UNESP - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
Instituto de Artes - Campus São Paulo

Fabio Camargo Vasques

JOGAR ARTÍSTICO:
a experiência do ‘jogar’ como arte

SÃO PAULO
2025

Fabio Camargo Vasques

JOGAR ARTÍSTICO:
a experiência do ‘jogar’ como arte

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Artes, com a área de concentração em Artes Visuais do Instituto de Artes Universidade Estadual Paulista (Unesp), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

Linha de pesquisa: Processos e procedimentos artísticos.
Orientador Prof. Dr: Pelópidas Cypriano de Oliveira.

SÃO PAULO

2025

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da UNESP. Dados fornecidos pelo autor.

V335j Vasques, Fabio Camargo (Fabio Vasques), 1999-
Jogar artístico : a experiência do 'jogar' como arte / Fabio Camargo Vasques. -- São Paulo, 2025.
105 f. : il.

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira.
Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Instituto de Artes.

1. Arte. 2. Arte e tecnologia. 3. Jogos eletrônicos. 4. Jogos na arte. I. Oliveira, Pelópidas Cypriano de. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 794.8

Bibliotecária responsável: Catharina Silva Gois - CRB/8 11323

Fabio Camargo Vasques

JOGAR ARTÍSTICO:
a experiência do ‘jogar’ como arte

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, do Instituto de Artes Unesp, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

Dissertação Aprovada em: 27/01/2025

Banca Examinadora:

_____

Prof. Dr. Pelopidas Cypriano de Oliveira

Orientador - Presidente

UNESP – Instituto de Artes

_____

Prof. Dr. Euclides Alves Vital Junior

SENAC - SP

_____

Prof. Dr. Alexandre Vieira da Silva

PUC - SP

Agradecimentos

Em primeiro lugar, agradeço à Instituição UNESP pela oportunidade de estar passando por essa especialização, tal qual ao Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira por sua atenção à orientação, aos mínimos detalhes, juntamente com sua rede de apoio e grupo de pesquisa.

Agradeço inteiramente aos meus amigos mais próximos, Fagner Pupo Duarte e Levi Bezerra, por todo o trajeto de apoio, incentivo, compartilhamento, noites em claro compartilhadas e por todos os demais momentos que se os fossem descrevê-los um a um, não caberiam nesta página…

Fundamentalmente, agradeço à dois dos meus professores que encaminharam tal jornada, como o Prof. Dr. Moacir Simplicio, cujo mesmo me comunicou a oportunidade de realizar este programa, tanto quanto meu professor de outros carnavais e amigo, Marcio Ferreri, que em diversos momentos, sempre se preocupou em resolver, através de seus métodos, quaisquer que fossem as dúvidas e incertezas sobre como prosseguir…

De todos os modos que poderia dizer, não suficientes as palavras para agradecer também a pessoas especiais conhecidas dentro da UNESP, Caio Netto e Rodrigo Dorta, que sem suas palavras e considerações, este trabalho não seria o mesmo…

Agradeço aos meus familiares, irmãos e a todos os professores que me permitiram chegar até aqui e estar apto para finalizar este projeto…

Solenemente, agradeço a Cristo, especialmente por dois versículos: Habacuque 2:3 e Filipenses 1:21…

Resumo

Nesta pesquisa, buscou-se explorar a ideia de que os jogos digitais podem ser entendidos como uma forma de arte, não apenas como uma atividade de entretenimento. Conhecidos como *Artgames*, jogos que vão além das convenções tradicionais, oferecem uma experiência sensorial e emocional que transforma o ato de jogar em uma vivência estética. Quando os jogadores experimentam o Flow, eles se sentem completamente absorvidos na experiência de jogo, alcançando um estado de concentração e prazer que vai além da simples diversão. A proposta central é que o design desses jogos foi pensado para maximizar essa experiência, criando uma interação entre o jogador e a obra de arte que é dinâmica e envolvente de forma profunda e reflexiva. Através do jogar artístico, o jogador e jogo se tornam obra e criador, trocando papéis e findando em si mesmos suas naturezas e auras…

Palavras chaves: artgames; flow; jogar artístico; experiência estética; cultura.

Abstract

This research sought to explore the idea that digital games can be understood as a form of art, not just as a form of entertainment. Known as Artgames, these games go beyond traditional conventions and offer a sensory and emotional experience that transforms the act of playing into an aesthetic experience. When players experience Flow, they feel completely absorbed in the game experience, reaching a state of concentration and pleasure that goes beyond mere fun. The central proposition is that the design of these games has been crafted to maximize this experience, creating an interaction between the player and the artwork that is dynamic and deeply engaging in a reflective way. Through artistic play, the player and the game become both the artwork and the creator, exchanging roles and ultimately completing their own natures and auras…

Keywords: artgames; flow; artistic play; aesthetic experience; culture.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 - Print de Tetris……14
Imagem 2 - Tabela de comparação sobre definições de jogos……15
Imagem 3 - Definição de jogo comparadas……16
Imagem 4 - Fronteiras de modelo de jogos……17
Imagem 5 - Foto do jogo Tennis for Two……20
Imagem 6 – Print da tela do jogo Space Invaders da Taito em 1978.....21
Imagem 7 - foto primeiro ministro do japão Shinzo Abe vestindo chapéu do Mario Bros……22
Imagem 8 - Print do jogo “Papers Please”, de Lucas Pope……24
Imagem 9 - Lista de empresas de jogos que mais lucraram no 3° trimestre de 2023, retirada do relatório “Global Games Market Report”.....26
imagem 10 - Tipos de jogos produzidos em 2022, retirado do relatório “2023 indústria brasileira de games”.....28
imagem 11 - Foto do jogo “Open Score”.....33
Imagem 12 - print da tela do jogo “Gorogoa” de 2017……34
Imagem 13 - print da tela do jogo “Journey” de 2012……35
Imagem 14 - print da tela do jogo Braid……37
Imagem 15 - Figura “A conversa entre humano e computador”.....46
Imagem 16 - Print da tela do jogo “Minecraft”.....48
Imagem 17 - Capa do jogo “Sonic: The HedgeHog”.....49
Imagem 18 - Print da personagem principal Ellie do jogo “The Last Of Us I”.....52
Imagem 19 - Quadro “tipos de motivação dos jogadores”, retirado do livro: “Elements of Game Design”.....53
Imagem 20 - Print do jogo “Emberward”.....54
Imagem 21 - Print do jogo “Gris” 55
Imagem 22 - Print do jogo “League of Legends”.....60
Imagem 23 - Quadros que representam as possibilidades do estado de flow retirado do livro “How game move us”.....61
Imagem 24 - Print do jogo “Flower”.....63
Imagem 25 - Print do jogo Journey, primeira cena de apresentação do jogo……66
Imagem 26 - Print do do jogo mostrando como as tapeçarias nas paredes contam a história do mundo que o jogador passa a habitar……67
Imagem 27 - Print do jogo mostrando os túmulos de outros seres……68
Imagem 28 - Print do fragmento de história mostrado ao jogador na passagem de um nível para outro……69
Imagem 29 - Print do jogo em que o jogador liberta outras arraias de pano para ajudá-las a se juntarem umas com as outras……70
Imagem 30 - Print mostrando que sua echarpe está muito maior que no começo do jogo……71
Imagem 31 - Print da estrela cadente após os créditos retornando para o início do jogo……72
Imagem 32 - Capa do jogo “ABZU” Exposto no Festival FILE em São Paulo em 2022……73

Imagem 33 - Capa do jogo “Manifold Garden”.....74
Imagem 34 - Print do jogo notando torres igualmente infinitas nos 3 eixos……...75
Imagem 35 - Print do vídeo “Manifold Garden: Level Design in Impossible Geometry”.....76
Imagem 36 - Print do vídeo “Engine não euclidiana”.....77
Imagem 37 - Print do jogo em que mostra o contraste de estruturas complexas hiper reais e irracionais……..79
Imagem 38 - Prints do vídeo “Manifold Garden: Level Design in Impossible Geometry”.....80
Imagem 39 - Prints do fim do jogo, em que os últimos puzzles foram solucionados…….……..82
Imagem 40 - Prints do fim do jogo no mundo fractal…….……..……..……83
Imagem 41 - Prints do jogo “Infiniminer” de 2009…….……..……..……84
Imagem 42 - Prints do jogo Minecraft com itens no chão do mob “Creeper”.....85
Imagem 43 - Prints do jogo mostrando os status de vida, fome e respiração……...86
Imagem 44 - Prints do jogo mostrando receita de crafting do item baú…….87
Imagem 45 - Print do vídeo “I made Minecraft in Minecraft with redstone!” mostrando um computador funcional dentro do Minecraft…….88
Imagem 46 - Print do primeiro mapa de “Hunger Games” dentro do Minecraft……89
Imagem 47 - Print do vídeo “The Hunger Games (2012) The Games Begin” mostrando pela primeira vez o conceito de jogos vorazes……90
Imagem 48 - Print do vídeo “A NOVA MOB TRAP do Minecraft - Em busca da casa automática #320”.....91
Imagem 49 - Print do jogo mostrando uma villa de villagers, estrutura gerada aleatoriamente dentro do jogo…….92
Imagem 50 - Print de cena da visual novel do “minecraft: story mode”.....93
Imagem 51 - Imagem 51 – Montagem “GENSHIN IMPACT vs WUTHERING WAVES vs TOWER OF FANTASY Walk/Run Comparation.” comparando o visual de três dos jogos citados como exemplo...94
Imagem 52 - Print do Sheika Slate, portador dos poderes do jogador……...95
Imagem 53 - Print do mundo de Hyrule, o mapa onde jogo Zelda se passa…….97
Imagem 54 - Print do jogo “ZELDA: Breath of The Wild”.....98

