pelos transeuntes. Na inferior, temos outras interações: um elogio do cabelo — e Mattie a responde com a figura de um coração —, um assédio verbal, um elogio ao cabelo seguido pelo pedido de tocá-lo e o último repete o insulto transfóbico da última caminhada — todas respondidas pelo símbolo de rabisco da personagem.





**Figura 12** – Discurso de ódio proferido contra a protagonista durante a sequência na rua de Mainichi

No bar, a fala da atendente em resposta ao pagamento com cartão difere da primeira que descrevemos. Entretanto, a funcionária confunde os pronomes de tratamento utilizados. Já o *bartender*, a chama para sair após o expediente se optarmos por chamar sua atenção. Brice conta, feliz, esse fato para a amiga na *cutscene*. Ela, porém, pergunta se o *bartender* sabe que Brice é uma mulher trans. O jogo volta ao quarto

Além dos ludemas mencionados, identificamos também os ludemas estéticos (3.4). A apreciação dos elementos estéticos em Mainichi pode se manifestar em qualquer ambiente, dependendo do engajamento do jogador. Entretanto, com a repetição dos dias, alguns ludemas passam a se destacar menos, enquanto há mais tempo para a fruição sensível do jogo.

Na Tabela abaixo, reunimos os ludemas e manifestações do “eu” operadas nas três sequências de *Mainichi*.

**Tabela 1** – Análise de *Mainichi*

Sequências	1. Manifestação do “eu” autobiográfico na obra	3. Ludemas
------------	--	------------

<p>Início do <i>looping</i>. Casa de Mattie Brice. Ela tem de decidir o que fazer antes de se encontrar com a amiga na cafeteria.</p>	<p>1.1: há o uso do pronome "eu" e da linguagem em primeira pessoa, as quais, combinadas com nosso conhecimento prévio e os paratextos, indicam o procedimento autobiográfico. 1.2: Representação visual de Brice e de sua casa. Os gráficos possuem a estética pixelada de RPGs antigos e trabalham dentro desta limitação. 1.3: Comentário metalinguístico ao optarmos por tomar banho.</p>	<p>3.1: o ludema de exploração é operado quando exploramos a casa de Brice e testamos as interações possíveis. Na primeira vez que jogamos, não temos o conhecimento das respostas de determinadas escolhas. 3.3: o ludema de performance cognitiva se apresenta principalmente a partir do segundo <i>looping</i>, no qual fazemos escolhas amparados pela experiência passada e esperando determinados resultados. 3.4: o ludema estético se apresenta quando engajamos com o ambiente de maneira contemplativa, embora não nos seja sugestionado. 3.5: Ao escolhermos trocar de roupas ou colocar maquiagem, o avatar de Brice se modifica, o que já é uma mudança estética. Depois compreendermos as implicações em interações futuras.</p>
<p>Caminhada até a cafeteria. Dois caminhos possíveis. No inferior, avatares interagem com Brice. No superior, é uma caminhada sem interações interpessoais.</p>	<p>1.1: os comentários preconceituosos e agressivos lançados contra o avatar de Brice são inspirados em eventos reais que a autora experienciou como uma mulher trans. 1.2: representação das ruas de São Francisco, embora de maneira genérica, sem marcas claras do local.</p>	<p>3.1: o ludema de exploração é ativado sobretudo na primeira vez que se anda pelas ruas. Não temos compreensão do que os caminhos implicam e dos diálogos com os avatares. 3.3: o ludema de performance cognitiva é identifica principalmente nas vezes subsequentes que fruímos a sequência, pois temos a experiência do que os caminhos e interações resultam. Um fator importante, é que uma das reações dos personagens não é modificada, independente do que é realizado antes. 3.4: o ludema estético, de cunho mais subjetivo, se apresenta quando observamos as características visuais da cidade sem um objetivo pragmático.</p>
<p>Cafeteria. Brice se encontra com a amiga. Interação com a funcionária do caixa-registradora e com o <i>bartender</i>.</p>	<p>1.1: referências no texto verbal-escrito sobre a experiência de Brice como mulher trans.</p>	<p>3.1: embora não tão presente quanto as outras cenas, o ludema de exploração é ativado ao testar as opções nas conversas. 3.3: o ludema de performance cognitiva está presente nas escolhas dos jogadores a partir das interações passadas ou esperando resultados específicos.</p>

		3.4: o ludema estético é ativado quando o ambiente é contemplado sem necessariamente a intencionalidade narrativa.
--	--	--

#### 4.2.2. *Neurotic Neurons*

*Neurotic Neurons* é uma experiência interativa educativa, que pretende explicar como funcionam as ligações entre os neurônios, especialmente nos quadros de ansiedade. O jogo foi desenvolvido por Nicky Case, e integra a iniciativa *Explorable Explanations*, composta por materiais interativos de divulgação científica. A produção foi escolhida para a análise por tanto conter autorreferência em sua linguagem quanto abrir a discussão para jogos de teor pedagógico.

Tanto a divulgação científica quanto a autorreferência são constantes nos trabalhos de Case. Em 2014, Case publicou *Coming out-simulator*, jogo “semificcional” sobre quando contou aos pais que é homossexual. Desenvolvedore<sup>10</sup> produziu mais de 20 experiências interativas envolvendo conhecimentos científicos, como programação, psicologia e comunicação. Em alguns deles há uma vez pessoal, que narra histórias e conduz a narrativa. A natureza das obras também modifica, algumas estão mais próximas dos jogos, outras do documentário, havendo hibridações entre propostas. A experiência analisada, inclusive, não é chamada de jogo em seus metatextos. Entendemos ser uma escolha para compreender os limites entre meios e como o lúdico pode ser inserido em diferentes contextos.

*Neurotic Neurons* surgiu dos aprendizados na experiência *Parable of the Polygons*, uma parceria com Vi Hart, na qual um texto verbal-escrito sobre a organização das sociedades é interpolado por simulações interativas. A experiência analisada incorpora a narração em off e outros recursos audiovisuais. Na experiência, o ponto inicial do interesse por Case pelas ligações neurais se dá pelo seu quadro de ansiedade. A partir desse relato, Case passa a explicar e solicitando ao espectador a testar ligações entre representações dos neurônios, estabelecendo ilustrações interativas. Analisaremos essas e outras estruturas da obra no tópico seguinte.

##### 4.2.2.1. Análise *Neurotic Neurons*

---

<sup>10</sup> Nicky Case se reconhece como gênero neutro, e pronomes neutros serão utilizados para as referências.

Neurotic Neurons é uma experiência curta, tem duração de cerca de cinco minutos se todas as interações forem feitas imediatamente após as solicitações da narração e desconsiderando o tempo dedicado por cada jogador a simulação *sandbox* no final da experiência. O formato da obra se assemelha a de um vídeo na *web*, seja pela narração em off e o dinamismo gráfico, seja pelo próprio player com recursos como pausar, controlar o volume e legendas.

Como mencionamos, a autorreferência é um elemento da obra, mas não é sua principal característica. Ela se manifesta já nos primeiros momentos da experiência. Na narração em off, a primeira fase ouvida é “então, eu sempre costumava ficar ansioso”, indicando marcas pessoais na enunciação (1.1). Durante a narração, no plano visual está uma ilustração representando Case (1.2). Após essa primeira sequência, que apresenta com humor a problemática da ansiedade, há a apresentação “Olá, eu sou Nicky Case”, indicando tanto marcas pessoais linguísticas quanto um diálogo com o espectador (1.3).



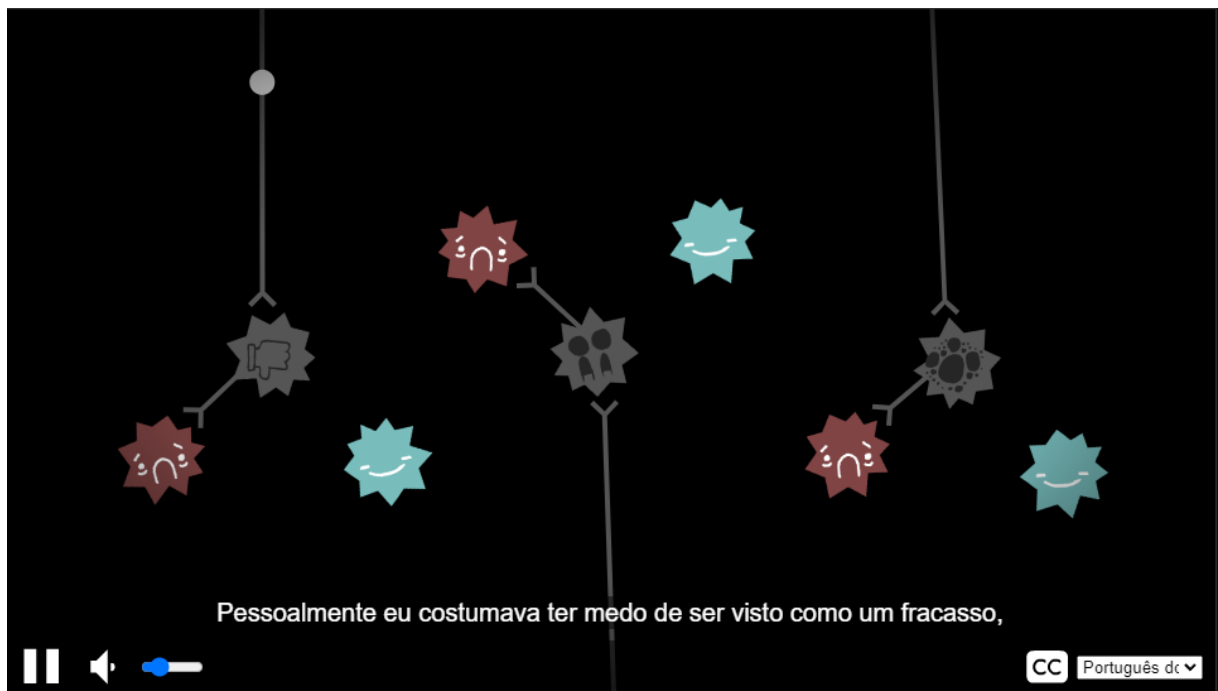
**Figura 13** – Cena introdutória de *Neurotic Neurons*

A experiência se desenvolve em interfaces com representações de neurônios. A narração explica o funcionamento dos neurônios e sugere ao espectador uma forma de interação como ilustração. O próximo trecho de voz só é ativado caso determinadas interações sejam realizadas. Mas, o interator pode realizar ações durante as falas.

Os processos de interação de *Neurotic Neurons* se dão por meio de movimentos e cliques do mouse ou toques na tela do celular (2.1). O jogo foi publicado no site de Nicky Case,

sendo acessível para qualquer aparelho moderno (2.2). Além disso, o código da obra é aberto e disponibilizado ao público (2.3). Esta política de *Creative Commons* permite que usuários criem outras experiências a partir do código, implementem traduções mais facilmente - como é o caso da tradução de língua portuguesa (2.2) - e aprendam sobre programação.

Observamos três principais ludemas em *Neurotic Neurons*: de exploração (3.1), de performance cognitiva (3.3) e de interface (3.5). A maior parte das interações se refere à ligação e desconexão dos neurônios, assim como a emissão de impulsos, mediante às instruções da narração. Nesses casos operam tanto os ludemas de exploração, quanto de performance cognitivas, mas em dois contextos diferentes. Quando não temos certeza dos resultados das conexões e testamos as ligações estamos explorando (3.1) as alternativas. Com o conhecimento adquirido pela exploração e pelo percurso da narração, realizamos interações baseadas em nossa interpretação do contexto (3.3).



**Figura 14** – Modelos de simulação em *Neurotic Neurons*, acomodados pela narração em off.

Um exemplo é quando Case explica a teoria hebbiana, em específico a noção de que traumas se dão pela ligação e ativação de duas experiências. Assim, se nos expusermos em contato com apenas um dos polos dessa ligação, podemos enfraquecer os laços traumáticos. Case dá o exemplo do medo à cachorros após ser mordido, o qual pode ser superado com o contato mais seguro e cotidiano com o animal. Em *Neurotic Neurons*, vemos representações simplificadas dessas ligações e processos. Podemos fazer essa rede de ligações neurológicas e enfraquecê-las - ou mesmo quebrá-las - ao ativarmos apenas o impulso de um neurônio. Desta

maneira, agimos na experiência (3.3) e sob uma interface (3.5) para obtermos mudanças a partir do que compreendermos pela narração sonora e elementos gráficos.

Esse jogo entre indicações de áudio e interações permanece durante toda a experiência. Nicky Case utiliza do humor e do diálogo com o espectador na narração. Na linguagem, há a referência ao eu, tanto explícita - seja nos pronomes ou no relato de experiências - quanto implícita. Entretanto, *Neurotic Neurons* não se configura uma obra autobiográfica e utiliza a autorreferencia como um de seus elementos. Ao final, Case credits os outros participantes do projeto através da narração, além de agradecimentos e indicações. Nos é permitido também explorar os neurônios e as ligações livremente durante e após essas considerações, trechos nos quais operam os ludemas de explorações e de performance cognitiva.

Na tabela, organizamos a experiência em três momentos, as quais possuem uma divisão mais clara dos ludemas:

**Tabela 2 – Análise de *Neurotic Neurons***

Sequências	1. Manifestação do “eu” autobiográfico na obra	3. Ludemas
Introdução. Cuts scene na qual Nicky Case apresenta suas questões com a ansiedade, a teoria neurológica que explica o quadro e o que consiste a experiência.	1.1: há a utilização do pronome "eu", assim como a apresentação "Olá, eu sou Nicky Case". É enunciada uma experiência pessoal (quadros de ansiedade) e o uso do humor. 1.2: Nos primeiros minutos, há uma ilustração de Nicky Case sentado diante de uma mesa repleta de papéis. Uma representação da Lua também indica o tempo. Tal representação de Case se liga à condição de ansioso descrita verbalmente. 1.3: Há um diálogo com o espectador tanto na apresentação de Case quanto no convite de explorar as representações dos neurônios.	3.1: é operado o ludema de exploração após a enunciação sugerir ao espectador que interage com as representações dos neurônios.
Corpo da experiência. Simulação do funcionamento neurológico segundo a teoria hebbiana, aplicada à ansiedade. Narração em <i>off</i> explicando os conceitos dos neurônios e relacionando com experiências pessoais de Case.	1.1: uso do pronome "eu", referências a experiências pessoais de Case, como seus medos. 1.2: não há referências visuais explícitas a persona de Nicky Case, apenas símbolos de seus medos sobrepostos aos neurônios. 1.3: Diálogo com o espectador identificados pelo uso do pronome "você", pelas sugestões diretas para	3.1: o ludema de exploração se apresenta nos momentos em que o espectador testa as ligações e impulsos dos neurônios. 3.3: o ludema de performance cognitiva é operado quando o

	experimentar na simulação e pelas respostas pela narração em <i>off</i> das interações promovidas pelos espectadores. Uso da linguagem informal no diálogo.	jogador interage com a simulação a partir do que aprendeu anteriormente na obra.
Encerramento. A narração em <i>off</i> de Case credits os realizadores e apoiadores do projeto. Versão <i>sandbox</i> da rede de neurônios é disponibilizada.	1.1: Autorreferência ao processo de criação, as plataformas que Neurotic Neurons é vinculado, apoiadores do projeto e materiais que expandem os temas da experiência. A linguagem verbal é informal. 1.2: Não temos marcas propriamente autorreferenciais, a não ser logos e banners dos projetos de Nicky Case. 1.3: O diálogo com o espectador é constante no excerto final, pois a narração em vários momentos utiliza o pronome "você" ao agradecer o público que experienciou a obra e indicar projetos e materiais sobre a temática.	3.1: o ludema de exploração é ativado na experiência <i>sandbox</i> de experimentar com a simulação livremente. 3.2: o ludema de performance cognitiva pode ser ativado por o espectador joga com a simulação a partir do conhecimento adquirido.

#### 4.2.3. *That Dragon, Cancer*

*That Dragon, Cancer* é um jogo que narra a experiência do casal Ryan e Amy Green, que participam da produção da obra, com seu filho Joel, diagnosticado com câncer quando tinha um ano. Em capítulos, acompanhamos a história da família desde o diagnóstico, passando pelo tratamento até o falecimento de Joe. O jogo toma uma abordagem poética e fragmentária desse processo, desenvolvendo as sensações dos eventos. A maior parte desta breve contextualização sobre o jogo tem como base as reportagens de Jason Fanz (2016) e Jessica Lussenhop (2016).

A produção de *That Dragon, Cancer* começou em 2012, quando Joel tinha quatro anos. A criança havia superado as expectativas de vida fornecidas pelos médicos, o qual identificaram uma forma de câncer rara. Ryan Green já trabalhava com programação e construiu um protótipo inspirado na experiência de Green em tentar fazer seu filho parar de chorar.

A demonstração ganhou notoriedade em festivais e ciclos de desenvolvimento de jogos. Uma versão maior desse processo na vida de Green foi apoiado por financiadores, recebeu uma campanha de financiamento coletivo em 2013 e a produção do documentário *Thank You For*

*Playing*. Ryan se uniu a outros desenvolvedores e a sua própria esposa - apesar de sua relutância inicial -, criando a desenvolvedora Numinous Games.

Joel morreu em 2014. A família Green buscou forças na religião, pois são católicos devotos. *That Dragon, Cancer* foi lançado em janeiro de 2016 e narra esse processo da luta de Joel contra a doença. Os capítulos da obra saltam entre os primeiros anos pós-diagnóstico, os momentos de esperança, a confrontação com os diagnósticos, a aceitação da morte, entre outros. Como o próprio nome indica, há o uso de alegorias e metáforas no *videogame*, os quais se apresentam tanto no plano audiovisual, quanto nas mecânicas. As interações da obra envolvem cliques em determinados objetos, pessoas e caminhos, os quais fornecem detalhes ou avançam a narrativa.

O jogo apresenta representações de pessoas e locais dos eventos reais, mas de maneira abstrata e desenvolvendo metáforas sobre elas. Há a utilização de materiais indiciais como gravações em áudio e fotografias, incorporados às cenas do jogo.

#### **4.2.3.1. Análise *That Dragon, Cancer***

Diferente de *Mainichi* e *Neurotic*, *That Dragon, Cancer* é uma experiência mais longa em duração. Também possui valores de produções maiores, com mais pessoas trabalhando no projeto. Desta forma, analisaremos as características gerais da obra e instâncias de ativação de todos os ludemas presentes na obra, porém nos focaremos em cinco cenas de 13 em nossa análise específica nas tabelas, pois elas fornecem uma noção satisfatória de todas as características técnicas e de sentido da obra.

A estrutura de *That Dragon, Cancer* consiste em capítulos, cujas cenas apresentam um período ou eventos no processo de luta contra o câncer. Os capítulos seguem uma linha cronológica, mas de uma maneira fragmentária, sem uma noção clara da passagem de tempo. O estilo visual do jogo é 3D estilizado, com algumas marcas mais próximas de seu referente e outros mais abstratos. As faces das personagens, por exemplo, são vazias, não possuindo olhos e bocas. O modo como interagimos com o jogo é através dos cliques. O ícone do *mouse* se modifica dependendo das interações possíveis.

Desta maneira, o jogo tem poucos comandos: a câmara e o ponteiro podem ser controlados tanto pelo *mouse*, quanto pelo teclado ou por um *joystick* (2.1). Diferente dos de *Mainichi* e *Neurotic Neurons*, há entraves tecnológicos para jogar *That Dragon, Cancer*: o jogo necessita de pelo menos 5 *gigabytes* de espaço livre nos computadores, além de uma placa de vídeo (2.2). O jogo foi produzido com a *engine* Unity - a qual, no período, passou a ser aderida



por desenvolvedores independentes -, e foi disponibilizado para computadores e o console Ouya em plataformas digitais, em sistemas operacionais Android e iOS nos celulares e *tablets* (3.3).

Até por ser um jogo de maior duração, há mais estratégias utilizadas na manifestação do “eu” na obra. No plano sonoro temos monólogos tanto de Ryan quanto de Amy, interpretações de conversas da família e com os profissionais de saúde, gravações de eventos reais e áudios de celulares (1.1). Os conteúdos desses materiais variam também, reflexões sobre os acontecimentos, diálogos, sons espaços como risadas e choros (1.1). Existem textos verbais-escritos que contém autorrepresentação. No capítulo *Adrift* lemos cartas escritas por Amy e Ryan, as quais relatam confissões e relatos pessoais (1.1). Também há materiais de outras pessoas. No capítulo *Waking Up*, lemos cartões escritos por outros indivíduos que passaram pelo trauma do câncer.

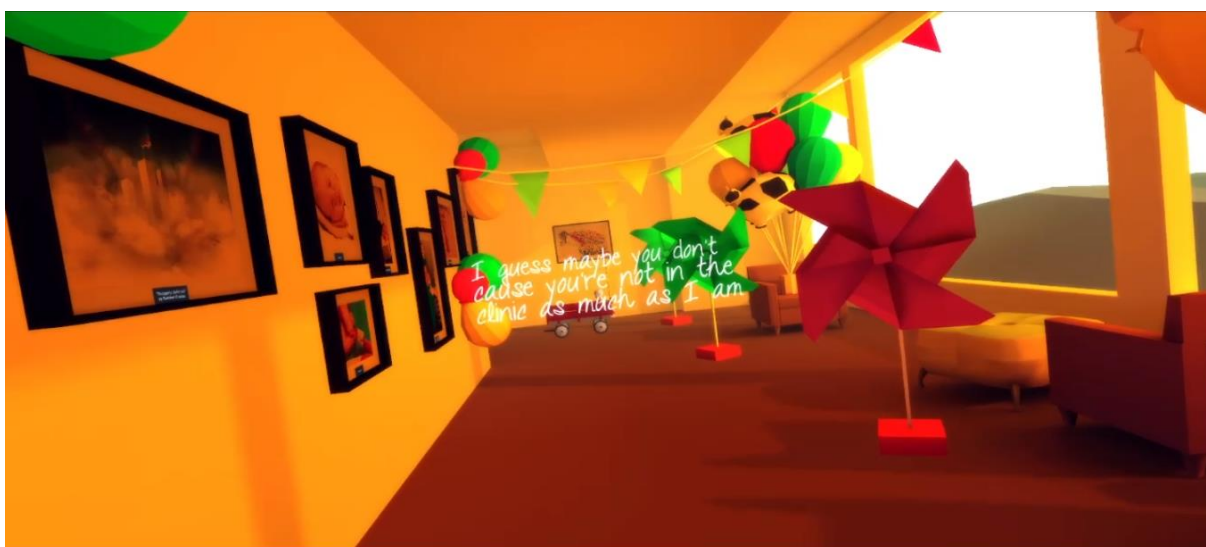
Nos aspectos visuais (1.2) também se operam diversas estratégias de manifestação do “eu”. Primeiramente, as personagens possuem o mesmo estilo: modelagem 3D que, embora respeite proporções corporais da realidade, não busca o fotorrealismo. A construção poligonal das personagens é evidenciada e as personagens, como não possuem traços faciais, são identificadas por outros índices, como cabelo, roupas e silhueta. Se tivermos o conhecimento dos correlatos reais das representações, nossa percepção sobre a autobiografia se expande. Procedimentos semelhantes são utilizados nos ambientes. Partes da casa dos Green e do hospital em que Joel é tratado são representações dos locais onde aconteceram os eventos. Entretanto, eles sempre entregam níveis diferentes de estilização e abstração. O hospital que é representado de maneira mais pragmática no começo do capítulo *End of Treatment Party*, é o mesmo destruído, com elementos fantasiosos, no final da sequência. Assim como o quarto de Joel é colocado flutuando na água no ambiente surrealista do capítulo *Adrift*. Há ainda materiais indiciais, como as pinturas e fotografias exibidas no hospital no capítulo *End of Treatment Party*, produzidas por indivíduos - ou amigos - que passaram pelo câncer e apoiadores do jogo. Além disso, os créditos do jogo apresentam fotografias da família Green, dos outros desenvolvedores do projeto e de pacientes com câncer.

Essas referências ao trauma coletivo da doença é uma das indicações de metalinguagem e diálogo com o espectador (1.3). Seja por textos ou imagens, temos a noção de solidariedade e expressão pessoal como coletiva em relação ao câncer. Nas passagens *End of Treatment Party* e *Joel the Baby Knight* há *minigames* em referências a jogos de corrida e de plataforma. Os excertos aproximam os formatos lúdicos com as mensagens da obra, alterando os sentidos. Jogadores que possuem familiaridade com esses gêneros terão uma percepção diferente dos

capítulos. Os monólogos no plano sonoro, embora não mencionem o espectador diretamente, têm o público com um enunciatário implícito.

. Identificamos quatro ludemas em operação durante o jogar de *That Dragon, Cancer*: de exploração (3.1), de performance física (3.2), de performance cognitiva (3.3) e estéticos (3.4).

O mais prevalente é o ludema de exploração, pois a própria estrutura de apontar-e-clicar do jogo potencializa essa operação (3.1). Todas as ações são realizadas a partir do cursor centralizado na tela. Só podemos andar, por exemplo, se o ícone do cursor estiver com o símbolo de pés. Assim como, para ler ou ver certas cenas, o ícone que representa é de um olho. Desconhecemos ou temos conhecimento parcial das interações ao clicar nos ícones. É assim que temos acesso a documentos, áudios, cenas e o desenvolvimento da trama.



**Figura 15** – Capítulo *End of Treatment Party* de *That Dragon, Cancer*

O ludema de performance física é operado em dois momentos específicos, nas referências a outros jogos por meio de mini games. O primeiro deles emerge no capítulo *End of Treatment Party*, quando interagimos com o carro de mão em que Joel está fazendo a quimioterapia. Antes, ouvimos um áudio de celular em que Amy fala sobre os dias passados no hospital e a sensação de ver as celebrações quando outras crianças recebem alta hospitalar. O *minigame* que jogamos depois emula títulos de corrida de kart, como *Mario Kart*, o qual contém tropos do gênero - obstáculos, turbo, uma pista circular e coleta de itens. Quem guia o carro é a mãe, a qual coleta os remédios do tratamento de Joel, e alimentos e bebidas de acompanhantes dos pacientes (frutas, suco em caixa, refrigerante). Pode-se se dizer que aqui também se opera o ludema de coleta, entretanto esses itens não se acumulam realmente e funcionam mais como alegorias na cena. A trilha sonora expressa felicidade, assim como as cores radiantes. Ao final

da corrida, o carrinho cai próximo a uma sala aberta e escura. A música se torna triste e tensa. Nos é apresentada uma cena surreal: as paredes estão quebradas e vemos a cidade sendo tomada pela mancha que representa o câncer. O hospital que possuía cores vibrantes, agora se torna frio.



*Figura 16 - Minigame de plataforma em That Dragon, Cancer*

A outra referência a tradição dos jogos digitais, e também opera o ludema de performance física, se dá no capítulo *Joel the Baby Knight*. No plano sonoro, temos um diálogo entre Amy e Ryan com seus filhos. Um deles pede para que contem uma história antes de dormirem. Ryan cria a história do “Cavaleiro Joel”, uma metáfora da batalha dele contra o câncer. Enquanto ocorre a nação, começamos a jogar um *game* sobre o Cavaleiro Joel, o qual emula títulos de plataforma, em específico *Ghouls'n Ghosts*. Há uma confluência entre o que é narrado e o que jogamos. Por exemplo, quando Ryan fala que Joel possui espada, escudo e lança, esses objetos aparecem ao avatar de Joe. Ao final do *minigame*, Joel enfrenta um dragão. Ele pode ser derrotado, mas seu pai entra em cena também como um avatar do jogo e a narração explica sua aparição.

Nas duas cenas de referências a outros jogos e operação do ludema de performance física o controle prevalente de apontar e clicar é deixado temporariamente de lado para controles pelo teclado. Mesmo assim, as interações e dificuldade são acessíveis e leniente a erros do jogador.

O ludema de performance cognitiva é menos explorado do que os demais. Porém, está em operação em algumas cenas cuja intenção do jogador é encontrar a interação para prosseguir a narrativa.

Já o ludema estético está presente praticamente em toda a experiência, dependendo do engajamento do jogador com o ambiente e eventos. Como descrevemos, as cenas possuem alegorias, trabalho com cores, criações estilizadas em 3D, elementos indiciais, que são um convite para a contemplação.

Na tabela, reunimos cinco capítulos do jogo, pois elas contêm todos os tipos de ludemas operados na obra e nos fornecem uma noção satisfatória das operações na estrutura de *That Dragon, Cancer*.