Sumário

1 Introdução..... 9
2 Jogos, Digitais e Artgames..... 11
2.1 Jogos..... 12
2.2 Breve história dos jogos digitais..... 17
2.3 Entre jogos digitais..... 22
2.4 Art games e produtos..... 27
2.5 Artgames..... 35
3 Arte, Cultura, Experiência..... 40
3.1 Arte e o processo da Experiência..... 41
3.2 Experiência em games..... 44
3.3 Como jogar..... 49
3.4 Cultura do jogar..... 55
3.5 Flow..... 58
4 Artgames, Flow e Play…..... 64
4.1 Estudo de caso Journey..... 64
4.2 Estudo de caso Manifold Garden..... 73
4.3 Estudo de caso Minecraft..... 82
4.4 Estudo de caso Zelda: Breath Of The Wild..... 91
5 Considerações finais..... 98
Referências..... 99

1 Introdução

Este estudo busca relacionar de forma fluente a questão artística que permeia a questão de jogos eletrônicos, art games, artes visuais experiências estéticas, o ato de jogar e como fundamentalmente esta análise representa aquilo que é difícil de ser colocado em palavras ao fruir de jogos digitais. Para tal, autores notórios foram utilizados para compor esta trama que dispõe ao leitor a reflexão necessária para contemplar o elemento então descrito como 'jogar artístico', que expressa-se ao longo do texto… Concluindo ser capaz de inquietar o leitor, esta dissertação firma-se demonstrando como tais questionamentos filosóficos e documentais demonstram sua congruência sendo capazes de expandir o referencial teórico dos pesquisadores do mesmo campo e agregados…

Antes mesmo daquilo que encontra-se documentado através do tempo, o ser vivo buscou caminhos para refugiar-se de sua realidade, propondo extravasação, desafios, atividades, jogos e outras ações das quais o permitiriam, expressar-se apar de seu comportamento cotidiano,[1] assim, tais atos foram capazes de desenvolver a profundidade da qual a raça humana compreendia seu entorno e a si mesmo, pois ao tratar-se de suposições levantadas que trariam significado aos jogos, ou mesmo poderiam explicitar seu propósito, Johan Huizinga, aponta: "Há um elemento comum a todas estas hipóteses: todas elas partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, que nele deve haver alguma espécie de finalidade biológica." (Huizinga, 1938). Assim, constatando que independente de sua natureza, os jogos transcendem sua própria compreensão, então, seu discurso perdura por mais algumas elucubrações das quais expandem e excluem caminhos que culminaram numa provável resposta à que servem os jogos: a diversão.

Aos jogos, observa-se uma ação excedente à compreensão comum, como o mesmo denota em:

> Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer

[1] "É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano." (Huizinga, 1938).

> grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo próprio. (Huizinga, 1938).

Desta forma, retrata-se que os jogos sejam mais complexos do que aquilo que se absorve de sua manifestação, afinal, brincadeiras, jogos, atividades e toda proposta que possa realizar essa “realidade autônoma” não restringe seu alcance, seja entre semelhantes ou dissonantes, como entre amigos, família, estranhos numa partida de futebol, ou um humano com seu cão de estimação lançando uma bola de tênis para que ele a pegue e traga de volta.

Portanto, esta dissertação busca investigar a relação entre algumas coisas, como o jogo em sua profundidade, arte, experiência, o ato de jogar, a fruição estética, e como, se possível, cabe adequadamente o termo “jogar artístico” ante à construção dos processos que tomam a interação do jogador com o jogo. Para isso, serão elencados jogos considerados “*Artgames*” que a partir de seu primor natural, são enquadrados como jogos que possuem um valor artístico, digno de apreciação como obras expressas em mídias tradicionais, assim, expandindo o caráter intelectual do campo de estudo dos jogos, popularmente conhecido como: *game studies.*

Crê-se que o termo “jogar artístico” tende a responder questões como: Ao que se atinge o processo de jogo? O que se obtém do jogo? O jogar artístico é o que se admira de um jogador com habilidades de mestre? Ou é aquilo que proporciona a fruição através da interação do “jogar”? O jogar transcende o jogo? Cujas todas atentam-se ao que pode ser o estro criativo da atividade realizada.

2 Jogos, Digitais e Artgames

Ao tratar do assunto “jogos”, alguns teóricos dirão que o que, o precede, é o lúdico (“*ludus*”)[2], trazendo desta forma um conceito mais fundamental que a questão do que é o jogo em si. Ante à esse termo, Johan Huizinga, conduziu seus estudos debruçando-se neste tema relatando os caminhos dos quais a experiência lúdica estaria ligada ao indivíduo, seu meio e cultura, compondo uma série de reflexões às observações conduzidas que propunham a ideia de “jogo” como além da compreensão humana, assim o mesmo argumenta que:

> Mas reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física. [...] A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. (Huizinga, 1938).

Deste modo, o autor coloca o jogo em um estado além de sua totalidade captada racionalmente por quem desfruta da brincadeira… Conforme a discussão se sucede, acarreta-se a necessidade de conter este estro filosófico para que possa ser dada continuidade linear em seus estudos, e após novas observações, propõe:

> o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". (Huizinga, 1938).

Tal definição, crê-se englobar tudo aquilo que possa servir deste mérito para que razoavelmente se entenda o que é, e o que não é, um jogo de fato.

Portanto, de modo discreto, uma brincadeira entre crianças, como o jogo “pega-pega”, no qual consiste em um jogador se tornar o “pegador”, imbuindo-se da missão de tocar outro jogador para que assim o jogador tocado se torne o novo “pegador”. Desta forma, o jogo acontece até que os jogadores deixem de brincar… Jogos como este, não possuem determinados limites de tempo, uma vez que não possuem um determinado fim, para isso, mais à frente, incongruências como esta serão abordadas com o objetivo de tratar cada vez mais precisamente do objeto de estudo deste estudo, que são os “Art games”.

---

[2] O termo “*ludus”* deriva do Latim, que remete aos significados de “brincar” ou “jogar”.

Outros exemplos de importância a serem citados para que estabeleça-se o intervalo entre “jogos” e “não jogos”, pode ser descartada da definição oferecida por Huizinga, a própria ação do trabalho cotidiano, ultrapassando os limites postulados brevemente como “diferente da vida cotidiana”, o que parecendo óbvio à primeira vista, não distancia como cozinhar, pilotar um veículo ou passear com seu cão, mesmo sendo parte do dia a dia, podem não ser jogos. Suas finalidades, determinam-se por sua demanda, assim, mesmo que de forma lúdica, se realize qualquer atividade, é constrito que ocorra em determinadas regras que podem ser consentidas pelos participantes… Mesmo que não haja uma receita, seguir processos de culinária o levarão ao seu objetivo de preparar uma refeição fantasiosa ou não, então ações, tais quais, andar, correr e nadar, também não respeitam tal definição, assim construindo uma barreira entre os dois mundos dos “jogos” e “não jogos”.

Contudo, esta barreira como o próprio Huizinga explora, aprofunda-se nos eixos da seriedade do ator participante da atividade, como fazê-las com desleixo acaba por esvair seu sentido.[3] Construindo o paralelo entre a religião, o sagrado, o belo, à linguística, ao primitivo e ao moderno, à outras concepções, sua obra direciona-se ao mesmo rumo que esta dissertação busca explicar levantando outros pensadores que dissertam sobre o mesmo eixo de pensamento acerca dos jogos.

2.1 Jogos

Dentre os autores que serão abordados cada um deles servirá de referência para que faça-se razoável os posicionamentos orientados ao decorrer desta dissertação, como Scott Rogers, que foi um dos grandes autores à resumir a área de estudos nos jogos chamada de “Game Design”, cuja mesma busca estudar o *design* de jogos com o propósito de projetar os jogos com a melhor experiência para o jogador, indo desde os níveis mais breves da interação, aos mais profundos da consciência que responsabiliza o jogador por suas vontades, desejos, medos e motivações para que desfrute de um jogo como algo além de sua própria determinação.

---

[3] Homo Ludens pg. 25: “Prestemos um momento de atenção aos seguintes aspectos. A criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade, que a justo título podemos considerar sagrada. Mas sabe perfeitamente que o que está fazendo é um jogo.”

Em sua mais famosa obra “Level Up: Um guia para o design de grandes jogos” Rogers menciona que: “Um jogo é uma atividade que: 1. Requer no mínimo um jogador. 2. Tem regras. 3. Tem uma condição de vitória.” (Rogers, 2013, p. 26). Desta maneira, esclarecendo de maneira simplista tudo aquilo que pode ser considerado um jogo, ao mesmo tempo que exclui diversos exemplos que são jogos amplamente conhecidos, porém descumprem com tal definição, como o jogo digital Tetris (Alexey Pajitnov, 1984), conforme a imagem próxima, que consiste no jogador organizar linhas horizontais com peças aleatórias fornecidas pelo sistema com a finalidade de preencher todos os espaços vazios para que as peças sejam eliminadas, esvaziando a tela.

Imagem 1 – Print de Tetris



Fonte: Pajitnov, 1984.