**Tabela 3 – Análise de *That Dragon, Cancer***

Sequências	1. Manifestação do “eu” autobiográfico na obra	3. Ludemas
<p>Capítulo <i>Park at the Edge of the World</i>. Ryan, Amy e Joel estão em um parque. Comentários no plano sonoro sobre o início do diagnóstico de Joel. A família brinca com patos na beira do lago. Joel brinca em brinquedos no parque, Ao final da cena, Joel está em uma maca de hospital próximo à água. A câmera faz um travelling até o hospital, ambiente da próxima cena.</p>	<p>1.1: reflexões de Ryan após o diagnóstico de Joel estão no plano sonoro, reforçadas por legendas. Gravações de áudio da família Green inseridas nas cenas, como as brincadeiras de Joel no parque e um áudio enviado por Amy no celular. 1.2: Representações de Joel e Ryan, Em determinados momentos a câmera se torna subjetiva, ao assumir a perspectiva dos personagens.</p>	<p>3.1: o ludema de exploração é operado nos momentos que exploramos os cenários e as interações ao clicar nos objetos e caminhos. Como é padrão em todo jogo, o ícone do <i>mouse</i> se modifica de acordo com a interação realizada. 3.4: as cenas ativadas pelas interações, como brincar com Joel nos brinquedos de parque, solicitam a contemplação estética dos jogadores. Há uma direção do olhar do espectador, mas mesmo nos momentos mais "livres", as cenas podem ser fluídas com a intencionalidade da contemplação estética.</p>

<p>Capítulo <i>End of Treatment Party</i>. Ambientado no hospital durante a quimioterapia de Joel. Há balões para celebrar a alta hospitalar de pacientes com câncer. Nas paredes estão emoldurados fotos e ilustrações produzidas por pacientes e amigos de pacientes, além de apoiadores de projetos. <i>Minigame</i> de corrida de kart, dirigido por Amy Green. Ao final, o ambiente do hospital se torna sombrio. As paredes quebradas revelam a cidade invadidas por mancha que se alastram.</p>	<p>1.1: áudio do celular de Amy sobre a esperança de ver Joel recebendo alta do hospital. 1.2: representação visual de Amy e Joel. 1.3: há metalinguagem no <i>minigame</i> de kart da cena, o qual faz referência a títulos como <i>Mario Kart</i>.</p>	<p>3.1: o ludema de exploração é ativado nas interações com os objetos e ambientes. Em específico no capítulo, podemos ver com mais detalhes os quadros na parede, incluindo o título e os autores. 3.2: no <i>minigame</i> de kart é operado o ludema de performance física, pois os desafios são mecânicos, como desviar dos obstáculos e pegar os turbos. 3.4: os ludemas estéticos são identificados no momento em que o interator contempla as cenas. 3.6: há um ludema de coleta ou a emulação do ludema de coleta no <i>minigame</i> de kart, pois coletamos nas passagens alimentos e remédios. Entretanto, eles não se acumulam e só estão como referência ao tropo dos <i>videogames</i>.</p>
<p>Capítulo <i>Waking Up</i>. Amy está com Joel no colo em uma sala do hospital. Monólogo de Amy direcionado a Joel. Marcas de tintas dos pés e mãos de Joel e outros pacientes na parede da sala. Todo o ambiente do hospital possui cartões de familiares e amigos de pacientes com câncer. As mensagens são as mais diversas.</p>	<p>1.1: monólogo de Amy direcionado a Joel, relatando os dias no hospital e desejando que ele se recupere, que seja só mais uma fase de uma vida. 1.2: representação de Amy e Joel. Marcas de pés e mãos de Joel e outros pacientes na parede, uma prática lúdica comum em pediatria. Cartões com mensagens de familiares e amigos de pessoas em tratamento ou falecidas estão dispostos no cenário.</p>	<p>3.1: o ludema de exploração é ativado quando vemos com detalhes as marcas nas paredes e lemos os cartões no cenário. 3.4: os ludemas estéticos aparecem na apreciação do cenário do hospital, que se apresenta de maneira diferente dos outros capítulos.</p>

<p>Capítulo <i>I'm Sorry Guys, It's Not Okay</i>. Amy, Ryan e Joel estão em uma sala. Temos à disposição um brinquedo em formato de roleta com a figura de animais. Onde o ponteiro para, o som do animal emerge. A cena modifica com a chegada do médico e de sua assistente. Eles contam sobre o diagnóstico terminal de Joel. A roleta também se transforma, com a face de cada personagem no local no lugar dos animais. Podemos acessar a cena sob diferentes perspectivas ao colocar o ponteiro em determinada pessoa. Ao longo da cena, a sala se inunda de água e Joel está em bote salva-vidas.</p>	<p>1.1: monólogos interiores das personagens como reações à fala do médico sobre o diagnóstico de Joel, os quais podem ser alternados pelo brinquedo. 1.2: representações de Amy, Ryan, Joel, o médico e sua assistente, acessados de diferentes perspectivas.</p>	<p>3.1: o ludema de exploração é identificado quando vemos a cena pela primeira vez em diferentes perspectivas. 3.3: o ludema de performance cognitiva é operado quando deliberadamente revemos a cena sob a perspectiva de uma personagem, pois o brinquedo tem uma opção de voltar no tempo. 3.4: o ludema de estético depende da intencionalidade do jogador com a sequência.</p>
<p>Capítulo <i>Adrift</i>. Sequência direta do capítulo <i>I'm Sorry Guys, It's Not Okay</i>. O ambiente é inundado por água. Joel e Amy estão em um barco. Um farol está distante. Ruínas dos quartos dos Green ainda estão na superfície. Há boias espalhadas pelo cenário, assim como garrafas contendo cartas de Amy e Ryan sobre esse momento crítico do processo.</p>	<p>1.1: diálogo de Amy e Joel sobre o momento crítico do tratamento de Joel. As cartas nas garrafas são relatos pessoais de Joel e Ryan, abordando diferentes maneiras de lidar com os eventos. Há gravações reais do cotidiano dos Ryan quando estamos nos quartos da família na superfície. 1.2: Representações de Joel e Amy, assim como Ryan ao final do capítulo. 1.3: as cartas, que funcionam como diários pessoais, revelam reflexões e opiniões privadas sobre o processo.</p>	<p>3.1: o ludema de exploração se dá pelo acesso aos ambientes da sequência e a fruição das cartas. 3.4: a cena é plena de detalhes e objetos, os quais podem ser contemplados.</p>

### 4.3. A título de conclusão do capítulo

Em nosso capítulo de análises, compreendemos como os elementos autorreferenciais se manifestam na estrutura de diferentes games, assim como as operações durante o ato de jogar. Novamente, reiteramos que as três obras analisadas não dão conta de todo o fenômeno estudado

na dissertação, mas podem indicar algumas perspectivas a partir da análise empírica. Perspectivas que vamos desenvolver no próximo capítulo, além de ampliar a discussão para todo nosso objeto de pesquisa.

Na análise de *Mainichi*, *Neurotic Neurons* e *That Dragon, Cancer*, identificamos a prevalência de cinco ludemas entre sete possíveis (exploração, de performance física, de performance cognitiva, estético e de interface). Os mais recorrentes são o de exploração, de performance cognitiva e estético. Os jogos analisados, assim como grande parte dos títulos do anexo 1, têm enfoque na narrativa, no sentido da construção da intriga. Dessa maneira, o viés exploratório se apresenta como interações para o desenvolvimento da trama e da experiência sensível. Muitas das vezes não há desafios de ordem física ou cognitiva - ou os tem em uma intensidade menor -, pois o que está em jogo é uma exploração sensível dos ambientes e personagens.

A interpretação do que compreendemos durante o jogo - seja da autobiografia ou dos demais temas e elementos abordados - é solicitada em alguns desafios, não sendo meramente exploratória. Entretanto, esses dois modos se mesclam, por vezes inseparáveis.

A partir dos três jogos podemos identificar como os pontos de vista são articulados de diferentes maneiras. *Mainichi* apresenta uma câmera fixa no avatar da autora, vista de cima para baixo, como nos RPGs japoneses de *8 bits*. *Neurotic Neurons* não possui um avatar controlável - a referência autorreferencial se dá principalmente pelo plano sonoro -, e o sentido se dá na chave da simulação. Já *That Dragon, Cancer* alterna entre mais de um ponto de vista - dos pais, da criança, dos médicos e mesmo descorporificada -, por vezes assumindo uma perspectiva subjetiva - ou em primeira-pessoa no jargão dos *videogames*.

Também observamos as maneiras de trabalhar a referência ou o material referencial. Apenas *That Dragon, Cancer* possui materiais indiciais como fotografias e gravações de áudio. Já *Mainichi* trabalha a referência autobiográfica em sua confecção gráfica e na relação com seu material paratextual, externo. Como *Neurotic Neurons* demonstramos como essa referência a eventos pessoais podem contribuir para outras formas de narrar, até mesmo educacional, jornalística e de divulgação científica. Como jogos e experiências lúdicas têm a possibilidade do “eu” se colocar mesmo sem uma preposição autobiográfica.

Nos atemos neste breve fechamento dos capítulos mais ao aspecto poético, de técnica e criação. O quinto capítulo relaciona o momento empírico do trabalho com os capítulos teóricos, trabalhando o fenômeno estético comunicacional.

## **Capítulo 5: interpretações e conclusões da pesquisa**



No decorrer da dissertação, partimos de um percurso teórico-argumentativo para a empiria. Neste capítulo, costuramos esses dois movimentos em um esforço interpretativo. Desta maneira, estabelecemos ligações entre as análises e os temas de cada capítulo, em específico a comunicação e experiência estética, o reconhecimento e identidade, e o real e outras inserções do “eu” nos *videogames*.

Ampliaremos também o escopo das obras citadas para além das analisadas, tendo como base os jogos listados no anexo 1. Tanto para identificar tendências compartilhadas por jogos – em grande parte envolvidas pelo contexto social e midiático - quanto exemplos e fenômenos específicos – a partir da experiência ao jogar.

Começamos ainda pelas análises e pelo tema das técnicas empregadas. Nas três obras analisadas, assim como nos subtópicos de ilustração dos três primeiros capítulos, tivemos poucos exemplos de jogos que articulam a dimensão autorrepresentacional com desafios mecânicos. Apesar de apenas *That Dragon, Cancer* possuir desafios de ordem motora nas análises - e de uma maneira periférica na estrutura da obra -, mais jogos têm esse enfoque em sua composição. Como nos segmentos de *That Dragon, Cancer*, identificamos a referência explícita à tradição dos *videogames* como um modo de relacionar a histórias pessoais. É o caso também dos *minigames* de *Johnny RPG* ou do título de *Coming Out Simulator* - o qual faz referência aos títulos de simulação que começavam a adquirir popularidade na época. Outros jogos utilizam gêneros e tropos dos *videogames* de maneira implícita. Podemos citar as vinhetas de *We Met in May* e *Consume Me*. O primeiro trata-se de um dos jogos autobiográficos de Nina Freeman, em conjunto com Jake Jefferies e compositor Ryan Yoshikami, o qual narra o início do relacionamento com Jefferies por meio de vinhetas que trabalham com ludicidade eventos do cotidiano em casal. Já *Consume Me* tem em seus *minigames* a temática a compulsão alimentar da desenvolvedora Jenny Jiao Hsia. Ambos os jogos trabalham os temas e as mecânicas com humor, não desenvolvendo uma representação realista, mas relacionando acontecimentos reais com mecânicas lúdicas dos *videogames*. Isso reforça sua dimensão de experiência estética, ao trazer à tona a dimensão sensível da ludicidade.



**Figura 17-** *Consume Me*, de Jenny Jiao Hsia e AP Thompson

A referência a outros jogos pode funcionar também como uma reflexão de seus autores sobre perspectiva particular do próprio meio. É o caso de *Getting Over It with Bennett Foddy*, no qual o desenvolvedor Bennett Foddy, na narração em *off*, fornece seus pensamentos sobre *design* de jogos e o sentimento de frustração enquanto tentamos passar por desafios mecânicos muito elevados em um estilo visual pitoresco: os jogadores controlam um homem dentro de um caldeirão empunhando um martelo, ferramenta utilizada para subir uma montanha. Foddy diz no começo da obra que essa estrutura é inspirada no jogo em *flash Sexy Hiking*, lançado em 2002. *Getting Over It* foi um sucesso para o meio *indie*, especialmente por meio das *gameplays* de *youtubers* e *streamers*. O contraste entre a narração em *off* - calma e reflexiva - com a dificuldade extrema e frustrante do jogo é tanto um ponto de estranhamento para o jogador quanto de convergência da mensagem e sentido. Ambos os aspectos comunicam a temática da frustração e da persistência. Dessa maneira, o jogo funciona como um ensaio pessoal na linguagem dos *videogames*.

Essas relações entre inserção do “eu” nos games e o ato de jogar - as quais podem parecer até mesmo contraditórias - é explicado pelo conceito de experiência estética e dos percursos de reconhecimento, como trabalhados no corpo da dissertação. Nas análises, utilizamos o termo “estética” para designar a contemplação intencional de determinados objetos estéticos nos jogos. Entretanto, ampliaremos a aplicação desse termo, assim como nos capítulos teóricos, para toda relação sensível entre sujeito e objetos, ambos presentes no mundo. Dessa

maneira, pensamos o jogar não só na ação que modifica o estado do jogo, mas em todas as relações sensíveis que constroem o sentido, como assistir, ouvir, dialogar com outros jogadores etc. Mikel Dufrenne escreve sobre a ligação entre os conceitos de intencionalidade, objeto, sujeito e estética no seguinte excerto:

Então, a intencionalidade não tem mais caução no Ser; ela exprime sempre a solidariedade entre o objeto e o sujeito, mas sem que o sujeito e objeto estejam subordinados a uma instância superior nem sejam reabsorvidos na relação que os une. A exterioridade do objeto é irreduzível, se bem que só haja objeto para um sujeito; é irreduzível também a asseidade do sujeito, a ipseidade do *cogito* que, mesmo numa filosofia transcendental, se pronuncia em primeira pessoa. A transcendência não é outra coisa que o movimento pelo qual o sujeito se constitui como sujeito ao se voltar para o objeto. (DUFRENNE, 2015, p. 79-80)

Ao inserirmos essa dimensão estética ao nosso objeto de análise percebemos não só as técnicas e a comunicação com o jogador por meio da *poiesis*, mas a experiência na confluência entre espectador, obra e autor, na qual o jogador - no caso da dissertação - atualiza a obra a todo o momento de fruição. Novamente, essa atualização não se dá apenas na agência, porém em todo o ato de fruição.

Dessa maneira, podemos compreender, por exemplo, como cada jogador percebe as referências autorreferenciais e as referências à tradição dos RPGs em *Mainichi*, assim como as nuances da percepção de diferentes corpos e contextos no ato de jogar. Ou, as interpretações dos jogadores das alegorias e metáforas visuais de *That Dragon, Cancer*. Condições só possíveis de identificar em uma descrição fenomenológica.

Não pretendemos, nestas linhas de conclusão das análises, traçar uma descrição do ato de jogar as obras mencionadas, mas compreender como a experiência estética na comunicação está no ato de jogar, e, mais especificamente, nas relações com os aspectos autorreferenciais de nosso objeto de estudo.

Assim como discutimos no primeiro capítulo, observamos nas análises a relevância de toda a rede que envolve o jogar para o reconhecimento dos elementos autorreferenciais. No capítulo em questão, defendemos o ato de jogar como uma rede cibernética que envolve jogadores, máquinas, *feedbacks*, controles e sensações, a partir de contribuições teóricas de Keogh (2015) e Muriel e Crawford (2018).

Dessa maneira, compreendemos que o sentido autobiográfico não se dá somente por um esforço dos autores, mas também pela fruição dos jogadores. Nas análises observamos o quanto os materiais paratextuais influenciam na percepção autobiográfica da obra. Condição que se coaduna com concepção de Sobchack (1999) sobre a identificação do modo documental no cinema. Segundo a pesquisadora, a identificação da imagem cinematográfica depende de nosso

conhecimento e proximidades com os materiais, assim como as relações travadas no momento-a-momento. Não há elementos explícitos em *Mainichi*, por exemplo, que nos indiquem que estamos diante de uma narrativa pessoal. A identificação da narrativa autobiográfica, nesse caso, se dá pelo conhecimento dos paratextos ou do contexto geral de produção. O que inculca diferentes níveis de familiaridade com os temas, impossíveis de serem quantificados. Ao contrário do cinema, porém, não temos um equivalente ao *film souvenir*, as gravações pessoais de eventos cotidianos exibidas por e para as próprias pessoas envolvidas, pois todo material indicial nos *videogames* necessita de pós-produção. Entretanto, devemos mencionar que a identificação dos elementos autorreferenciais não se dá apenas pelo reconhecimento de elementos externos, mas pode partir de marcas textuais e sonoras nos jogos, além das sensações que podem indicar formas de autorrepresentação aos jogadores.

Tal é a dimensão sensível dos *videogames* e, ampliando os horizontes, da própria comunicação. Como descrevemos no primeiro capítulo, o termo estética está ligada a estesia, ou seja, a existência de sensações, de sensibilidade. Pensamos o termo não só em relação ao objeto estético tradicional - mais ligado às artes -, mas como um fenômeno comunicacional. Nessa perspectiva, o espectador é entendido como participante ativo no processo da comunicação, tanto em uma dimensão interpretativa, quanto uma sensível, que precede a cognição. E, ao identificarmos os *videogames* na esfera da comunicação, também promovemos o mesmo movimento da experiência estética para o meio.

Analisar os *videogames* não é somente descrever o seu plano narratológico, o que é transmitido nas telas, porém considerar sua natureza sensível. Analisar, por exemplo, o que todas as alegorias visuais de *That Dragon, Cancer* representam é um trabalho válido, entretanto sugerimos dar alguns passos atrás e entender também questões da ordem: como os elementos audiovisuais chegam a nossos sentidos; como os controles modificam o ato de jogar e contribuem para a produção de sentido? Sobre esta última temos algumas proposições a partir das análises. A ideia de autorrepresentação nos games pode ser explorada já na confluência entre controles e estrutura dos jogos. Em *Neurotic Neurons* temos uma posição “afastada” tanto dos elementos quanto da narração de Case. Já a alternância de pontos de vista em *That Dragon, Cancer* pode ser identificada nos controles de apontar e interagir, o qual permite a alternância entre as câmeras subjetivas e a descorporificação. *Mainichi* adiciona mais uma perspectiva nessa discussão. Como mencionamos no capítulo anterior, a autora *Mattie Brice* utilizou o jogo para uma performance na qual usava seu próprio corpo como controle. A desenvolvedora contesta os padrões vigentes de controle, os quais limitam a linguagem dos jogos digitais. As tecnologias de Realidade Virtual, ainda não acessíveis para um uso comercial amplo, podem

fornecer novos direcionamentos aos jogos autorrepresentacionais. Além disso, outras configurações - como a performance de Brice - apresentam modos de reconhecimento do “eu” e exibição não convencionais.

Mesmo a palavra “reconhecimento” tem diferentes significados, como discutimos no segundo capítulo. Nós adotamos a concepção de Paul Ricœur (1991), em *Percurso do Reconhecimento*, o qual reuniu contribuições da hermenêutica e da fenomenologia. Desta maneira, reconhecer o “si mesmo como o Outro” é tanto uma relação sensível quanto de interpretação, de diálogo e dialética. O seguinte excerto resume a noção epistemológica da comunicação da qual nos referimos:

Nessa perspectiva da alteridade a produção de sentidos se dá para além da mera exegese do que está contido nas mensagens. Ela se realiza no plano do reconhecimento, que surge nos exercícios da interpretação. Nos contornos da hermenêutica, o entendimento não se dá na perspectiva da explicação, mas da compreensão, pois implica a interpretação e a apropriação de sentidos que se revelam num processo de reconhecimento e diálogo entre sujeitos interlocutores. Dá-se uma relação de interação dialógica e dialética entre o Eu e o Outro. Acontece comunicação. (BARROS, 2021, p. 193).

Essa perspectiva nos ofereceu meios de abordar uma das maiores problemáticas dos jogos autorrepresentacionais, a questão do reconhecimento do Outro projetada na obra, especialmente os limites dessa relação.

Grande parte das discussões acadêmicas que tangenciam os jogos autobiográficos envolvem a apropriação do termo "empatia". De acordo com o que descrevemos no decorrer da dissertação e nos itens do anexo 1, a ascensão dos jogos autorrepresentacionais está atrelada à maior produção e divulgação de jogos independentes e produzidos por/para minorias sociais. O esforço de certos setores da indústria e da academia em categorizar jogos autobiográficos de minorias sociais como *empathy games* é uma apropriação instrumental com a finalidade de “ensinar” ao público a vida desses grupos, oferecendo aos jogadores a oportunidade de se colocarem no lugar de outras pessoas. A proposição foi contestada pelos próprios criadores dos jogos e representantes da imprensa e da academia (BLANCO, 2019; POZO, 2018; RUBERG, 2020), pois apenas funcionaria para oferecer uma falsa sensação de conciliação para espectadores já privilegiados socioeconomicamente, enquanto os criadores dos jogos permaneciam na marginalidade da indústria de jogos e mesmo da sociedade

Embora as análises do capítulo 4 não respondam diretamente às questões sobre a empatia do segundo capítulo, identificamos que em nenhum momento os jogos solicitam o “turismo de identidade” (NAKAMURA, 2000) ou uma empatia no sentido de se “colocar na pele de outro”. Pelo contrário, assim como a maior parte dos jogos nos anexo 1, os *videogames*

analisados possuem delimitações em sua estrutura e suas estratégias sensíveis entre a experiência dos jogadores e a experiência dos autores. As múltiplas perspectivas, regidas pela narrativa, de *That Dragon, Cancer* não se prendem à especificidade de uma existência, mas a interpretações de um evento. Em *Mainichi*, os jogadores têm acesso restrito a informações de sua vida e ao próprio espaço temporal - pois o jogo ocorre em um pequeno looping. Somos colocados em um mundo em que as relações interpessoais e espaços estão estabelecidos. Nas duas experiências temos delimitações claras do que os jogadores podem conhecer e fazer com elementos da vida dos autores.

No segundo capítulo, argumentamos que ao invés de uma leitura instrumental dos jogos autorrepresentacionais seja mais proveitoso partir da experiência sensível de cada jogador. Ou seja, não é uma comunicação de mão única, na qual o emissor transmite determinada mensagem ao receptor, que tem de entendê-la segundo os códigos e regras ditados pelo autor - e que no caso aqui discutido, fariam os jogadores sentir o que os autores sentem, ensinar sobre as vivências. Antes, é um processo de sensibilidade que se dá no ato do encontro de horizontes, o qual nunca é linear - Ricœur (1994), por exemplo, adota o modelo de espiral, embora existam outras ilustrações. Como vimos no “Percurso do reconhecimento” de Ricœur (1991), o tensionamento entre *mesmidade* e *ipseidade* na formação da identidade também está na identidade narrativa a partir da experiência do leitor. A percepção do “eu” da obra não é simplesmente dada, mas em uma relação dialética com o espectador/jogador.

No segundo capítulo, discutimos também o fenômeno da escrita do si na modernidade e as modificações sociais que envolvem as manifestações artísticas, ancorado no conceito de “partilha do sensível”. Dessa maneira, reconhecemos que o crescimento dos jogos autorrepresentacionais no início da década de 2010 está ligado a ascensão dos jogos queer, a produção e distribuição independente, a criação de plataformas e comunidades na *web*, e o interesse midiático. Todos esses fatores estão presentes em uma rede de retroalimentação. Ressaltamos, porém, que essas relações possuem nuances e, apesar dos avanços, muitas dessas manifestações não furaram a bolha *mainstream* ou dos países de língua anglófona. A própria noção de jogos independentes já foi apropriada pela indústria em outros sentidos.

Hoje, os jogos autobiográficos têm uma circulação midiática menor se comparado aos anos de 2015 e 2016, embora o anexo 1 revele que a produção não diminuiu. Entretanto, jogos com maiores investimentos passaram a figurar menos, assim como a cobertura midiática não identifica esses jogos como novidades na agenda jornalística. Além disso, identificamos que o caráter de manifestação do eu foi pulverizado para outros gêneros e formas para além da autobiografia. Como em *Neurotic Neurons*, pequenos excertos sobre a experiência pessoal

podem ser utilizados para expressar uma outra temática ou estrutura de jogo. Se já tínhamos esse problema em categorizar os jogos como autobiográficos, pois o trabalho com os eventos e os materiais referenciais toma liberdades estilísticas para se colocar na linguagem dos *videogames*, com a diluição do elemento autobiográfico essas fronteiras são menos identificáveis. Autores certificam a delimitação entre ficção e realidade por meio de termos como semiautobiográfica, pseudoautobiografia, autoficção e pelo guarda-chuva jogos pessoais (*personal games*). Porém, mesmo esses termos não abrigam a miríade de representações do “eu” presentes atualmente.

No terceiro capítulo, abrimos uma frente que relaciona o gosto pelo real e pelo realismo nos *games* atualmente com as expressões pessoais. Dessa maneira, primeiro estabelecemos uma separação entre o fotorrealismo e as mecânicas realistas. Mais do que uma corrida pelo realismo fotográfico, o qual movimenta a indústria *mainstream* desde os anos 1990 pelo menos, hoje se popularizam os jogos sobre eventos e trabalhos cotidianos. Citamos os servidores de *roleplay* de GTA V, no qual jogadores atuam como personagens que criaram, em sociedades virtuais com níveis de organizações e sistemas de jogo que simulam aspectos da realidade - como a necessidade de comer ou tomar água, ou mesmo empresas como *iFood*, *WhatsApp* e *Tinder*. Nesse caso específico, não há uma manifestação autobiográfica propriamente, pois os jogadores performam papéis com seus avatares e são encorajados a não quebrar a realidade do mundo virtual com informações *externas* e com o uso de metalinguagem.

Entretanto, o *roleplay* e os chamados *metaversos*<sup>11</sup> são pontos de partida para compreendermos a manifestação do eu dos jogadores em universos virtuais já pré-configurados e em espaços coletivos. Temos desde exemplos tradicionais, como *The Sims*, sobre como a projeção de si no game é uma das formas de abordá-lo, até mais recentes, como *Roblox* e *Minecraft*, os quais admitem diversos jogos diferentes dentro do produto *macro*. Experiências destinadas à conversa e interações cotidianas também figuram na expressão pessoal do jogador. Podemos citar o *VR Chat*, na qual pessoas com seus avatares se encontram em cenários para conversar. Outro exemplo é *Kind Words*, no qual jogadores mandam cartas anônimas e podem responder missivas de outros jogadores. A maior parte dos conteúdos dos textos são desabafos, confissões, relatos de experiências e pedidos por conselhos.

De modo semelhante podemos pensar nas escritas de si mesmo no Brasil e outros países do sul global. Os brasileiros configuram como a quarta maior base de usuários de internet no

---

<sup>11</sup> Ambientes virtuais coletivos que oferecem serviços, meios de entretenimento e engajamento para que os usuários permanecem com seus avatares presentes nesse espaço. Tal tendência é observada tanto em jogos, quanto nos planos de outras redes sociais e empresas, como o Facebook.

mundo, além de ter uma cultura de *videogames* rica. Cultura essa diferente dos países desenvolvidos e envolve - sobretudo na década de 2000, quando os investimentos para jogos nacionais diminuíram - a criatividade através da pirataria, da modificação de jogos, de gambiarras, de utilizar os recursos disponíveis e, principalmente, de trazer as experiências locais para *videogames* criados por e para o norte global. Por exemplo, são famosos os *mods* de *GTA San Andreas* que recriam partes de cidades como Rio de Janeiro e São Paulo - incluindo pontos turísticos e as favelas - e fornecem ao jogador customização de avatares como camisetas de futebol, cortes de cabelo e carros típicos do Brasil. Dessa maneira, não se trata de uma manifestação autobiográfica, mas da experiência coletiva - e específica de cada território - brasileira.

Essa relação do jogador-criador-ativo pode exemplificar a dimensão da experiência estética como um continuum de percepção e criação. Ou seja, na *aesthesis*, na fruição, o espectador se transforma também em autor, executa uma nova *poesis* ao sentir, interpretar e modificar a experiência. E, nos casos relatados, pode assumir ainda um outro ato poético, quando sua criação é transmitida para os outros, os quais, por sua vez, têm na estesia uma performance criativa. É, novamente, um modelo de espiral – não somente no ato contínuo de fruição, como aponta Ricœur -, porém um que admite a *poesis* no encontro com a obra – na *mimese III* - e a posterior *poesis* – entre a *mimese I e II*.