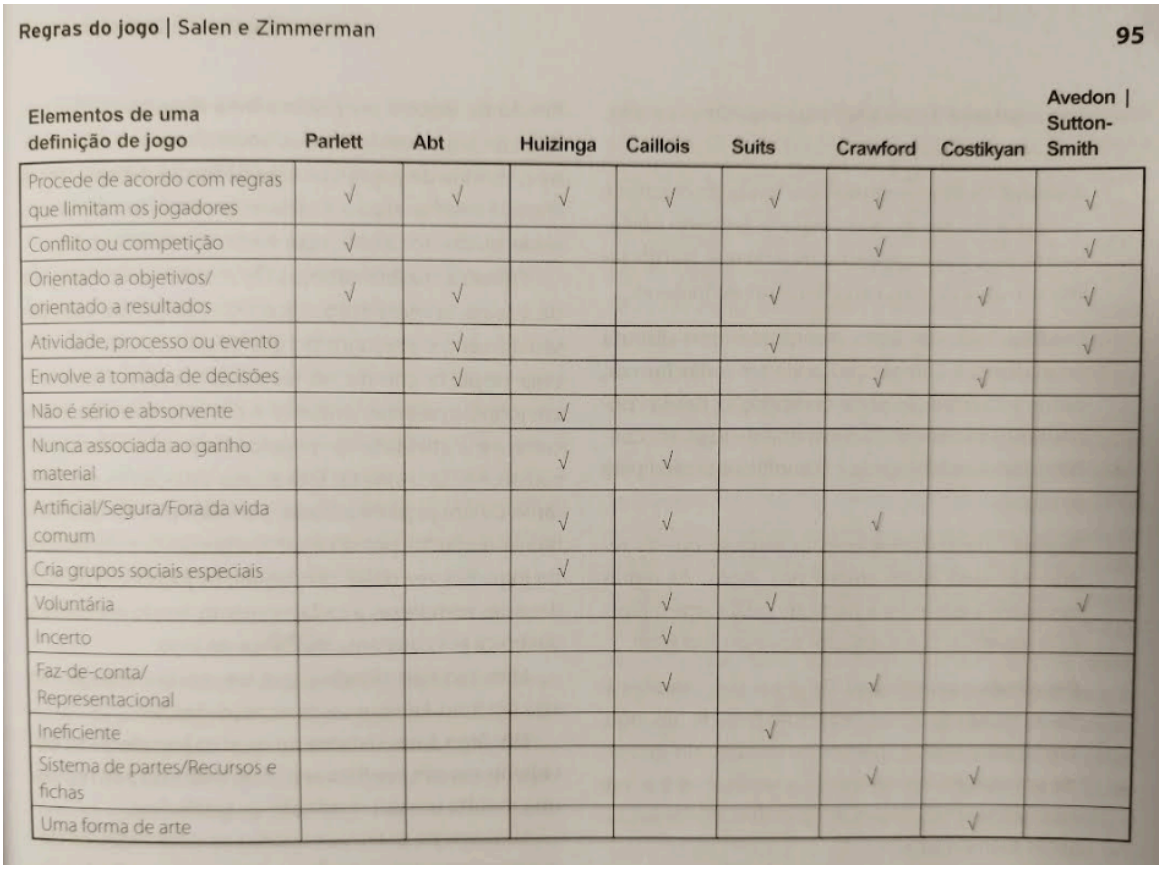
Como mostra a imagem, a área em que o jogador pode atuar é limitada, e assim que as peças se acumulam até o topo da tela, o jogador perde e deve recomeçar do início. Assim, o “Tetris” que foi tão explorado na história dos *video games*, não cabe na definição dita anteriormente por Rogers.

Diante disso, é de suma importância salientar que este autor não está equivocado, mas sim de acordo com sua intenção de facilitar o entendimento para novos desenvolvedores de jogos, portanto, busca em sua obra introduzir o leitor desconhecido à esse mundo, assim, findando por simplificar demasiadamente tal debate, por isso, esta questão será abordada até sua base.

Levantada por Huizinga, outros autores também oferecem opiniões diferentes, como na obra: “Regras do jogo”, de Katie Salen e Eric Zimmerman que

estabelecem um comparativo qualitativo aos outros pensadores da área formando uma tabela, conforme imagem próxima, que resume os elementos dos jogos, tal como descrito em suas definições.

Imagem 2 – Tabela de comparação sobre definições de jogos.



Regras do jogo | Salen e Zimmerman 95

Elementos de uma definição de jogo	Parlett	Abt	Huizinga	Caillois	Suits	Crawford	Costikyan	Avedon | Sutton-Smith
Procede de acordo com regras que limitam os jogadores	√	√	√	√	√	√		√
Conflito ou competição	√					√		√
Orientado a objetivos/ orientado a resultados	√	√			√		√	√
Atividade, processo ou evento		√			√			√
Envolve a tomada de decisões		√				√	√	
Não é sério e absorvente			√					
Nunca associada ao ganho material			√	√				
Artificial/Segura/Fora da vida comum			√	√		√		
Cria grupos sociais especiais			√					
Voluntária				√	√			√
Incerto				√				
Faz-de-conta/ Representacional				√		√		
Ineficiente					√			
Sistema de partes/Recursos e fichas						√	√	
Uma forma de arte							√	

Fonte: Salen, 2012.

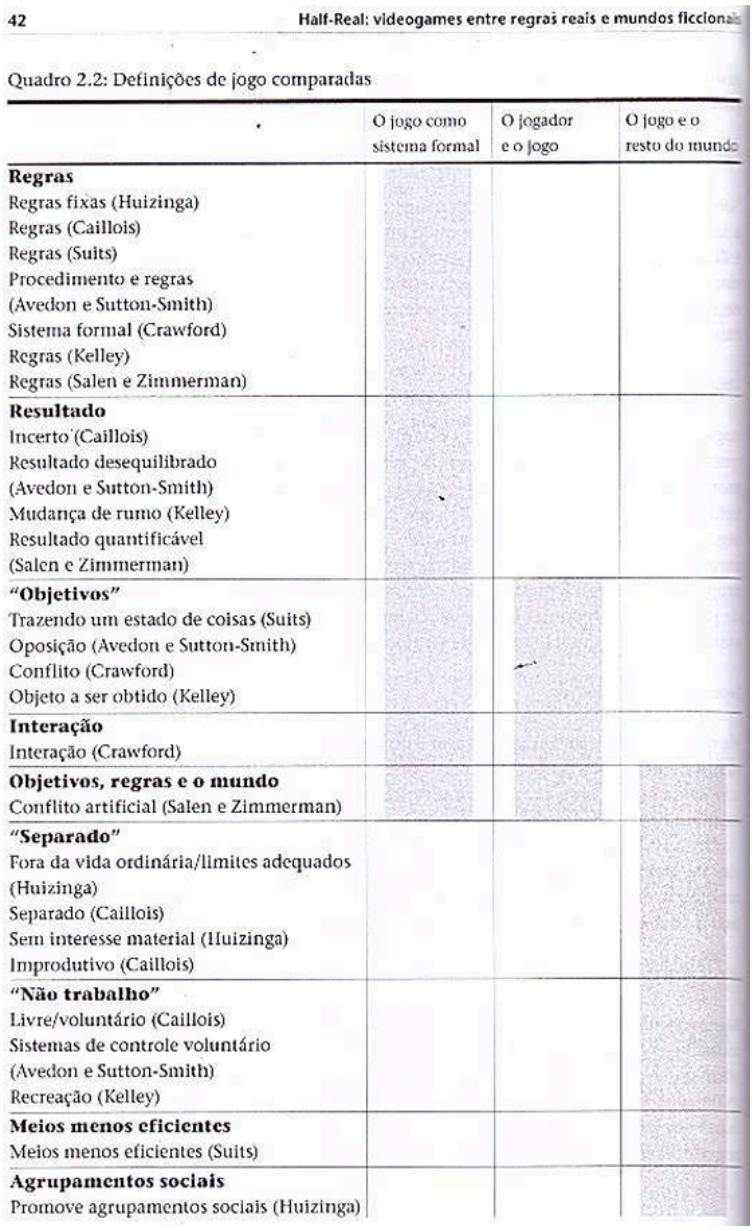
Nesta tabela mostra-se como diversos autores concordam acerca do cumprimento e disposição de regras que limitam os jogadores, logo, acredita-se que as regras de uma atividade, são definições essenciais para que a mesma possa se encaminhar para enquadrar-se naquilo que adequa-se ser um jogo. Na mesma página, Salen e Zimmerman ainda oferecem sua própria definição: “Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável” (Salen; Zimmerman, 2012). Decupando cada um dos elementos contidos nesta citação, na obra, todos são explicados concluindo uma resolução que segue atribuindo esta definição à *videogames,* até jogos de salão e esportes.

Aprofundando-se ainda mais estas definições, depara-se com a obra “*Half-real*” de Jesper Juul, que diante da mesma questão, também estabelece um

comparativo, conforme imagem em sequência, porém, neste quadro o autor constata de forma mais objetiva, como os mesmos e outros autores, discutem a situação.

A imagem apresenta uma tabela com uma categorização acadêmica sobre a natureza e os aspectos dos jogos, cuja mesma está organizada em três medidas de definição: jogo como um conjunto de regras, o papel do jogador dentro do jogo, incluindo a experiência, objetivos, e as interações diretas, e por fim, a relação do jogo com o mundo externo, incluindo as influências sociais, culturais e filosóficas.

Imagem 3 – Definições de jogo comparadas.