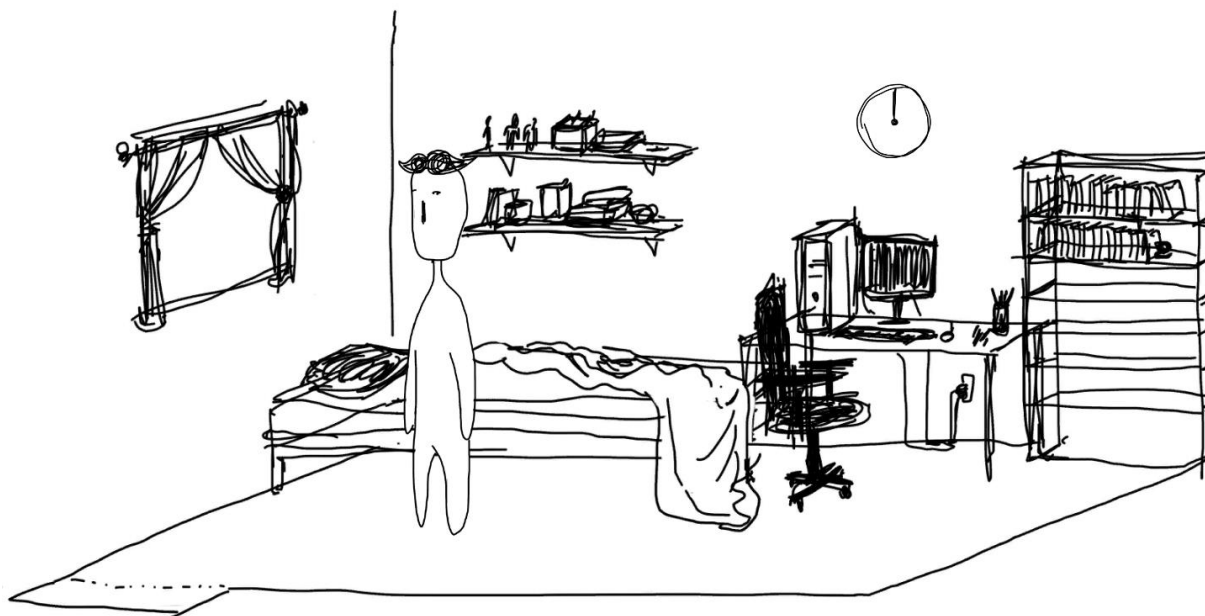
Na América Latina também há uma profusão de jogos políticos, os quais, mesmo se não possuírem marcas do “eu” explícitas, trazem as posições políticas de seus criadores de maneira clara. A argentina Florencia Rumpel Rodriguez produziu um jogo em Twine chamado *Como la gente civilizada*, no qual discorre sobre o sexismo a partir de sua experiência. Outro jogo da autora, *Doom Fetito*, é um modo do FPS *Doom* aplicada a temática do aborto na Argentina. Jogos brasileiros também articulam a dimensão política na manifestação individual. Só no período da pandemia de covid-19 temos três exemplos: em *Séculos*, de goals, controlamos um personagem em isolamento social, o qual pode fazer um número reduzidos de atividades em casa. Uma particularmente interessante é redigir cartas na máquina de escrever, as quais podem ser enviadas para o criador do jogo. *Punhos de Repúdio*, da desenvolvedora Braindead Broccoli, é um *beat n' up*<sup>12</sup>, cujo objetivo é enfrentar negacionistas da pandemia. Figuras do período são retratadas de forma caricatural, como os indivíduos trajando camisetas da seleção brasileiro e máscara abaixo do queijo. O último exemplo é *Pandemia*, do estúdio Game e Arte, ainda sem

---

<sup>12</sup> Jogos de “andar e bater”, famosos em fliperamas e consoles de 8 e 16 bits. Final Fight e Streets of Rage são exemplos desse gênero.



versão jogável. Na obra, os jogadores controlam uma médica em um hospital periférico, tendo de lidar com os pacientes sem os recursos necessários.



**Figura 18** – *Séculos, de goals*

A tríplice mimese de Ricœur (1999) nos auxilia a compreender como as representações podem ser pensadas. A mimese II é a mediação entre o mundo pré-configurado da *mimese I* - ou seja, a realidade, nosso mundo - e o mundo configurado do texto, que só pode ser acessado na *mimese III*, no encontro da obra com o espectador. Quando o mundo pré-configurado é reconstituída na narrativa sua temporalidade e seu aspecto sensível são modificadas, entretanto no ato de fruição esses elementos reconfigurados nunca deixaram de remeter ao mundo existente. Ricœur escrevia sobre a literatura, porém podemos pensar essa relação com os *videogames*, visto as construções necessárias para os eventos figurarem em uma linguagem lúdica.

Comprendemos, ao seguir esses caminhos, que tanto o realismo quanto a autorrepresentação nos jogos não seguem cartilhas e se criam na relação com o jogador, na estesia. Karl Erik Schøllhammer, escrevendo sobre o realismo na literatura, cita a ideia de “estética afetiva” em Mario Perniola, a qual tem convergência com o que discutimos até o momento:

Perniola permite ampliar a compreensão das novas formas de realismo contemporâneas, conciliáveis com o que tentativamente chamei (Schøllhammer, 2005) uma “estética afetiva”, em contraponto a uma estética do efeito, e que opera através de singularidades afirmativas e criativas de subjetividades e intersubjetividades afetivas. Na experiência afetiva a obra de arte torna-se real com a potência de um evento que envolve o sujeito sensivelmente no desdobramento de sua

realização no mundo. Algo intercala-se desta maneira entre a arte e a realidade, um envolvimento que atualiza a dimensão ética da experiência na medida que dissolve a fronteira entre a realidade exposta e a realidade envolvida esteticamente e traz para dentro do evento da obra a ação do sujeito. Assim como nas outras versões do realismo extremo, os aspectos que se ressaltam dessa estética atingem as fronteiras entre a realidade e a representação, e também entre o sujeito autoral e as subjetividades envolvidas na realização da obra. (SCHØLLHAMMER, 2012, p.138)

Assim como o excerto discorre, a palavra-chave que envolve todos os elementos da dissertação é a estética, em sua concepção relacional e afetiva. Primeiro, porque está no cerne do processo comunicacional - nosso campo de pesquisa - e é o elo com os fenômenos dos *videogames*. Jogar é uma experiência plena de sentidos, de corporalidade, aspecto que muitas vezes escapa das análises textuais da comunicação. Em segundo, a experiência estética fornece meios para pensar as problemáticas do reconhecimento nos jogos autobiográficos, nos permitindo distanciar de uma visão instrumental e compreender os afetos e a dialética da fruição da obra, de quando há o encontro de horizontes do jogador e dos criadores. Uma concepção que possibilita identificar o “si mesmo no Outro” e vice-versa, mas compreendendo sempre os limites dessa relação, a impossibilidade de conhecer ou viver plenamente outra pessoa. Por fim, a estética compreende os problemas da representação - e do realismo em específico para nossa pesquisa - de uma maneira menos preditiva e indo ao encontro dos fenômenos particulares. Na dissertação observamos, sobretudo, a natureza híbrida dos jogos e da autorrepresentação dos jogos, os quais devem ser compreendidos em sua imanência, nas relações sensíveis estabelecidas.

Ao promovermos essa interpretação da empiria com a teoria da dissertação, observamos que as problemáticas dos jogos representacionais – tanto em sua fluência quanto em sua circulação – são, em grande parte, da ordem comunicacional. Seja a construção de sentido, os limites da representação, o meio no qual os jogos autorrepresentacionais então inseridos, as relações de mercado e interpessoais, entre outras, são todas questões abordadas por estudos comunicacionais. Em nosso esforço, tomamos o conceito experiência estética como a chave para abordar esses fenômenos, justificando as insuficiências das noções instrumentalistas do objeto de estudo e compreendendo, finalmente, a “comunicação sem anestesia” (BARROS, 2017).

## Considerações finais

Nestas páginas finais, vamos relatar algumas reflexões relevantes do processo de pesquisa ora concluído, um balanço dos capítulos, e identificar questões para futuros desenvolvimentos e contribuições para os campos de conhecimento relacionados. O trabalho de interpretação — de relacionar à teoria discutida nos capítulos iniciais com as análises dos games — foi executado no capítulo anterior. Aqui apresentaremos, de maneira breve, apontamentos e proposições da pesquisa.

No início do desenvolvimento da dissertação, quando transitamos de uma abordagem do audiovisual nos meios digitais para os *videogames*, tínhamos um conhecimento apenas superficial das pesquisas em jogos digitais no Brasil. Muito cedo, percebemos ser um campo rico na Comunicação — mesmo diversas vezes relegado por sua aproximação com o entretenimento de massa —, com uma tradição brasileira estabelecida e, principalmente, com a crescente pervasividade dos jogos digitais na cultura contemporânea.

Nossa dissertação parte da autorrepresentação nos jogos digitais para discutir questões pertinentes tanto aos *videogames*, em específico, quanto àquelas que extrapolam o meio dos jogos digitais. Dessa maneira, os jogos autobiográficos, que adquiriram notoriedade na década de 2010, causaram desestabilizações em conceitos clássicos dos jogos digitais e geraram respostas midiáticas — seja da apreciação dos novos modos de jogar quanto de discursos de ódio direcionados aos criadores. Dessa maneira, abordamos essas duas frentes durante o percurso da dissertação, sempre aproximando a teoria da empiria na argumentação.

Desde a introdução, propusemos compreender o ato de jogar como sensível, como experiência estética. Ato que não tem como prioridade classificar essas experiências em arte, entretenimento ou outras categoriais, mas compreender as relações corporais e interpretativas que se dão no encontro dos jogadores com o jogo, relações estas que são marcadas por afetos e afetações.

Os *videogames* são comumente reconhecidos pela agência que fornecem aos interatores. Entretanto, a partir de correntes da hermenêutica e da fenomenologia aplicadas a comunicação, passamos a compreender a ação do jogador de maneira mais complexa. Os jogadores são tão ativos e detentores de interação quanto os leitores, ouvintes e outras formas de espectralidade — o que muda é a ordem das interações. Mais importante é perceber o jogo para além do texto nas telas e perceber os corpos diante das ferramentas tecnológicas, as particularidades do encontro entre espectador e obra no mundo. Só desta maneira podemos compreender, por

exemplo, a problemática de uma apropriação baseada na instrumentalização de jogos biográficos produzidos por indivíduos de grupos marginalizados, como abordamos no segundo capítulo.

Outro aspecto cultural que identificamos é a convergência das escritas do “eu” contemporâneas com a dos jogos digitais, a questão do reconhecimento. Assim como em documentários fílmicos, filme-ensaios e a literatura de autoficção, muitos dos jogos autorrepresentacionais mesclam história e ficção, sem limites definidos. Uma escrita de si que responde constrições técnicas do meio, mas, principalmente, pela mudança da percepção da identidade de uma concepção unitária e essencial para uma fragmentada e relacional na pós-modernidade (HALL, 2006). A manifestação de si na contemporaneidade adquire a noção de performance e se distancia do sujeito cartesiano do iluminismo e do entendimento do trauma como o fator principal para o reconhecimento de si mesmo.

As próprias temáticas abordadas pela dissertação estiveram em processo de mutação durante o período de pesquisa, especialmente considerando a pandemia de Covid-19, a qual modificou os hábitos midiáticos e a estrutura social das sociedades. Citamos, no quinto capítulo, dois movimentos: o primeiro é uma diminuição da circulação midiática dos jogos autobiográficos; o outro é uma expansão da autorrepresentação ou da manifestação do “eu” de outras maneiras. Ilustramos um gosto pelo real em jogos de simulação e performance, como *GTA Roleplay*, além da inserção de avatares em metaversos e experiências abertas para a criação de narrativas interpessoais.

Tais movimentos nos auxiliam a compreender também uma perspectiva brasileira sobre a autorrepresentação nos jogos. A maior parte dos jogos listados e citados advém da América do Norte — há contribuições relevantes e políticas, porém, do sul-global —, por uma maior amostragem de títulos publicados e pela circulação midiática. A inserção de elementos do cotidiano brasileiro pelos jogadores em jogos de outros países — por vezes, atuando em uma zona limítrofe com a pirataria e com os interesses das produtoras dos jogos — pode ser considerada uma forma de autorrepresentação. Elementos que podem se apresentar em diferentes níveis, desde mais genéricos até mais particulares.

Este é um dos desdobramentos que a pesquisa pode desenvolver posteriormente. Nesse sentido, compreendemos que outras abordagens e metodologias de pesquisa podem ser realizadas com o objeto de pesquisa ou semelhantes. Especialmente, metodologias que englobem a experiência de jogadores e grupos, a partir de descrições, entrevistas e discussões. Nossa lista de jogos autorrepresentacionais no anexo 1, apesar de não dar conta de todo o fenômeno, pode contribuir para outros trabalhos.

O grupo de pesquisa do qual integramos, o *MIDIAisthesis – Cultura Midiatizada e Experiência Estética*, desenvolve contribuições científicas que ampliam a linha de pesquisa da produção de sentidos na academia. Desde estudos que dialogam diretamente com a dissertação, como a leitura de Barros (2020) dos conceitos de reconhecimento, estesia e alteridade aplicados a análise dos discursos de ódio nas redes, até dimensões mais distantes, como o trabalho de Rebechi Junior (2020) em estabelecer hipóteses da mutação dos discursos audiovisuais por meio arqueologia foucaultiana. Pesquisas que possuem interligações, porém abordam a produção de sentidos em metodologias e temáticas diversas.

Por fim, desejamos que a dissertação contribua com discussões inéditas para o campo da Comunicação, forneça bases para outras pesquisas sobre jogos digitais e, principalmente, movimente discussões dentro e fora do âmbito acadêmico.

## REFERÊNCIAS

ALBERTI, V. Literatura e autobiografia: a questão do sujeito na narrativa. **Estudos Históricos: Viagem e Narrativa**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, 1991. p. 66-81.

ALEXANDER, Leigh. **This 'empathy game' reveals a real challenge for indie games**. Boing Boing, [S. l.], 9 de set. de 2015. Disponível em: <https://boingboing.net/2015/09/09/this-empathy-game-reveals.html>. Acesso em: 03 fev. de 2021.

AMARAL, Adriana; NATAL, Geórgia; VIANA, Luciana. Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital. **Comunicação Cibernética**, Porto Alegre, v. 13, n. 20., dez. de 2008. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/4829>>. Acesso em: 20 jan. de 2021.

*Among Us* (Innersloth, 2018)

ANABLE, Aubrey. **Playing with Feelings: Video Games and Affect**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.

ASTON, Judith; GAUDENZI, Sandra. Interactive Documentary: setting the field. *Studies in Documentary Film*. **Intellect Ltd Article**, v. 6, n. 2, 2012. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/272292869\\_Interactive\\_Documentary\\_setting\\_the\\_field](https://www.researchgate.net/publication/272292869_Interactive_Documentary_setting_the_field)>. Acesso em: 02 de mar. de 2021.

ÁVILA, Camila de. **A incrustabilidade durante em jogos digitais: escavações de uma archeogamer**. Dissertação de mestrado. Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. São Leopoldo, 2020.

AZEVEDO, Luciene Almeida de. Autoficção e literatura contemporânea. **Revista Brasileira de Literatura Comparada**, [s. l.], n. 12, 2008.

BARROS, Laan Mendes de; CASTRO, Rodrigo Galvão de. Selfie interior: a fotografia como experiência estética de reconhecimento. **Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social “Disertaciones”**, [s. l.], v. 13, ed. 2, 2020. p. 1-13.

BARROS, Laan Mendes de. Vozes que dão voz: mobilização, reconhecimento e alteridade na web. In: SILVA, Maurício Ribeiro da., et al. **Mobilidade, espacialidades e alteridades**. Salvador: EDUFBA, 2018. p. 185-199.

BARROS, Laan Mendes de. Comunicação sem anestesia. Intercom, **Rev. Bras. Ciênc. Comun.** v. 40, n.1, 2017. p.159-175. <https://doi.org/10.1590/1809-5844201719>.

BARROS, Laan Mendes de. Reconhecimento, estesia e alteridade para romper os discursos de ódio. In: BARROS, L. M., MARQUES, J. C. & MÉDOLA, A. S. (orgs.), **Produção de sentido na cultura midiaticizada**, Belo Horizonte: Selo PPGCom UFMG, 2020, p. 191-207.

BELMAN, Jonathan; FLANAGAN, Mary. Designing games to foster empathy. **International Journal of Cognitive Technology**, [s. l.], v. 15, ed. 1, n. 11, 2010.

BLANCO, Beatriz. Limitações da empatia no game design: uma reflexão sobre as abordagens e críticas aos empathy games na última década. SBGames 2019. Rio de Janeiro: 2019.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Massachusetts: MIT Press, 2007.

BOLTER, Jay David; RICHARD, Grusin. **Remediation: Understanding New Media**. Massachusetts: MIT Press, 2000.

BUTLER, Judith. **Relatar a si mesmo: crítica da violência ética**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, ed. 1, 2015.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

CHUN, Wendy Hui Kyong. The Enduring Ephemeral, or the Future Is a Memory. **JSTOR**, v. 35, n. 1, 2008. p. 148–171. Disponível em: <[www.jstor.org/stable/10.1086/595632](http://www.jstor.org/stable/10.1086/595632)>. Acesso em: 08 de fev. de 2021.

COLETTA, Ricardo. Bolsonaro anuncia nova redução de imposto sobre videogames. **A Folha de São Paulo**, 26 de out. de 2020. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2020/10/bolsonaro-anuncia-nova-reducao-de-imposto-sobre-videogames.shtml?origin=folha>>. Acesso em: 11 de fev. de 2021.

DAMIÃO, Carla Milani. **Sobre o declínio da “sinceridade”**: Filosofia e autobiografia de Jean-Jacques Rousseau a Walter Benjamin. São Paulo: Edições Loyola, 2006.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: A imagem-movimento**. Paris: Les Editions de Minuit. Traduzido por Editora Brasiliense S.A., 1983.

[*domestic*] (Flanagan, 2003)

DUFRENNE, Mikel. **Estética e filosofia**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

ELISON, Cara. Anna Anthropy and the Twine revolution. **The Guardian**, 10 de abr. de 2013. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2013/apr/10/anna-anthropy-twine-revolution>>. Acesso em: 22 de fev. de 2021.

FANZ, Jason. Playing fot time. **Wired**. 2016. Disponível em: <https://www.wired.com/2016/01/that-dragon-cancer/> Acesso em: Acesso em: 18 de fev. de 2021.

FASSONE, Riccardo. Ludo essay e ludofilia: The Beginner’s Guide come ludographic essay. **Cinergie – Il cinema e le altre arti**, v. 7, n.13, 2018. p. 67-73. Disponível em: <<https://cinergie.unibo.it/article/view/7912>>. Acesso em: 08 de fev. de 2021.

FERREIRA, Emmanoel. Retórica processual e experiência videolúdica nos indie games. In: MARQUES, Daniel.; FALCÃO, Thiago. **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**. São Paulo: Editora Intercom. 2017. p.43-71.

FLANAGAN, Mary. **Critical Play: Radical Game Design**, Cambridge: MIT Press, 2009.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

FOSTER, Hal. O retorno do real. **Revista concinnitas**, v.2, n. 8, 2006, p. 163-183.

FOUCAULT, Michel. Verdade e subjectividade (Howison Lectures). **Revista de Comunicação e linguagem**. Lisboa: Edições Cosmos, n. 19, 1993. p. 203-223.

FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito**. São Paulo: Martins Fontes, ed. 2, 2006.

FRAGOSO, Suely. Desafios da pesquisa em games no brasil. IN: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel. **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**. São Paulo: Intercom, 2017. p. 9-12.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos dos jogos [recurso eletrônico]**. Salvador: EDUFBA, 2018.

FREEMAN, Nina. How Game Mechanics Helped Players Embodify 19 Year Old Nina. **GDC Vault**. Disponível em: <<https://www.gdcvault.com/play/1023467/How-Game-Mechanics-Helped-Players>>. Acesso em: 18 de fev. de 2021.

*Freshman Year* (Nina Freeman, Laura Knetzger, Stephen Lawrence Clark). 2015.

FRISSEN, Valerie et al. Homo ludens 2.0: Play, media, and identity. In: FRISSEN, Valerie et al. **Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures**. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2015.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método**. Tradução de Flávio Paulo Meurer. 3.ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

GALLAGHER, Rob. 'The game becomes the mediator of all your relationships': Life Narrative and Networked Intimacy in Nina Freeman's *Cibele*. **European Journal of Life Writing**, v. 8, 2019. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/333568690\\_The\\_game\\_becomes\\_the\\_mediator\\_of\\_all\\_your\\_relationships\\_Life\\_Narrative\\_and\\_Networked\\_Intimacy\\_in\\_Nina\\_Freeman's\\_Cibele](https://www.researchgate.net/publication/333568690_The_game_becomes_the_mediator_of_all_your_relationships_Life_Narrative_and_Networked_Intimacy_in_Nina_Freeman's_Cibele)>. Acesso em: 08 de fev. de 2021.

GALLOWAY, Alexander. **Gaming: Essays on Algorithmic Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press. 1974.

GILMORE, Leigh. **Tainted Witness: Why we doubt what women say about their lives**. New York: Columbia University Press, 2017.

GILMORE, Leigh. **The limits of autobiography: trauma and testimony**. New York: Cornell University Press, 2001.



GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. **Jogos vivos para pessoas vivas: composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital**. Tese de Doutorado em Psicologia - Programa de Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Porto Alegre. 2017.

Hall, Stuart . **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, ed. 1, 2009.

HENDERSON, Thryn., & IACOVIDES, Jo. **It's just part of being a person: Sincerity, Support & Self Expression in Vignette Games**. Proceedings of DiGRA 2020, 2020. Disponível em: <[https://pure.york.ac.uk/portal/en/publications/its-just-part-of-being-a-person-sincerity-support--self-expression-in-vignette-games\(3021740d-0f39-41d8-a71f-bb9b89e0f663\).html](https://pure.york.ac.uk/portal/en/publications/its-just-part-of-being-a-person-sincerity-support--self-expression-in-vignette-games(3021740d-0f39-41d8-a71f-bb9b89e0f663).html)>. Acesso em: 20 de fev. de 2021

HUDSON, Laura. Cibeles Is a Crazy-Real Game About Falling in Love Online. **Wired**, 11 de abr. de 2015. Disponível em: <<https://www.wired.com/2015/11/cibele-game-nina-freeman/>>. Acesso em: 18 de fev. de 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, ed. 4, 2000.

**INDIE Game - The Movie**. Direção: James Swirsky e Lisanne Pajot. Produção: Ken Schachter e Jeff Lindsay. Estados Unidos: BlinkWorks Media, 2012. (1h43m) Disponível em: <<http://buy.indiegamethemovie.com/>>. Acesso em: 3 mar. 2021.

JUUL, Jesper. **Video Games between Real Rules and Fictional**. Massachusetts, MIT Press, 2005.

KEOGH, Brendan. **A Play of Bodies: A Phenomenology of Videogame Experience**. Massachusetts: MIT Press. 2015.

KIRKPATRICK, Graeme. Constitutive Tensions of Gaming's Field. **Game Studies**, [S. l.], v. 12, ed. 1, set. 2012. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>>. Acesso em: 13 fev. de 2021.

KUCHERA, Ben. Teenagers, sex and selfies: Cibeles is an uncomfortable, often beautiful game. **Polygon**, 11 de maio de 2015. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2015/3/11/8190149/teenagers-sex-and-selfies-cibele-is-an-uncomfortable-often-beautiful>>. Acesso em: 18 de fev. de 2021.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social: Uma introdução à Teoria do Ator-Rede**. Salvador: EDUFBA - EDUSC, 2012.

LAWHEAD, Nathalie. My Full Indie Summit 2018 slides & talk transcript (Art Games & Speaking Your Truth). **Nathalie Lawhead**, 20 de set. de 2018. Disponível em: <<http://www.nathalielawhead.com/candybox/my-full-indie-summit-2018-slides-talk-transcript-art-games-speaking-your-truth>>. Acesso em: 05 de mar. de 2021.

LAWHEAD, Nathalie. A short history of Flash & the forgotten Flash Website movement (when websites were “the new emerging artform”). **Nathalie Lawhead**, 12 de nov. de 2020. Disponível em: <<http://www.nathalielawhead.com/candybox/a-short-history-of-flash-the-forgotten-flash-website-movement-when-websites-were-the-new-emerging-artform>>. Acesso em: 05 de mar. de 2021.

LEVIN, Tatiana. Do documentário ao webdoc: questões em jogo num cenário interativo. **Doc On-line**, n.14, ago. de 2013. p. 71-92. Disponível em: <[http://www.doc.ubi.pt/14/dossier\\_tatiana\\_levin.pdf](http://www.doc.ubi.pt/14/dossier_tatiana_levin.pdf)>. Acesso em: 02 de mar. de 2021.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **O ecrã global: cultura mediática e cinema na era hipermoderna**. Lisboa: Edições 70, 2010.

LO RE, Ítalo. Por que os políticos estão cada vez mais próximos do universo dos games?. **O Estado de São Paulo**, 10 de nov. de 2020. Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/games,por-que-os-politicos-estao-cada-vez-mais-proximos-do-universo-dos-games,70003507825>>. Acesso em: 11 de fev. de 2021.

LOPATE, Phillip. **To show and to tell: the craft of literary nonfiction**. New York: Free Press, 2013.

LUSSENHOP, Jessica. That Dragon, Cancer: Coping with a son's diagnosis through a video game. **BBC News**. 2016. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/magazine-35286068>. Acesso em: 11 de fev. de 2021.

MACIEL, Sheila Dias. A literatura e os gêneros confessionais. In: BELON, Antônio Rodrigues; MACIEL, Sheila Dias. **Em diálogo: estudos literários e lingüísticos**. Campo Grande: Editora da UFMS, 2004.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, ed. 2, 1999.

MESSIAS, José; AMARAL, Diego; OLIVEIRA, Thaianne. Playing Beyond Precariousness: The Political Dimension of Brazilian Modding in Pro Evolution Soccer. In: PENIX-TADSEN, Phillip. **Video Games and the Global South**. Pittsburgh: ETC Press, 2019. p. 75-86.

MICHAEL, David; CHEN, Sande. **Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform**. Boston: Thomson Course Technology, 2006.

MUKHERJEE, Souvik. Video games e Escravidão. In: MARQUES, Daniel.; FALCÃO, Thiago. **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**. São Paulo: Editora Intercom. 2017. p. 291-305.

MULVEY, Laura. “Visual Pleasure and Narrative Cinema.” In: MULVEY, Laura. **Visual and Other Pleasures**. London: The Macmillan Press Ltd, 1989b. p. 14-26.

MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. **Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society**. New York: Routledge, 2018.

MUSSA, Ivan. **Ambientes caóticos**: a descentralização dos jogadores nos videogames. p. 89-107, 2016. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/344150391\\_Ambientes\\_Caoticos\\_A\\_Descentralizacao\\_dos\\_Jogadores\\_nos\\_Videogames](https://www.researchgate.net/publication/344150391_Ambientes_Caoticos_A_Descentralizacao_dos_Jogadores_nos_Videogames)>. Acesso em: 11 de mar. de 2021.

MUSSA, Ivan. Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames. **Logos**, v. 26, n. 2, 2019. p.57-71

NAGLE, Angela. **Kill All Normies**: The online culture wars from Tumblr and 4chan to the alt-right and Trump. Alresford: Zero Books, 2017.

NAKAMURA, Lisa; KOLKO, Beth E.; RODMAN, Gilbert (ed.). "Where do you want to go today?": cybernetic tourism, the internet, and transnationality. In: KOLKO, Beth E.; NAKAMURA, Lisa; RODMAN, Gilbert (ed.). **Race in Cyberspace**. New York: Routledge, 2000. p. 1-258. Disponível em: <<https://www.taylorfrancis.com/chapters/mono/10.4324/9780203949696-6/want-go-today-cybernetic-tourism-internet-transnationality-beth-kolko-lisa-nakamura-gilbert-rodman>>. Acesso em: 18 fev. de 2021.

OLZONA, André; GONTIJO, Rodrigo. O filme-ensaio e sua contemporaneidade: imagens para além da sala escura. **Revista Texto Digital**, Florianópolis, v. 14, n. 1, p. 104-113, jan./jun. 2018. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.5007/1807-9288.2018v14n1p104>>. Acesso em: 17 de fev. de 2021.

O'FLYNN, Siobhan. Documentary's metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond. **Studies in Documentary Film**, University Of Toronto, v. 6, n.2, 2012. p. 141-157. Disponível em: <[https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1386/sdf.6.2.141\\_1](https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1386/sdf.6.2.141_1)>. Acesso em: 01 de mar. de 2021.

PEACH, R. **Playing with subjectivity**: virtual autobiography in videogames. Macquarie Matrix: undergraduate research journal, vol. 3, ed.1, 2013. p. 29-41.

PEUTER, Greig de; DYER-WITHEFORD, Nick. **Games of empire: global capitalism and video games**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

PIRES, Breiller. A jogada de Bolsonaro para atrair os 'gamers'. **El País**, 04 de ago. de 2019. Disponível em: <[https://brasil.elpais.com/brasil/2019/07/30/deportes/1564439556\\_105433.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2019/07/30/deportes/1564439556_105433.html)>. Acesso em: 12 de mar. de 2021.

POREMBA, Cindy. **Play with me: Exploring the autobiographical through digital games**. In: Proceedings of DiGRA 2007 situated play conference, 24- 28 de set. de 2007, Tóquio. Disponível em: <<http://openresearch.ad.u.c.a/id/eprint/1403/>>. Acesso em 08 de mar. de 2021.