42 Half-Real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais

Quadro 2.2: Definições de jogo comparadas

	O jogo como sistema formal	O jogador e o jogo	O jogo e o resto do mundo
Regras			
Regras fixas (Huizinga)			
Regras (Caillois)			
Regras (Suits)			
Procedimento e regras (Avedon e Sutton-Smith)			
Sistema formal (Crawford)			
Regras (Kelley)			
Regras (Salen e Zimmerman)			
Resultado			
Incerto (Caillois)			
Resultado desequilibrado (Avedon e Sutton-Smith)			
Mudança de rumo (Kelley)			
Resultado quantificável (Salen e Zimmerman)			
"Objetivos"			
Trazendo um estado de coisas (Suits)			
Oposição (Avedon e Sutton-Smith)			
Conflito (Crawford)			
Objeto a ser obtido (Kelley)			
Interação			
Interação (Crawford)			
Objetivos, regras e o mundo			
Conflito artificial (Salen e Zimmerman)			
"Separado"			
Fora da vida ordinária/limites adequados (Huizinga)			
Separado (Caillois)			
Sem interesse material (Huizinga)			
Improdutivo (Caillois)			
"Não trabalho"			
Livre/voluntário (Caillois)			
Sistemas de controle voluntário (Avedon e Sutton-Smith)			
Recreação (Kelley)			
Meios menos eficientes			
Meios menos eficientes (Suits)			
Agrupamentos sociais			
Promove agrupamentos sociais (Huizinga)			

Fonte: Juul, 2019.

Dentro da tabela, há diversas categorias e subcategorias que agrupam os conceitos com base nas perspectivas de diferentes teóricos. Os autores citados

incluem Huizinga, Caillois, Suits, Avedon & Sutton-Smith, Crawford, Kelley, e Salen & Zimmerman.

Cada um desses autores contribuiu para a compreensão do jogo a partir de diferentes ângulos, e o foco da exposição desta imagem imbui-se de assim como a imagem anterior, notar a complexidade do assunto, assim, aprofundando os contextos de cada autor, explicitando a maneira como os jogos podem ser analisados através de diferentes lentes teóricas, desde a formalidade das regras até o impacto social dos jogos, propondo uma intersecção entre a estrutura formal dos jogos, a experiência dos jogadores e o contexto social em que os jogos existem.

Imagem 4 – Fronteiras de modelo de jogos.



Fonte: Juul, 2019.

Finalmente, relacionando todos os conceitos vistos previamente, o mesmo chega à conclusão multifacetada do que pode ser definido como jogo, onde se considera não só o sistema formal e o jogador, mas também como o conceito de jogo se relaciona com o mundo ao seu redor, que de uma forma ampla e adequada

de se interpretar tal questão, é demonstrada através de um diagrama, conforme imagem 4, que define: o que são jogos, casos fronteiriços e não jogos.

Nesta abordagem, torna-se evidente os limites entre o conceito clássico de "jogo" e outras atividades que podem ser relacionadas ou comparadas com jogos, mas que não se encaixam na definição tradicional. A figura apresentada é uma ferramenta gráfica que explora uma visão abrangente dos elementos essenciais que compõem os jogos, suas variações e como essas atividades se conectam ou se afastam daquilo que quer ser encontrado, delimitando através de conceitos fundamentais e comuns, para então alcançar ideias menos permissivas, a imagem sugere aquilo que não são jogos, justamente os casos que fogem das postulações centrais…

Ao longo desta seção, explorou-se diferentes definições disponíveis de jogos digitais, destacando suas múltiplas facetas e abordagens teóricas. As perspectivas discutidas revelam a complexidade e a evolução do campo, desde a concepção de jogos como simples formas de entretenimento até a sua consideração como elementos interativos que englobam questões culturais, sociais e psicológicas. Essa diversidade de definições reflete, em parte, a natureza dinâmica dos jogos, que continuam a influenciar e ser influenciados pela sociedade contemporânea.

Conforme avança-se nas próximas seções, será possível perceber como essas questões se desdobram em áreas mais específicas de estudo, como a história dos jogos, relação entre produto e arte, artgames e produções independentes e mais... Esse entendimento ampliado é crucial para uma apreciação mais profunda do impacto que os jogos digitais têm, não apenas no âmbito do lazer, mas também como ferramentas culturais e de transformação social.

2.2 Breve história dos jogos digitais

Para dar continuidade ao recorte abordado, inicia-se este capítulo buscando demonstrar brevemente a história dos jogos digitais e em como os mesmos originaram-se, modificaram-se e reinventam-se para o que reconhece-se como tal, para o que atualmente alcança pelo público geral. Assim, é importante ressaltar que a diferença fundamental entre o que pode ser considerado um jogo analógico para um jogo digital, é seu modo de interação e suporte, naquilo que fundamenta-se a relação do jogador com o objeto de entretenimento.

Uma vez que anteriormente à digitalização dos jogos, o jogador deveria manualmente mover os objetos em cima de um tabuleiro[4], ou organizar as cartas de um baralho de certo modo, com o qual outros jogadores deveriam interpretar o que estava acontecendo partindo de experiências anteriores reais, o modo de interação baseava-se na interação humana entre cada uma das coisas dispostas sobre a mesa. Conforme a evolução da computação analógica foi desenvolvendo-se, telas com informações gráficas foram possibilitando novas expressões, dessa forma, podendo simular através de sinais luminosos de ondas de radar, o que antes deveria ser representado por um tabuleiro, cartas, manual de instruções, moedas ou peões no mundo físico, agora podem ser representados de maneira digital, pois tudo estaria contido nos *sprites*[5] do jogo e não cabe mais o jogador organizar todos esses elementos manualmente.

Conforme os avanços foram acontecendo, os desenvolvedores de computadores e *softwares*[6], se preocuparam em tentar encontrar um meio do caminho entre aquilo que existia no mundo real e aquilo que poderia ser contido no mundo virtualmente simulado, para isso, além dos desenvolvimentos bélicos da época, que usavam dos artifícios da computação para otimização de contas matemáticas, cálculos de projeção balística e física, outros entusiastas como William Higinbotham, criaram coisas como o jogo “Tennis for two”[7] (William Higinbotham, 1958)[8], que tinha o objetivo de simular uma partida de tênis entre dois jogadores humanos.

Para jogá-lo, cada um dos jogadores deveria interagir com a máquina através de um dínamo conectado a um osciloscópio que dispunha com duas barras laterais que representavam raquetes para impedir a bola de chegar a borda da tela, marcando um ponto para o adversário caso a ultrapassasse.

---

[4] Como nos jogos de banco imobiliário, jogo da vida, *WAR* ou “Escadas e Escorregadores”, nos quais peças representando o jogador no microcosmos do jogo fazem com que o mesmo determinasse sua função, comportamento e fruição geral do jogo.

[5] *Sprites* são os elementos visuais gráficos que os jogos utilizam em sua composição para demonstrar personagens, itens, objetos e animações.

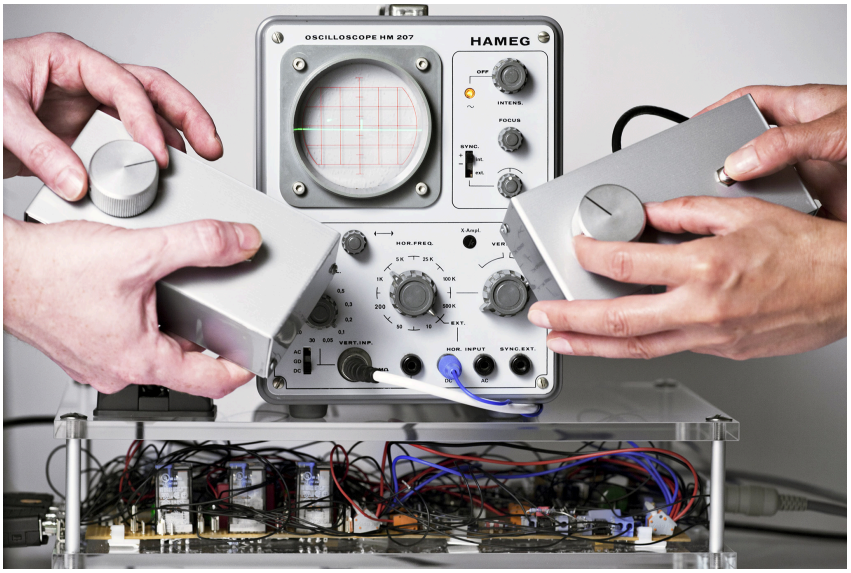
[6] *Softwares* são programas de computadores que existem de maneira virtual, em contraste com o *hardware*, estes por sua vez são as peças físicas que constituem um famigerado computador.

[7] Apesar de *Spacewar!* (Russel, 1961) também ser considerado um dos primeiros jogos desenvolvidos na história, tennis for two foi escolhido para essa dissertação para efeito didático, conectando eficientemente os outros jogos escolhidos ao recorte abordado.

[8] Devido à dificuldade de especificações da ABNT para citação, referenciamento ou menção de jogos digitais, *games* e videogames, aqui será utilizado um modo de referenciamento simplificado captado pela NBR 6023: 7.13, o mesmo referente à filmes, vídeos, entre outros… Assim, optando por seguir o modelo: Título, (autor ou desenvolvedora ou produtora, ano).

Desta forma, inicia-se uma trajetória de revoluções tecnológicas que ao decorrer dos anos gerou grandes ícones da história dos jogos eletrônicos, como “Pong” (Atari, 1972), que expressa razoavelmente a herança originária de Tennis for Two, mas agora, o jogo deixou o osciloscópio para ser suportado por televisores de tubo nos quais com o advento dos *pixels*[9] e dos consoles residenciais como o Atari, cada vez mais detalhes eram possíveis de serem apresentados ao jogador, além da facilidade adquirida para a obtenção de jogos, afastando assim as pessoas de máquinas como fliperamas ou máquinas de *pinballs*[10].

Imagem 5 – Foto do jogo Tennis for Two



Fonte: Mega, 2011.

Ante a esse novo cenário, os jogos digitais começaram a criar independência de outras mídias comumente atreladas à eles por herança conceitual, como Juul menciona: “Entretanto, se pensarmos no *videogame* como jogos, eles não sucessores do cinema e à televisão, da imprensa ou da literatura, ou uma nova mídia, e sim a continuação de uma história dos jogos que os precede por um milênio” (Juul, 2019, pg. 16).

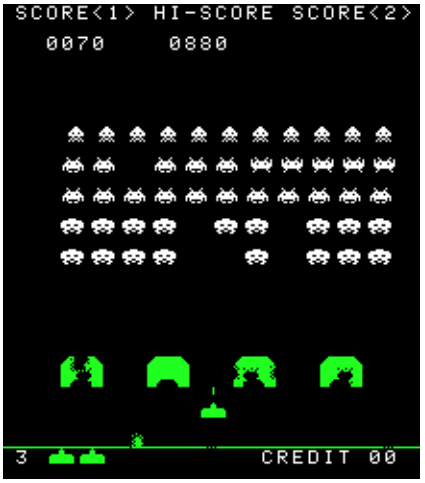
Por consequência, os jogos digitais começam a derivar de seus elementos narrativos atrelados à realidade divergindo-se e atribuindo novos conceitos, propondo aos eventos lúdicos, como no jogo *Space Invaders* (Taito, 1978), que

[9] *Pixels* são o menor ponto luminoso do monitor que, juntamente com outros do mesmo tipo, forma as imagens na tela.

[10] Máquinas de *pinball* existiram como uma mistura de jogos que usavam mecanismos físicos e eletrônicos para registrar e realizar a jogabilidade de suas totalidades.

trazia uma temática de invasão espacial alienígena, na qual o jogador deveria defender a terra de extraterrestres, controlando sua nave para atirar e eliminar os inimigos que vinham do topo, para a base da tela, conforme imagem próxima.

Imagem 6 – Print da tela do jogo Space Invaders da Taito em 1978.



Fonte: Taito, 1978.

Juntamente do advento dos consoles residenciais, o console NES (Nintendo, 1983)[11] trouxe para a casa dos jogadores, o *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), dispensando comentários pois veio a se tornar a franquia de jogos mais popular do mundo, sendo referenciado no mundo inteiro, além de se tornar um ícone da cultura popular internacional. O mesmo foi usado no encerramento das olimpíadas em 2016 no Rio de Janeiro quando o primeiro-ministro japonês na época, Shinzo Abe, subiu ao palco através de um tubo verde característico da franquia, vestindo o chapéu vermelho do italiano mais famoso do mundo, conforme imagem em sequência.

Após a criação deste personagem, muitos outros marcaram a história dos jogos e a evolução tecnológica não ficou para trás, dessa vez trazendo o advento das fitas que podiam armazenar jogos de maneira compacta, tornando possível que os jogadores trocassem fitas entre si, para assim poderem jogar outros jogos sem ter que comprar novos materiais.

[11] *Nintendo Entertainment System*, no qual o mesmo ficou conhecido popularmente no Brasil como “Nintendinho”.

Imagem 7 – foto primeiro ministro do japão Shinzo Abe vestindo chapéu do Mario Bros



Fonte: Reuters, 2022.

Ao virem para o Brasil, os jogos ganharam intensa popularidade quando o console *playstation 1,* da Sony, alcançou a acessibilidade de preço para o brasileiro médio adquirir, junto da pirataria que disseminou tal produto e os jogos produzidos a preços baixíssimos, o que finalmente possibilitou o crescimento da indústria internacional de jogos no brasil, e consequentemente no mundo.

Neste mesmo momento, os computadores pessoais, popularmente conhecidos como "*PC*"[12] começaram a aparecer nas casas dos brasileiros, e jogos vendidos em disquetes[13], *CD's*[14] e *DVD's*[15] foram compartilhados entre os usuários que registravam cada vez mais em seu cotidiano o consumo deste tipo de material. Esta transição de consoles para computadores marcou uma divisão na indústria de jogos justamente pelos tipos de controles e capacidade de processamentos oferecidos por cada plataforma, então apesar de existirem máquinas de fliperamas, consoles, consoles portáteis e computadores, cada um deles tinham um segmento de mercado que visava atender, assim como um perfil de jogo produzido para cada tipo de jogador usufruir.

Assim, optou-se por finalizar a recapitulação da história dos jogos digitais que encontram-se próximos aos momentos contemporâneos à produção desta

[12] Abreviação para *Personal Computer,* termo usado para se referir aos computadores de mesa, *Desktop* que eram compostos de gabinetes, telas de tubo, teclado e mouse.

[13] Disquete é um dispositivo obsoleto de armazenamento removível de dados usado no computador desenvolvido no final da década de 1960.

[14] O *Compact Disc* é um disco óptico digital de armazenamento de dados. O formato foi originalmente desenvolvido com o propósito de armazenar e tocar apenas músicas, mas posteriormente foi adaptado para o armazenamento de dados, substituindo os métodos anteriores, como o disquete…

[15] DVD sigla de "*Digital Versatile Disc*", e seu formato digital "*Digital Video Disc*" para arquivar ou guardar dados, som e voz, tendo uma maior capacidade de armazenamento que o CD, devido a uma tecnologia óptica superior, além de padrões melhorados de compressão de dados.

dissertação, visto que a discussão agora focará em como o advento da computação moderna modificou a segmentação de produção de jogos digitais que a partir de agora começarão a ser referidos como *games*, que nada mais são que o termo em inglês, mas que abrange uma coletânea tão grande quanto aquilo que foi definido antes por Juul em seu diagrama, e que então, será recortado mais uma vez para se aproximar do objetivo final.

2.3 Entre jogos digitais

Partindo deste momento histórico, na tentativa de atender as necessidades mercadológicas, os jogos começaram a ganhar grande importância no mundo, recebendo investimentos extraordinários, chegando a movimentar mais de bilhões de dólares como indica a pesquisa mais recente da NewZoo, organização responsável pela pesquisa de mercado e segmentação de consumidores:

> Em 2023, o mercado global de jogos gerará uma receita de $183.9 bilhões [...] Dito isso, o crescimento em receita no mercado emergente [...] garantirá certa estabilidade em 2023, porém somente o necessário para assegurar o crescimento do segmento. (Newzoo, 2023, pg. 20, tradução nossa[16]).

Mas isso não se restringe a um segmento exclusivo do mercado de jogos, afinal, poderia se dizer que dentro do mercado de jogos existem algumas áreas de produção divididas entre os tipos de produtos comercializados. Conforme a natureza da criação, os jogos costumam ser divididos em alguns modelos de desenvolvimento, fazendo-se tal classificação para compreensão geral do público. Tais classificações dividem-se em segmentos, principalmente os segmentos de entretenimento de pequeno porte (*indie*) e grande porte (AAA), segmento de serious games e segmento de entretenimento adulto… Assim, os mesmos serão explorados brevemente para ciência do leitor e composição geral, iniciando pelo segmento de jogos *Indies*[17], nos quais são jogos desenvolvidos por poucas pessoas, com baixo

[16] Original: “In 2023, the global games market will generate revenues of $183.9 billion [...] That said, revenue growth in emerging markets [...] will ensure some stability in 2023, but enough to secure growth in the segment.”

[17] Jogos eletrônicos independentes, vulgarmente conhecidos como *indies, são* jogos eletrônicos criados por uma pessoa ou pequenas equipes com ou sem apoio financeiro de publicadoras de jogos eletrônicos, e frequentemente focam em inovação.

investimento financeiro, sem formação ou experiência profissional na área, como é citado pelo relatório da Abragames[18]:

> Essas empresas estão entre aquelas que apontam barreiras de entrada na captação de recursos via editais atuais, por serem recentes, e por outro lado, a dificuldade de fechar negócio com publishers internacionais que não estão dispostas a lidar com burocracias envolvendo empresas indies [...] (Abragames, 2023, pg. 139).

Para demonstrar esta natureza, traz-se o jogo “Papers Please” (Lucas Pope, 2013), um jogo no qual o jogador atua no papel de um vistoriador de alfândega na divisa entre dois países fictícios em guerra. O jogador deve conferir os documentos e registros criminais de cada pessoa que se apresenta para atravessar a fronteira, decidindo se aquela pessoa deve ou não adentrar ao país. Este jogo foi desenvolvido individualmente por Lucas Pope, um ex-funcionário da grande desenvolvedora Naughty Dog, responsável pela criação de jogos como The last of us I e II (Naughty Dog, 2013 e 2020, respectivamente), e pela série de produções Uncharted com início em 2007, tendo sido lançado o jogo mais recente da franquia “Uncharted Legacy of Thieves Collection PS5” (Naughty Dog, 2022).

Imagem 8 – Print do jogo “Papers Please”, de Lucas Pope.



Fonte: Pope, 2013.

Apesar de Pope ser um programador e desenvolvedor com experiência, o mesmo obteve nenhum investimento para o lançamento de seu jogo, uma vez que

[18] Criada em 2004 por um grupo de empresas de desenvolvimento, a Abragames, Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games, surgiu como uma entidade sem fins lucrativos e com o objetivo de fortalecer a indústria nacional de desenvolvimento de jogos.

estava migrando dos Estados Unidos para o Japão, onde reside atualmente. Papers Please foi premiado por diversos eventos e revistas, como a BAFTA Video Game Awards[19], a revista Forbes e também o “Independent Game Festival”, demonstrando o impacto que este tipo de material pode ter.