POREMBA, Cynthia Katherine. **Real|Unreal**: Crafting Actuality in the Documentary Videogame. Tese (Doutorado) - Doctoral Humanities Program, Concordia University, Montreal, Quebec, Canada, 2011.

POZO, Teddy. Queer Games After Empathy: Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft. **Game Studies: the international journal of computer game research**, [s. l.], v. 18, ed. 3, 2018. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1803/articles/pozo>>. Acesso em: 7 fev. de 2021.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

REBECHI JUNIOR, Arlindo. Discurso audiovisual e mutações: hipóteses em torno da abordagem arqueológica foucaultiana. In: BARROS, L. M., MARQUES, J. C. & MÉDOLA, A. S. (orgs.), **Produção de sentido na cultura midiaticizada**, Belo Horizonte: Selo PPGCom UFMG, 2020, p. 175-184.

RICOER, Paul. **Tempo e narrativa (tomo 1)**. Campinas, SP: Papyrus, 1994.

RUBERG, Bonnie. Empathy and Its Alternatives: Deconstructing the Rhetoric of “Empathy” in Video Games. **Communication, Culture & Critique**, v. 13, n. 1, p. 54-71, 2020.

SANTAELLA, Lucia. O paroxismo da auto-referencialidade nos games. IN: SANTAELLA, Lucia; Mirna Feitoza. **Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SCHØLLHAMMER, Karl Erik. Realismo afetivo: evocar realismo além da representação. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, [S.l.], n. 39, p. 129-148, 2012.

SODRÉ, Muniz. **As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2006.

SOBCHACK, Vivian. Toward a Phenomenology of Non-Fictional Film Experience. In: RENOV, Michael; GAINES, Jane. **Collecting Visible Evidence**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999. p. 241-254.

STAROBINSKI, Jean. **Jean-Jacques Rousseau: A Transparência e o Obstáculo**. São Paulo: Cia das Letras, 1991.

VAZQUEZ, Suriel. 'Cibele' Is One of the Few Video Games to Get Sex Right. **Vice**, 6 de nov. de 2015. Disponível em: <<https://www.vice.com/en/article/bnp3nv/what-video-games-can-learn-about-sex-from-the-online-dating-of-cibele-430>>. Acesso em: 18 de fev. de 2021.

WERNING, Stefan. The persona in autobiographical game-making as a playful performance of the self. **Persona Studies**, v. 3, n. 1, 2017. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/319599182\\_The\\_persona\\_in\\_autobiographical\\_game-making\\_as\\_a\\_playful\\_performance\\_of\\_the\\_self](https://www.researchgate.net/publication/319599182_The_persona_in_autobiographical_game-making_as_a_playful_performance_of_the_self)>. Acesso em 08. de mar. de 2021.

WHITE, Hayden. **Figural Realism: Studies in the Mimesis Effect**. Baltimore: The John Hopkins University Press. 1999.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. New York: E. P. Dutton & Co., 1970

## APÊNDICES

### 1. LISTA DE JOGOS AUTOREPRESENTACIONAIS

<b>Título</b>	<b>Desenvolvedores</b>	<b>Gênero não-ficcional</b>	<b>Ano</b>
20something	Jake Tucker	Semiautobiografia	2017
a retrospective	Sean	Autobiografia	2018
acrylic	allurious	Autobiografia	2020
All I Wanted Was To Make A Game	Abhishek Biswas	Autobiografia	2016
All The Dead Bones	Olivia White	Autobiografia	2016
An Aspie Life	Bradley Hennessey, Joe Watson	Autobiografia, Simulação	2018
An Open Field	Ansh	Ensaio	2015
Beeswing	J. King-Spooner	Autobiografia	2014
birthday blues	caeth	Autobiografia	2019
Can I make games alone if I don't like players?	Josh04	Ensaio	2020
Cibele	Star Maid Games	Semiautobiografia	2015
Closets	Vian Nguyen	Autobiografia	2020
COIL	Edmund McMillen e Florian Himsl	Autobiografia	2008
Coming Out Simulator 2014	Nicky Case	Semiautobiografia	2014
Consume Me	Jenny Jiao Hsia, AP Thompson	Autobiografia	TBA
Counterfunction	RageKit	Ensaio	2017
Dealing with Tragedy - Final Twine Essay	juliavandebogart	Ensaio	2019
Dear Mother	failnaut	Autobiografia	2015
Distracting Myself From Suicide	Giant Evil Robot	Semiautobiografia	2017
Driftself	Packbat	Autobiografia, Ensaio	2020
early onset dysphoria	javid r k	Autobiografia	2016
Eden Daho	Cryo Interactive Entertainment	Autobiografia	1996
Elusive Memories	vleonc	Autobiografia, Memórias	2018

Escort Yourself Out	Violet Elder	Autobiografia	2018
Fever Dreams	Nolan Daigle	Autobiografia	2020
Fighting Shadows	rleon	Semiautobiografia	2019
Freshman Year	Nina Freeman, Laura Knetzger, Stephen Lawrence Clark	Autobiografia	2015
Geheim	Tyu	Autobiografia	2016
Gender Coding in Horror Video Games	Kumina	Ensaio	2020
Ghost	Daniel J Glendening	Ensaio	2016
gift giving up	caeth	Ensaio	2018
Hokuto no Huchen (Fist of the North Karp)	Emmett Butler, Nina Freeman, Decky Coss	Autobiografia	2013
how do you Do It?	Nina Freeman, Emmett Butler, Decky Coss, Joni Kittaka	Autobiografia	2014
Howling Dogs	Porpentine	Autobiografia	2012
I Don't Need To Be At GDC To Have A Good Time: The Game	Glorious Trainwrecks	Autobiografia	2010
i've been late	Cel Davison	Autobiografia	2015
In My Friend Carrie's Car	Violet Elder	Autobiografia	2018
Indexes	Vic Franco	Memórias	2019
La pensée	Bry55	Ensaio	2016
Labyrinthine Mind	William Haumann	Autobiografia	2019
Ladylike	Nina Freeman, Emmett Butler, Decky Coss, Winnie Song.	Autobiografia	2014
Last Call	Nina Freeman, Jake Jefferies	Autobiografia	2021
Lie In My Heart	Expressive Gamestudio	Autobiografia	2019
Life of A	Atakan	Semiautobiografia	2018
loading...	Una Koh	Autobiografia	2019
Looking Back	davidmfrisch	Autobiografia	2018
Low Sperm Count	Aimless J. Lackluster	Autobiografia	2014
Mangia	Nina Freeman, Jenny Jiao Hsia, Maxo	Autobiografia	2014
Memoir En Code: Reissue	Alex Camilleri	Autobiografia	2016
My Super Mario Bros: World 1-1 (Memories of Play & Making)	David King Made Some Games	Autobiografia, Memórias	2019

No Longer Home	Humble Grove, Hana Lee, Cel Davison, Adrienne Lombardo, Eli Rainsberry	Semiautobiografia	2020
Odds & Ends	Sarah Cole	Autobiografia	2019
On Fighting Shadows	rleon	Semiautobiografia	2019
Path Out	Causa Creations	Autobiografia	2017
Personal Game 1	pwhite102	Autobiografia	2018
Personal Trip to the Moon	VoEC	Autobiografia	2012
REVISIONS	mooddoofus	Autobiografia	2016
Same days	de_default	Autobiografia	2016
Saybutts	DensetsuNoGomez	Autobiografia	2015
Selfless	eastoned	Autobiografia	2017
Shipping: A Gamedev Story	jlaakso	Autobiografia	2019
Shrinking Pains	Bedtime Phobias	Semiautobiografia	2018
Sole Crushed	1210Games	Autobiografia	2019
Song: A Videogame Essay	Cbear Wallis	Ensaio	2015
Starless	Celiceo	Autobiografia	2015
Tango: The Adventure Game	Gualicho Games	Semiautobiografia	2018
That Dragon, Cancer	Numinous Games	Autobiografia	2016
The Average Everyday Adventures of Samantha Browne	Lemonsucker Games	Autobiografia	2016
The Competition	katesmith	Autobiografia	2017
The Last Survey	Nicholas O'Brien	Ensaio	2018
The Letters I've Never Sent to You	Marina Díez	Ensaio	2019
The Trolley	Nicholas O'Brien	Ensaio	2017
Therapy Bundle	Pauli Kohberger	Autobiografia	2014
This Is Just A Normal, Run-Of-The-Mill Walking Simulator And Everything Is Fine, Don't Worry About It	Violet Elder	Autobiografia	2017
This is you	some_femme	Autobiografia	2018
This isn't Moirai	kyun	Ensaio	2018
To Leave	Freaky Creations	Autobiografia	2018
Tomorrow	Laura Kate Dale	Semiautobiografia	2014
two of swords	weepingwitch	Semiautobiografia	2017
Unrequited	Samuel Garcia	Autobiografia	2011
Utopia, an Essay	Bruno Dias	Ensaio	2017

W.I.P.	RhythmLynx	Autobiografia	2017
We Met in May	Nina Freeman, Jake Jefferies, Ryan Yoshikami	Autobiografia	2019
Why Must I feel so ill	Samuel Leight	Semiautobiografia	2016
Yet Another Research Dog	Dawntrail Entertainment	Autobiografia	2018



## 2. DISCURSOS COLETADOS DAS PLATAFORMAS

### CIBELE

#### Usuário 1

Bom,

Gostaria em primeiro lugar de frisar para qualquer pessoa que ler este review que esse jogo é um jogo apenas em sentido lato. O que ele busca é, essencialmente, contar uma história - e, em termos narrativos, que é aquilo que ele se propõe a fazer, ele brilha. Mas "jogar", de verdade, você joga muito pouco. Então, se está procurando ação desenfreada, dê meia volta. Se estiver procurando algo apenas para imergir emocionalmente, este é o título.

O melhor de Cibele é que é um jogo que põe seu foco não dentro da tela, mas fora. Nos jogadores. Nas pessoas por trás dos nicks cheios de números e dos avatares de magos e elfos nos MMOs da vida. Nas interações entre essas pessoas.

Você entra na pele de Nina, uma jogadora de 19 anos que encontra seu primeiro amor em um jogo online. Eu, como mulher, como gamer e como pessoa que já teve relacionamentos à distância, me identifiquei MUITO com a trama. (Vi reviews de homens dando a entender que não se identificaram muito, não sentiram que eram a demografia a ser atingida pelo jogo, daí meu alerta). Até porque um dos pontos altos é a verossimilhança com a realidade. A entrega da Nina Freeman, que basicamente escreve e interpreta a personagem principal que tem o seu nome (Cibele é a sua personagem no jogo online dentro do jogo, no qual os personagens principais interagem e flertam), é total. Há desde logs de conversas dela com amigos até fotos sensuais - em momento nenhum há o temor da superexposição, pelo contrário, ela corajosamente se entrega à história a ser contada de corpo e alma, e o jogador não tem escolha senão SE TORNAR Nina enquanto joga, experimentar o que ela experimenta emocionalmente. O jogo é curtíssimo mas consegue transportar o jogador para o seu mundo com extrema facilidade graças a esse ambiente de intimidade revelada.

Basicamente a história é contada por meio de logs de conversas, e-mails, fotos e, principalmente, pelos diálogos entre Cibele e Ichi (o rapaz com quem ela se envolve) no "jogo" Valteria. Mas em Valteria você essencialmente não joga nada. O que há são cenários extremamente simples nos quais os dois personagens circulam matando monstros repetitivamente enquanto os jogadores flertam. Dá pra ver que claramente isso é proposital; o

jogo é um ruído de fundo, uma desculpa. Ele deixa de ser importante no contexto da interação romântica entre os dois.

Eu curti bastante, mas ele tem um problema que eu considero sério: pra mim um jogo de 1 hora não vale R\$ 18,00. Pense bem antes de comprar. Eu aguardaria uma boa promoção.

## **Usuário 2**

Interesting concept but very poorly executed. I get that some games prioritize telling a story over having enjoyable gameplay, but Cibeles basically has none. The gameplay itself is just incredibly boring, and doesn't offer the player any substance. All it consists of is playing a fictional game where you click on enemies, and nothing more. It is excruciatingly boring. This game should have just been created in the form of a short video.

The story itself is told via voice-overs and files on the player's computer. At first I thought the story would be somewhat interesting, but it is told in a terribly cringey way, which made it impossible to relate to the player character. Having the main character say "i always do my best to look anime ^\_^", and yes that is a literal quote, is the easiest way I've ever seen to drive people away from a game. Not only is the method of storytelling executed quite poorly, but the story in itself is nothing to write home about. I found myself completely unable to care for the relationship between this Nina and her internet boyfriend.

## **Usuário 3**

First off, the negatives:

This isn't a game, it's an interactive autobiographical story. It's really short, just one hour (and that could be tightened a bit).

If you're expecting to play an actual game, you'll be disappointed. If you're interested in a bit of light voyeurism (no, there's no nudity - the tag's a lie) you can have a superficial browse through a 19 year old's online presence from the early 2000s and hear a story about her first online romance - which is a bittersweet enough story although I think more could've been done with it.

Not worth full RRP, but when it's on a heavy discount it's a nice enough thing.

## **Usuário 4**

Well, this is something different.

This is a simple game, whose sole aim is to facilitate the feeling and atmosphere of socialization through MMORPGs, including multiple parallel private chats and even more multitasking with the mail client and an Instagram app, all while playing the game. And it does this pretty well. It made me remember my life back when I used to play WoW a lot.

This game is an idea - an intense idea charged with emotion. It feels very raw and extremely personal. Being allowed to go through her desktop, reading chat logs and looking and sent pictures, felt very intimate. It really plays with one's voyeuristic curiosity. Then there are the voice chats, which again feel like overhearing someone's intimate conversation - full of sighs and "hmmm". Nine is a charming and pleasant-sounding person, whose voice I found enjoyable. But the central events quickly unfold and end. One hour, and you're done (including browsing through the contents of the computer).

Before playing this game, I read an interview with the creator (Nina) about it. Concerning the central plot, I feel I got almost as much from this reading as I did from the actual game. The main difference was in the details. The game is just much better at conveying emotions and re-creating the atmosphere.

Overall, while I can't say that I didn't enjoy this game, I was left with a strong desire that it was deeper, that there was more to it. In its current form it felt like a mere illustration of an idea, rather than a full-scale experience I came to expect from games.

In its essence, this is a intriguing, but tiny art project. I feel that those that would appreciate the game already see parallels with their own life and want to experience a short, but intense surge of nostalgia and tickle their voyeuristic curiosity.

## **Usuário 5**

This is a story driven game, and so it absolutely crashes and burns when the story doesn't hold up the game at all. The story is incredibly short, but less "short and sweet" and more "well, where's the rest of it?". It understays its welcome, and having such a short story means that the characters are not given time to grow at all.

The relationship between the two main characters is the main focus, but the player isn't shown any of that development. Instead, the two characters talk, one of them delivering extremely creepy dialogue that wouldn't be out of place in a stalker movie, and then there's a time skip, and then another section starts and they're somehow magically closer to each other. The sudden transition from friends to "I love you" is jarring and really poorly paced.

And speaking of which, the sections where most of the story is delivered is in an MMO within the game itself (gameception!). The main problem of this is that this segment is so incredibly poorly programmed. The pathing around is practically broken, which makes the "combat" frustrating when your character gets stuck on a piece of terrain. There's only ONE combat animation per character (and the character with an arm cannon doesn't use it to attack, but rolls up into a ball and glows instead?). This can be forgiven if the story being delivered was decent, but as stated above, it's not. These MMO segments quickly become a chore, since the story won't progress until certain markers are met. The three different MMO segments are basically just palette swaps of each other, and don't hold the player's attention at all.

The game seems to rely entirely on the underwear cutscenes to draw attention and sales. The way it plays out, it seems like the developers wanted to make a short movie rather than a game, but decided a game would sell better. They say it takes 1.5 - 2 hours to complete, but I finished everything in 50 minutes. This game really would have benefitted a lot more from another hour or so of content, with more time to develop the characters. Instead, it immediately jumps out of the gate and falls flat right on its face. "Based on a true story" doesn't excuse the story and characters from being lifeless.

There's no replay value, the story is just boring, the gameplay is frustrating to non-existent. I requested and got a refund. Definitely not worth the launch price of \$7.64. Definitely not worth the full price of \$8.99. Definitely not worth your time.

#### **Usuário 6**

Essa mina aí mesmo parecendo um homem de peruca colorida consegue sem mais ajeitadinha que a Iara.

#### **Usuário 7**

Jogo curto, mas a experiencia válida. Você se torna a personagem, vive a personagem. Gostei bastante.

#### **Usuário 8**

One of my favorite horror novels, Mark Danielewski's *House of Leaves*, begins with an unforgettable dedication: "This is not for you."

This game may not be for you.

However, if you spent your first years of college staying up until three in the morning chatting with online friends instead of going to parties, and if you have ever experienced friendship or love online, and especially if you have ever been a nineteen-year-old girl, this game is for you.

In *Cibele* you play as the MMO player *Cibele* (Nina in real life), an autobiographical version of the game developer herself, as she falls in love with another player, *Ichi*. Following in the tradition of other confessional genres, Nina Freeman uses her own old notebooks, fanart, chat logs, and, yes, lingerie-clad selfies to create a realistic history for her character. As a result, the haphazardly organized photographs, poem drafts, and archived personal websites on Nina's laptop could easily have been taken, with only minor changes, from my own computer when I was a teenage girl.

That's when I took a deep breath and knew that I was really in for it.

In the reviews I've been reading of *Cibele* so far, there's a certain point where everyone begins talking about themselves and their own experience of love on the internet. When I was in high school, I met a girl whose name I now cannot even remember through Livejournal. We had so many nicknames and shorthands for each other that I know I won't think of her name until the end of this review. She lived in Baltimore, Maryland (or as she taught me to call it in a mockery of her accent, *Murlan*) and I lived in California. She was falling in love with me, and as a girl who had never thought about being anything other than straight, I was totally clueless about it. "ilu," we would sign off to one another on AIM as birds began chirping outside our windows. We saved our lunch money to buy phone cards and lost even more sleep. The months went by and she became increasingly jealous of the friendship I was developing "in real life" with the girl who would become one of my best friends, and I became increasingly aware that there was something going on under our jokingly explicit declarations of undying love, and everything slowly, gradually fell apart. It was a relief that we had never met face to face, and that I could simply ward off uncomfortable feelings with an AIM away message.

In that relationship, I was *Ichi*.

"What are we even doing?" Nina giggles at one point, as you float aimlessly together through the calming pastel world of *Valtameri*, killing enemies with little sense of purpose or direction, and talking in much the same way. What is it that we even do in these early internet friendships? *Cibele* manages to capture some of that sense of endless time spent online, chatting

with friends, keeping up with your PMs, writing bad poetry, the whole world ahead of you. Ichi isn't Nina's only online friend--we get a sense of her wider life in Valtameri, an ex who shared a private photo, a female friend missing out on their "girl only" boss runs. But he's the one who makes her giggle nervously, who encourages her to complain about her college friends taking her away from the game, who inspires her to have expensive underwear shipped to her dorm and pose awkwardly in front of the mirror.

We know where this story is going, but Cibeles, short as it is, won't let you flinch and miss any of it. Ichi (whose real name is Blake, we piece together after another between-act absence from Nina's computer, only to find it exploding with mentions of BlakeBlakeBlake) tells Nina multiple times that he isn't interested in a relationship, but she believes he'll change his mind once they meet "face to face."

Nina's vulnerability is painful. At times you want to reach through your computer (her computer?) and tell her to get offline, to go out on a blind date, to go to a party, to just go to bed. But she is still learning, about relationships, about love, about female friendship, about who the self is that she wants to be. For Nina this is a moment of transition and pain as well as love and romance.

Like some other reviewers, I felt that the story wrapped up rather quickly, ending right at the end of Nina and Blake's brief relationship. I really wanted to log on to Valtameri one more time, to feel that emptiness, to see more unanswered emails from Nina's classmates, to find Nina's folders reorganized, maybe with her photos of Blake buried out of sight with those of her family home and her high school grin. But perhaps the aftermath of the story is less interesting because all of us, Ninas and Blakes alike, know what comes next. Graduation, adult relationships, the fading of that magical online world. We can't go back to the Cibeles stories in our own lives, and we're probably all thankful for that. But with this game, for an hour or two, we can.

#### **Usuário 9**

I can't believe you're charging nine dollars for this pretentious, masturbatory crap.

#### **Usuário 10**

Gorgeous and it made me feel like I was the character at times.

## **EVERYTHING IS GOING TO BE OK**

### **Usuário 11**

This resonated with me so hard and i am so sorry you went through what you went through and I believe you and am so happy you exist. Thank you so much for this, your work is so important <3

### **Usuário 12**

Creator, wherever you are I truly hope youre doing great. or at least better. I just wanted to say this "zine" (among very different games) have actually inspired me to create some experimtnal artpiece myself someday. I've just had a lot of time to think about the future with all the shit going on nowadays. idk maybe it's a stupid thought and I'm sure it means nothing to you. but I think it's important for those like me who felt they havent done anything important in their life, be encouraged to make an expression. something that will be a part of their history on this earth. but it's all just coding after all. Also is there an official ost for this anywhere? it's quite interesting

### **Usuário 13**

This was fantastic, your best project and it goes into top 20 on this entire site. It is like a videogame movie. It's not that much of a game. First and most notable thing about this, the graphics, artifacted artificial photos of real life things, fire, skulls in bright colors, all overlaid by designed to seem fishy but amazingly cute cartoon characters. The most notable main characters are the rabbits, naive, cute, always hoping in the worst possible case scenarios. All their purpose is coping, they cope, and hope, physically and technically unable to fix the situations, dying, but coping. You get to play simple childish games like choose a number! Choose a meal! Draw something, talk with strangers. But everything turns out to be sad, the giant monster who got extremely sad for a worm just saying bad things about him is the best example. You look through computer files and find these games, you see the story progress as the main character loses his legs, dies, and still somehow smiles. AI collecting personal data to take your organs away later? Oh everything happens, **EVERYTHING IS GOING TO BE OK!** Apparently the player in this story, the real main character actually has problems like that

himself, his family had problems because of the war. And a man named Igor (i don't remember how it was) is apparently trapped in your computer. <https://alienmelon.itch.io/help> He and somebody else (megabyte was his name or something), write poems for you, and they ask you for feedback. Aside from that, the music, graphics, voice acting, everything, absolutely everything in this game is done right. Character design, is perfect, i love it. As you described, it is like a great fever dream, it is weird, not ARMAGEDONNN! level of weird but its extremely weird. Thank you for creating this game, i loved it if you didn't see already, i cried when i first played it, sincerely enjoyed this mess. I beat it two times and wasted good 14 hours on both of these playthroughs. I could say more, but this, this is a 10/10 and i have seen a lot of games on this website, a lot, still i don't get and don't understand this game.

#### **Usuário 14**

I first saw this game on a stream and it made me feel understood at a time when I felt very alone. It's a very powerful work of art.

#### **Usuário 15**

hey, thank you for publishing this game my dude. I found this about a year ago while I was living at a shelter, and...wow. I've always been attracted to surrealism, but I wasn't expecting this game to get as deep as it did. But I'm so glad that it did. I was going, and am still going through, a really rough part in my life, and I've never been able to relate to anything as much as I do this. I don't think I've ever dedicated so much time to a game, haha. Like, I was initially attracted to the broken-but-im-still-trying-my-best attitude, (because god, what a mood,), but once I started getting deeper, it was kinda like I was watching and hearing...myself. Anyways, TLDR; thank u for publishing this, you made some kid out there feel understood and comforted in a way they never had before <3

#### **Usuário 16**

I think this is a great game, but I've got to ask. Are you OK? Well maybe not OK OK, but...

I mean... some of these are... I mean... they must come from a lot of pain, and the part that worries me the most is that they paint friendship in a very negative light...



To be honest, in a way the make me feel like I am a terrible friend for offering moral support... but I don't know what else to do, and some times, there is nothing that can be done. I really want to help them, but I can't. Like I said, I really like that this game makes me ask myself this questions, it is really on point. But being such a personal game I kind of have to ask, Are you OK? Please don't dismiss friendship, it can help, even if you don't realize it at first, it really helps. I hope I'm not being to weird.

#### **Usuário 17**

it was a little unsettling at first, but i quickly fell in love and it made me feel emotional remembering things that happened in the past, but i got a lot out of this! it definitely isn't for everyone, but it definitely surprised me with how fun it is to read through everything and still feel warm <3

#### **Usuário 18**

Absolutely loved it even though it felt very overwhelming to me. I've been suffering from chronic pain for the last year and a lot of what's in the game made it a very introspective experience about how I deal with my issues. I highly recommend it and I wish I could tip more.

#### **Usuário 19**

I'm usually not a massive fan of these avant-garde types of games that aren't very direct on their messages but something possessed me to give this game a try. Suffice to say, I was really impressed at how good the metaphors for depression and anxiety were. A lot of it rang true with myself and it made me kinda emotional in a weird way. I didn't expect to relate to a game that looks like it's gonna get me arrested but I thought it was a great experience. Also, loved the Let's Player/Streamer section; really great satire.

#### **Usuário 20**

I'll be honest here. The "game" is garbage. Unless you have some sort of mental disorder, it's just.... ugh. This is a good example of a low standard game even amongst indie games.

## **PATH OUT**

### **Usuário 21**

This game is great. I am a junior high teacher in the U.S. I hope to use this game with my students to help them learn empathy as well as connect with more recent events in the world. Thanks for making a great game that engages and entertains the player.

### **Usuário 22**

This comment isn't really about the game, but I was still wondering if you were still living in Turkey. And if so, did you happen to be in Eskisehir yesterday? Because we were in the Esparkk shopping center and I saw someone who looked EXTREMELY like you.

I ended up having a crisis about not being able to ask you right in the middle of a clothing store, so I really need to know.

### **Usuário 23**

A "game" that needs to be played by far more people. Especially by those "refugees out" \*\*\*\*\*.

I think it would be good if you could go even more into detail in the "why you don't fight for your country" matter, or why you didn't take some other family members with you, because that are the first things the "anti refugee movement" comes up with. Like some explanation videos when you encounter the different groups the first time, or leave your parents behind.

And german Subs would be awesome. :)

Hope to see the finished story here one day , not only because I'm curious, but also hope that this project helps you deal with all the shit you experienced. :)

### **Usuário 24**

É uma experiência muito sensível que nos alerta sobre as atrocidades da guerra na Síria...  
Lindo e triste ao mesmo tempo.

Realmente espero que os próximos capítulos saiam logo! :)

#### **Usuário 25**

I dont want to diminish Abdullah Al-Karam's life experiences but his game is a pro CIA regime change propaganda and was extremely boring to play. Subscribe to slow news day.

#### **Usuário 26**

very patronizing... like you are some kind of idiot and this guy is a mastermind. Too long to reload game

#### **Usuário 27**

No child should go through what he went through, and truthfully I recommend this game because it's a real story.

But researching the internet several years ago, I'm finding it hard to have a tear jerker about 'peaceful' Salafi Muslim protesters with the likes of sexual perpetrators who attacked and penetrated Lara Logan and other female reporters, done by Salafi Muslim protesters in Egypt (not Syria). Just because they're bad, doesn't mean they're all bad. But when you see what they did to one of the other reporters, which is recorded on film, there weren't men protecting her (in Egypt).

The game creator is innocent and his brother, but are a little groomed if the following is true. And I cannot retrieve the following from the internet anymore, unlike several years ago when you easily could:

In 1962 Marwan Hadid incited muslims to kill innocent civilian doctors, teachers and lawyers, much like the killing of British soldier Lee Rigby which was also incited by a muslim cleric Anwar al-Awlaki . Five years before that in 1957, the CIA said they wanted to create unrest in Syria.

This is probably why the game creator's muslim female next door neighbour supports Bashar al-Assad because the Assads restricted the heinous activities.

Personally, I don't support communism and hope we all can support Real Law no matter who we are or where we are from - life not death, truth not lies, good not evil, proper use of potentials not misuse.

And I don't support the CIA New World Order government, who killed John.F.Kennedy after he did a speech against them.

[World War 3] "We shall unleash the nihilists and the atheists and we shall provoke a great social cataclysm which in all its horror will show clearly to all nations the effect of absolute atheism; the origins of savagery and of most bloody turmoil."

\_Albert Pike (New World Order)

### **Usuário 28**

A truly immersive experience. I was on the edge of my seat - despite it being simple and mostly story driven, the fact that it is based on a true story kept sending shivers down my back. It also made me laugh out loud a few times. The Soundtrack is great as well and I can't wait for the next chapter. - Very recommendable!

### **Usuário 29**

It's the wrong medium for the story.

### **Usuário 30**

Brilliant! I like that you used this platform to tell yours and your country's story. I loved the pop-up videos. I felt the suspense when trying to escape. The music really made the suspense. In today's age so many fantasy rpg's look alike. I find it very talented that you and your team were able to recreate the setting of Syria and give your rpg a different look. Anxiously awaiting part 2! :)