Dentro da comunidade de jogadores, o segmento de jogos criados por desenvolvedores independentes evolui constantemente, visto que esses designers estão muito mais próximos de seus consumidores, além de estarem livre para usarem e abusarem da experimentação de mecânicas, visuais alternativos, escassez de prazos de entregas, que foi justamente o ponto que Pope ressalta na entrevista à Lee da BBC:

> É um movimento que está produzindo resultados extremamente criativos, argumenta Lovell, e se desviando para um nível de experimentação onde as grandes empresas de jogos não ousam pisar.” Grandes desenvolvedores poderiam fazer esse tipo de jogo”, diz ele. “Da mesma forma que Hollywood poderia fazer filmes cheios de ideias – mas em vez disso opta por fazer os Vingadores. (LEE, 2014, tradução nossa[20])

Por fim, a falta de apoio monetário traz benefícios, ante a independência financeira de investidores que poderiam pressionar o lançamento do produto no mercado, antes de sua finalização, como aconteceu com o “Cyberpunk 2077” (CD Projekt, 2021) tornando o projeto um dos maiores fracassos da história moderna dos *games,* que após alguns anos de revitalização e reconstrução, conseguiu se reerguer e minimizar os danos monetários e morais à sua produtora.

Também há o segmento de contraste aos jogos de criação independentes, como os jogos AAA[21], nos quais, os mesmos são produzidos por empresas com grandes valores investidos, com profissionais capacitados e já de grande porte, com intensa experiência no mercado de produção de jogos. A Newzoo, no terceiro trimestre de 2023, fez uma pesquisa para reconhecer as dez empresas com a maior receita entre o segmento, conforme imagem direta, justamente demonstrando a quantidade de dinheiro movimentado pelas top 10 empresas mais lucrativas em 2023, com os produtos oferecidos.

---

[19] BAFTA é um acrônimo para: Academia Britânica de Cinema, do inglês *British Academy Film Awards,* que recentemente buscou sua expansão para a área de jogos…

[20] Original: “It's a movement that is yielding some extremely creative results, argues Mr Lovell, and straying into a level of experimentation where big games companies don't dare to tread. "Big developers absolutely could make those kind of games," he says. "In the same way that Hollywood could make thoughtful movies - but chooses to make the Avengers instead."

[21] James McWhirter, diz que jogos AAA são aqueles que custam mais para desenvolver e comercializar, comparando-os a filmes de grande sucesso (*blockbusters*).

Imagem 9 – Lista de empresas de jogos que mais lucraram no 3° trimestre de 2023, retirada do relatório “Global Games Market Report”.

	Company	Revenues
1.	Tencent	$7,442M
2.	Sony	$3,410M
3.	Apple	$3,652M
4.	Microsoft	$3,284M
5.	NetEase	$2,814M
6.	Google	$2,418M
7.	Electronic Arts	$1,914M
8.	Activision Blizzard	$2,093M
9.	Nintendo	$1,260M
10.	Take-Two Interactive	$1,129M

Fonte: Newzoo, 2023.

A fim de notar aos demais leitores, um exemplo reconhecível de um jogo com investimento milionário é o “GTA V” (Rockstar, 2013), cujo mesmo, em matéria recente do jornal BBC referindo-se ao lançamento de sua sequência, GTA VI, com previsão de lançamento para 2025, relatou que o desenvolvimento do jogo que quebrou recordes em seu lançamento, sendo o jogo mais vendido dentro de 24 horas, custou um total de $265 milhões de dólares, o que em cotação atual (23 ago 2024), equivale a R$1.431.654.438,88 bilhão de reais.

Conforme imagem 10, nota-se em décimo lugar a empresa “Take-Two Interactive” cuja mesma é dona integralmente das produções da “Rockstar Studios”. Para referencial, propõe-se ao leitor a fim de compreender tal indústria, que esta é a empresa menos lucrativa do ranking das dez melhores empresas do mundo, agora, vide tal status, tem-se uma breve realização de quantos outros bilhões de dólares circulam nas empresas com melhores desempenhos…

É de suma importância notar que estas empresas não só vendem *games* de maneira unitária, como também produzem materiais de *live service*[22], referindo-se à jogos gratuitos que obtém sua receita através da venda de cosméticos inseridos dentro dos jogos, como roupas para personagens, efeitos visuais, dublagem realizadas por personalidades reconhecidas pelos jogadores, vantagens promocionais dentro de jogo disponíveis por tempo limitado e outros produtos virtuais que só podem ser consumidos dentro das plataformas, referenciando diretamente o popular jogo League of Legends (Riot Games, 2013).

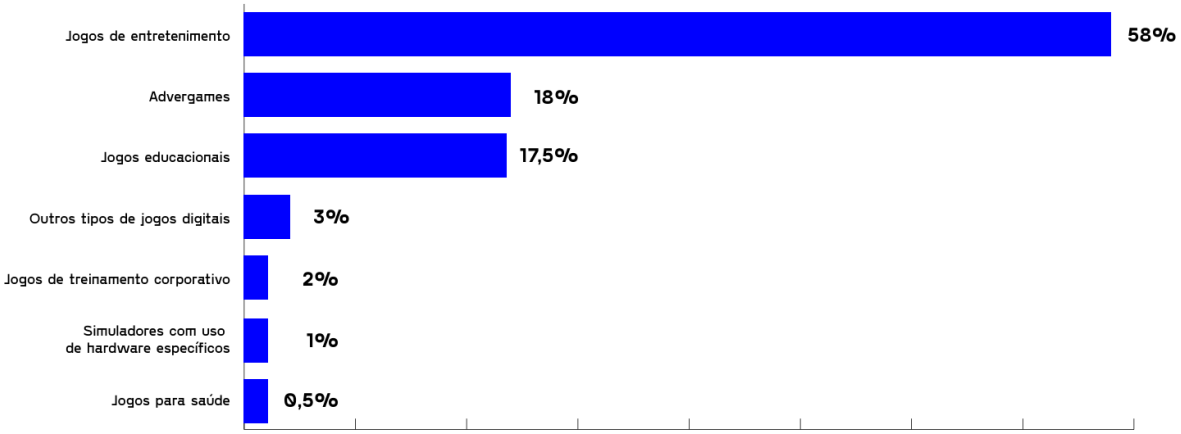
Salvo ressaltar, que atualmente, as empresas de tecnologia estão expandindo seus negócios visando o crescimento exponencial do mercado de *games,* focando além de seus produtos principais como a Google (Alphabet) faz, alcançando uma participação significativa na classificação geral.

Outro segmento relevante a ser explorado, é o de *serious games*, cujo mesmo busca a criação de jogos direcionados a treinamentos de empresas, produtos destinados à uma proposta séria de jogo, dedicando-se a tratar de assuntos como no mundo real, tais quais segurança do trabalho, educação, anúncios de empresas e abordagem menos chocantes a temas latentes como racismo, homofobia, xenofobia e entre outras questão que recomendariam medidas administrativas dentro das empresas, mas que então são criados para que os funcionários possam ser educados de modo mais dinâmico.

Como mostra a pesquisa da Abragames, este segmento é menos explorado no Brasil, vez que o mercado recebe lucros maiores de jogos de entretenimento como já foi notado anteriormente no texto, ao passo que denota a diversidade de produtos exercidos na indústria nacional.

[22] O nome *Live Service* é dado aos jogos com serviços. Nessa modalidade, são oferecidas opções de compra, recursos ou itens especiais dentro de jogo que não estão incluídos na versão original ou adquirida gratuitamente pelo usuário do jogo.

imagem 10 – Tipos de jogos produzidos em 2022, retirado do relatório “2023 indústria brasileira de games”.



Fonte: Cardoso, 2023.

Diante destas considerações, faz-se menção aos recentes jogos de entretenimento adulto, conhecidos popularmente como “jogo do tigrinho” que atuam no segmento de jogos de apostas e jogos de azar, e também aos jogos da empresa Nutaku, que atuam no segmento pornográfico. À estas produções, não serão feitos mais comentários além de sua notação, vez que as mesmas não contribuem para a discussão presente na dissertação.

Mediante o cenário apresentado, à todas essas segmentações, aqui buscasse direcionar a investigação através dos *Artgames,* que segundo Sharp, aborda o debate da seguinte forma: “Artgames usam as propriedades inatas de games - juntamente de sua interatividade, objetivos e obstáculos oferecendo desafios para o jogador - para criar experiências de jogo reveladoras e reflexivas.” (Sharp, 2015, pg. 12, tradução nossa[23]). O mesmo aprofunda-se em seu livro “Works of games” diante de questões que serão trabalhadas no próximo capítulo dedicado a estreitar as variáveis intelectuais que podem divergir do objetivo final.

2.4 Art games e produtos

Como foi apresentado nos capítulos anteriores, o conteúdo no qual o foco dos jogos voltava-se para com seu desenvolvimento, direciona-se para o consumo e venda dos jogos como produtos, visando o lucro e alcance das empresas

[23] Original: “Artgames used the innate properties of games - among them interactivity, player goals, and obstacles providing challenge for the player - to create revealing and reflective play experiences.”

desenvolvedoras, a fim de estabelecer uma base de consumidores que tenham suas preferências atendidas como público alvo, como ressalta Flanagan e Nissenbaum, em um de seus trabalhos “Values at play”:

> Projetar e desenvolver um jogo digital pode ser extremamente complexo, compreendendo atividades com muitas camadas e dimensões entrelaçadas. Mas mais do que isso, jogos criados para ampla distribuição, incluindo comercial, são formados pela contribuição de investidores, executivos, *designers* e jogadores que desejam dirigir o processo de muitas etapas que leva o jogo de uma ideia a um produto finalizado. (Flanagan; Nissenbaum, 2016, pg. 83).

Diante da perspectiva da qual os jogos tornaram-se produtos mundialmente divulgados, alguns desenvolvedores confrontados com a plasticidade de seus jogos finalizados, iniciaram uma jornada de retrospecção, análise, diagnósticos e processos de engenharia reversa, com a finalidade de compreender as diferenças entre um jogo desenvolvido com o foco de distribuição para o amplo mercado, e aqueles outros que não tinham um foco mercadológico. Jogos que possuíam o intuito de ser uma experiência artística aos consumidores da obra em questão.

Neste âmbito, alguns pesquisadores como Juul, fazendo uma menção excêntrica: “Portanto, os videogames são comparativamente uma nova forma de cultura [...]” (Juul, 2019, pg. 16), traz a possibilidade de que os *games* estejam além daquilo que as pessoas comumente estão acostumadas a compreender. Sharp, em seu trabalho “Works of Games” aprofundando-se nesta questão do que é o *artgame,* propõe algumas abordagens, sendo elas: *Artgames, Game Art* e *Artists’ Games.* Assim, cada uma das perspectivas apresentadas será abordada, mutuamente com sua predição que ajuda a nortear como isto será refletido. Sharp então denota:

> Para a indústria de games, os games são produtos de entretenimento. Para aqueles produzindo artgames, os games são um meio para a expressão artística e compreensão experiencial. Para quem produz game art, os games são uma forma de questionar, criticar e explorar potenciais inesperados. Assim, quando uma desenvolvedora de games fala de games, ela está imaginando um potencial criativo radicalmente diferente daquele de uma artista contemporânea. E ainda quando uma jogadora, mesmo que tenha interesse em jogos fora do meio midiático de massa, olha para um game, ela vê algo bem diferente do que o público que é familiar com a arte contemporânea. (Sharp, 2015, pg. 15, tradução nossa[24]).

[24] Original: “For the game industry, games are entertainment products. For those making artgames, games are a medium for artistic expression and experiential understanding. For those making game

Portanto, esta é mais uma constatação daquilo que separa a construção de um *game* orientado à perspectiva artística, à um *game* no qual seu objetivo é vender o máximo de cópias possíveis, para se obter um retorno financeiro a fim de sanar os débitos gerados pelos investidores e gastos da produtora. Perante desta abordagem reflexiva, será estendido um paralelo ao que podem ser delimitadas as divergentes definições de *artgames* citadas no texto anteriormente.

Em decorrência do panorama apresentado, destaca-se o aprofundamento aos temas mencionados, iniciando pela compreensão do que são *Game art,* Sharp menciona o trabalho do artista Myfanwy Ashmore, que fez três modificações ao jogo "*super mario bros"*, o que resultou em uma trilogia chamada "*Super Mario Trilogy*" derivada do produto desenvolvido pela Nintendo em 1985, que teve retirado de sua composição original, inimigos, moedas, blocos de itens[25], *power ups*[26], obstáculos, temporizador e outros elementos que faziam com que o resultado da obra, propusesse uma reflexão meditativa como o mesmo menciona em seu trabalho. Desta forma, Sharp expressa:

> A trilogia de Ashmore é mais uma abordagem aos *games*, do que uma ás *game art*. Simplificando, a *game art* é a arte composta de jogos. Uma ferramenta para entender a *game art* é encontrada na concepção de arte de pós-produção de Nicolas Bourriaud. (Sharp, 2015, pg. 12, tradução nossa[27]).

O que este autor quer dizer é justamente seu posicionamento onde a questão de "*game art*" trata-se daquilo que usam os *games* como suporte para criações que derivam sua natureza, transformando a aura dos objetos. Como Walter Benjamin também acrescenta a esta interpretação, é válido considerar que o mesmo dispõe de proposições que assumem que tal transfiguração resulta em uma dissociação alucinante, vingando o cunho fundamental do que é arte, e *games.* Nesse sentido, Benjamin em um dos seus trabalhos mais conhecidos, propõe: "O conceito de aura permite resumir essas características: o que se atrofia na era da reprodutibilidade

---

art, games are a means of questioning, critiquing, and exploring unexpected potentials. And so, when a game maker speaks of games, she is often imagining a creative potential radically different from a contemporary artist. And when a game player, even one interested in games outside the commercial mainstream, looks at a game, she sees something quite different than a viewer familiar with the contemporary art scene."

25 Dentro dos jogos, existem objetos que ao jogador interagir, fornecem benefícios a ele, como outros objetos que fortificam o jogador em algum aspecto, como velocidade, força ou saúde.

26 *Powers up,* em tradução direta "força superior", implicam na melhoria de algum atributo do jogador, ou até mesmo um benefício momentâneo, como ser concedido o poder de lançar bolas de fogo, como em Mario.

27 Original: "Ashmore's trilogy is yet another approach to games, that of game art. Put simply, game art is art made of games. One tool for understanding game art is found in Nicolas Bourriaud's conception of post production art."

técnica da obra de arte é sua aura. Esse processo é sintomático, e sua significação vai muito além da esfera da arte." (Benjamin, 1987).

Benjamin nesta citação, está tratando do caráter identitário de qualquer obra que após sua reprodução, acaba por transfigurar seu estro sensorial experienciado por aqueles que diante da abordagem proposta por seu criador, agora torna-se algo vazio, escasso, ou como mesmo denota, finda por corromper a autenticidade do objeto apreciado. Anteriormente em seu texto, o mesmo destaca: "A autenticidade de uma coisa é a quintessência de tudo o que foi transmitido pela tradição, a partir de sua origem, desde sua duração material até o seu testemunho histórico." (Benjamin, 1987).

Assim, o que está sendo descrito e revelado como *Game art*, se distancia do que busca-se tratar nesta dissertação, portanto, abordar-se-há imediatamente outro termo que deriva do eixo que são os *Artists' Games,* estes que como o próprio nome sugere em tradução, Jogos dos artistas, encontram sua natureza na utilização dos *games* como o suporte para a expressão de seus trabalhos artísticos. Como um pintor usaria uma tela e um pincel para realizar seu trabalho, este artista que se propõe a criar algo como um jogo, usa deste suporte para comunicar sua intencionalidade.

Focados principalmente em sua projeção, os desenvolvedores que fazem este tipo de trabalho, não estão necessariamente preocupados em como a interação entre "jogador e máquina" ou "jogador e jogador" vai acontecer, mas sim naquilo que visualmente, sonoramente ou sentimentalmente estará diante do próprio criador, o que aproxima tal contexto à uma prática insólita, mais do que aquilo que visa ser encontrado durante essa discussão. Assim, Sharp traz a definição deste modo trabalho como:

> Open Score uniu aspectos de design de jogos, teatro e arte performática de maneiras que criaram uma exploração sintética e esteticamente densa do jogo. A obra era claramente um jogo, mas também claramente uma obra de arte. Em outras palavras, Open Score era um jogo de artistas. (Sharp, 2015, pg. 81, tradução nossa[28])

"Open Score" (Robert Rauschenberg e Jim McGee's, 1966) foi o *artist game* abordado para o levantamento deste tipo de definição, conforme imagem próxima,

[28] Original: "Open Score wove together aspects of game design, theater, and performance art in ways that created a synthetic, aesthetically thick exploration of play. The work was clearly a game, but also clearly a work of art. In other words, Open Score was an artists' game."

no qual o mesmo consistia em uma performance de dois jogadores de uma partida tradicional Tênis em que sofreu modificações com a intenção de causar diversas outras interações entre os jogadores, o próprio jogo e os espectadores que acompanhavam a partida. Dispensa-se comentários mais profundos sobre tal material, uma vez que o mesmo serve somente para exemplificar o que se investigar acerca da definição adequada, assim, Sharp resume tal evento desta forma:

> No entanto, isto tem sido visto quase exclusivamente como parte da criação e da prática artística e não em termos de recepção e experiência. Mesmo em contextos mais contemporâneos, o jogar é domínio do artista, não do público. (Sharp, 2015, pg. 81, tradução nossa[29]).

Portanto, apoia-se neste referencial que o trabalho de “Open Score” trata-se mais daquilo que o artista tem a propor, do que aquilo que o jogador pode experimentar em sua completude, ao desfrutar da própria experiência.

Agora, discerne-se que ante às possibilidades levantadas, *artists games* escapam da linha de orientação na qual está-se procurando ao varrer todas alternativas, para assim restando explorar a finalidade dos *Artgames*, cujos mesmos englobam algo maior do que as outras duas abordagens tocaram.

Estes por sua vez, divergem de razões singulares aos de seus criadores, que estavam preocupados em trazer indicadores diretos do que suas artes estavam inferindo no público, dispostos de formas que exploram caminhos além da condição natural humana, como é dito também por Sharp: “Artgames usam as propriedades inatas dos jogos - entre elas a interatividade, a mecânica do jogo e os objetivos dos jogadores - para criar experiências de jogo expressivas que exploram questões metafísicas em torno da vida, da ética e de aspectos da condição humana…” (Sharp, 2015, pg. 49, tradução nossa[30]).

Os *Artgames* por definição vão além do conteúdo retido em si mesmos, atravessando as contingências de um simples jogo. Esses são produtos artísticos que esvaem seu material valoroso em meio monetário, para imbuir-se em eixo experimental questionável ao qual realmente exprimem sua realidade auto suficiente, em modo que faz o jogador explorar suas finitudes sem se preocupar

---

[29] Original: “However, it has almost exclusively been seen as part of creation and artistic practice and not in terms of reception and experience. Even in more contemporary contexts, play is the domain of the artist, not the audience.”

[30] Original: “Artgames used the innate properties of games—among them interactivity, game mechanics, and player goals—to create expressive play experiences that explore metaphysical questions around life, ethics, and aspects of the human condition”

necessariamente com o fim da atividade, somente desfrutando fluidamente da oportunidade gerada pelo material virtual.

imagem 11 – Foto do jogo “Open Score”, retirado do livro: “Works of games: on the aesthetics of games and art”.



Fonte: Sharp, 2015.

Os mesmos também agora responsabilizam-se por todo tipo de *game,* como especificado anteriormente, agora retrata outros contextos antes incapazes de estarem contidos em um dispositivo de identidade e delimitação como o diagrama de Juul, que por sinal, de certo modo com o elemento “jogador envolvido com o resultado”, faz-se capaz de ressaltar a cognição naturalmente singular de cada jogo, intrinsecamente derivando de fim estrito.

“Gorogoa” (Jason Roberts, 2017) é um jogo que foge aos moldes tradicionais de jogabilidade que estão acostumados aos modelos de seguimento onde o jogador atua com a máquina agindo no papel de um personagem principal, que deve atravessar o mundo atrás de um objetivo específico. Como na imagem recente, o jogo utiliza um artifício de manipulação de quadros que, conforme seu posicionamento, as mecânicas de interação entre eles fluem para modificar a história experimentada pelo jogador, transformando-se a cada interação do usuário.

O mesmo conta uma história rica em detalhes visuais e incuba-se de uma narrativa silenciosa, na qual o jogo esvai-se de diálogos para determinar uma linha de pensamento razoável para quem o experimenta, levando o jogador aos mais

variados delírios do que pode ser que está acontecendo no mundo fictício apresentado através dos quadros que são o único meio de interação entre o humano e a máquina.

Imagem 12 – print da tela do jogo “Gorogoa” de 2017.



Fonte: Buried, 2017.

Conforme o usuário aprofunda-se no ambiente virtual, diversos sentimentos são levantados ao passo que *puzzles*[31] são propostos, direcionando a solução dos mesmos fundamentos no conceito base de organização das telas que de maneira metafórica, ao serem trocadas de lugar, representam a mudança da narrativa incidida pelo próprio usuário, que em auto reflexão, demonstra como cada um monta sua própria experiência, independente de todos alcançarem o singular fim arquitetado pelos *game designers* do *artgame*.

Games por sua natureza, como já foi citado anteriormente, possuem diversas perspectivas quando aborda-se a linha de progressão que um jogador pode tomar, ao passo que um *Game Designer*[32] deve estruturar tais caminhos para que possam ser interpretados por quem o joga, desta forma, por consequência direta, findam por regir-se na mesma questão que Dewey abordou em seus dizeres de “Arte como

[31] *Puzzles* são quebra-cabeças dentro dos jogos, que podem envolver uma solução lógica, ou a realização de uma sequência de ações para avançar dentro do jogo.

[32] *Game designer* é a pessoa responsável pela criação, projeção, delimitação de regras e outras mecânicas necessárias para a composição fundamental de um jogo.

experiência”, neste momento buscando explicar, assim como outras experiências, *games* estão tão ligados à natureza humana, tanto quanto qualquer outra atividade:

> Conclui-se uma obra de modo satisfatório; um problema recebe sua solução; um jogo é praticado até o fim; uma situação, seja a de fazer uma refeição, jogar uma partida de xadrez, conduzir uma conversa, escrever um livro ou participar de uma campanha política, conclui-se de tal modo que seu encerramento é uma consumação, e não uma cessação. Essa experiência é um todo e carrega em si seu caráter individualizador e sua autossuficiência. Trata-se de *uma* experiência. (Dewey, 2010, pg. 110).

Tantos outros *games* como Journey (thatgamecompany, 2012), Gris (Nomada Studio, 2018), Abzu (Giant Squid, 2016) e Antichamber (Alexander Bruce, 2013) trazem estas características. *Games* que levam o jogador a se questionar: “O que está acontecendo? O que devo fazer? Onde devo chegar? Como fazer isso para resultar naquilo?”, e tantos outros levantamentos que ultrapassam a ideia de singularidade nos artefatos usados para se expressarem, estimulando o jogador a encontrar ele mesmo o sentido oculto naquela obra.

Imagem 13 – print da tela do jogo “Journey” de 2012.



Fonte: Thatgamecompany, 2012.

Nesta orientação, faz-se um resumo para condensar o que foi levantado pelos autores até o momento e enquadrar a definição adequada do que está sendo tratado neste texto, findando assim com: *Artgames* são *games* que não se preocupam à premissa um eixo comercial inicialmente, promovendo valores e elementos, tais quais visuais, mecânicos e narrativos, capazes de impulsionar o jogador à questionamentos surreais, metafísicos, não éticos, sustentando-se no experienciar dos mesmos. Assim esta produção seguirá fundamentalmente baseada nas

propriedades dos *Artgames,* juntamente das classificações postuladas sobre *games*, com o intuito de explorar no próximo capítulo, fazendo-os ser reconhecidos pelas fruições que os mesmos são capazes de gerar em cada apreciador…

2.5 Artgames

Inicia-se este novo capítulo com a atividade de dotar os fundamentos considerados dos *Artgames* por autores que propõem reflexões discorrendo tal assunto, examinando as profundas facetas das obras colocadas dentro do mercado digital, que apesar de sua natureza mercadológica, transcendem este estro comercial e elevam-se a patamares superiores, apresentando características reconhecíveis que após tal introdução, serão utilizadas para como Zamboni exprime, em seu livro “a pesquisa em arte”:

> Na realidade, e como já foi dito, a pesquisa em artes enquanto o processo não é somente fruto do racional, o que é racional é a consciência de um problema ser solucionado, das etapas a serem cumpridas e do controle a ser exercido sobre todo o processo de investigação. Esses elementos, quando sistematizados, desembocam em um método, e este acaba por atender primordialmente aos padrões do equacionamento e da explicação racional. (Zamboni, 2012, pg. 93).

Visto que tal reflexão promove o formato que visa ser utilizado neste texto, seguir-se-ão desenvolvendo tal investigação, juntamente com os autores que podem contribuir com o tipo de material abordado. Como já foi levantado no começo desta dissertação, as pesquisas em *games,* ainda mais com um direcionamento tão específico, esvaem-se de material robusto, provocando todos aqueles que se atrevem a enfrentar tal caminho, trilhar suas próprias estratégias do conhecimento, resultando na auto expressão do processo de pesquisa e confecção, arrematando sua intitulada produção, como reflexo da respectiva obra.

Este é o ponto no qual os tidos como *artgames* se distanciam de todas as outras obras disponíveis *online*. Estes *games* estão propondo ao jogador, algo que está além de sua breve impressão, como se estivessem escondendo algo que estão atiçando o jogador à procurar para poder revelar no momento certo… Como foi demonstrado anteriormente, estes jogos estão inferindo em seus fruidores, sentimentos, pensamentos, reflexões, questionamentos e incertezas, que somente

após jogá-los, se é capaz de compreender tais atitudes e valores implícitos no motor principal daquela obra em si.

Artgames como Sharp expressa ao aplicar seus estudos utilizando-o como um estudo de caso, Braid (Jonathan Blow, 2008), representado na imagem 12, um jogo que funciona partindo de uma mecânica que ao jogador se mover para a direita da tela, faz com que o "tempo" fictício dentro do universo virtual, avance, e ao retornar para a esquerda, faz com que este mesmo tempo, retroceda, fazendo com que inimigos, objetos e até mesmo o personagem principal, volte no tempo, retornando para momentos antes do que havia acontecido. Uma mecânica incrível para propor *puzzles* inferidos ao comportamento e *level design*, já que o jogador para superá-los, precisa escolher muito bem onde se posicionar e como controlar o personagem principal Tim.

Desta forma torna-se claro que apesar deste jogo ter sido designado para a comercialização na plataforma Xbox quando foi lançado, o mesmo pode transcender este breve momento mercadológico alcançando seus jogadores com questionamentos sobre suas próprias decisões e como elas afetam todo o universo à sua volta, mesmo que possam "voltar no tempo" para corrigir "erros" do passado…

Imagem 14 – print da tela do jogo Braid



Fonte: Number, 2008.

Braid por si só possui uma natureza excêntrica, que incentiva o jogador a tomar decisões que só o levarão ao "erro", para que assim possa compreender o que deve ser feito para então solucionar o quebra-cabeça de cada nível, o que por muitos pode ser considerado induzir o jogador a falha, que é um dos princípios de

game design contraditórios, visto que o sucesso é um grande agente motivador dentro dos jogos. Ante a isso, é justamente aqui que Braid reconhece sua materialidade artística, como em Sharp pontua:

> Então, tudo de uma vez, eu vislumbro algo que me elucida - a solução a um tipo específico de desafio - e um novo conceito dentro do jogo e as ideias misturadas me são reveladas. O que parecia impossível se tornaria claro como um cristal e assim jogaria para superar o problema. (Sharp, 2015, pg. 69[33]).

Esta confissão, é o notório exemplo de que o entendimento do *game* não se resume em sua auto finitude, mas sim naquilo que a experiência do jogador, após jogar, recobra em seu inconsciente às funcionalidade que o mesmo proporciona, colocando em evidência a natureza de um *artgame* que somente, e somente após ser jogado, pode ser compreendido. Levando ao que Dewey discorre para considerar o que é a experiência: “A experiência é o resultado, o sinal e a recompensa da interação entre o organismo e o meio que, quando plenamente realizada, é uma transformação da interação em participação e comunicação”. (Dewey, 2010, pg. 89), portanto, é impossível o fruir de um *artgame* sem o tê-lo jogado.

Deste modo, em consideração a menção de Dewey sobre o que Coleridge sobre o leitor de poesia: “O leitor deve ser levado adiante não meramente ou sobretudo pelo impulso mecânico da curiosidade, não pelo desejo irrequieto de chegar a solução final, mas pela atividade prazerosa do percurso em si”. (S. T. Coleridge, apud Dewey, 2010, pg. 62), apoia-se a ideia de que uma experiência não tem como objetivo seu fim, mas sua auto suficiência, como os *artgames* cativam o jogador não por aquilo que lhe é prometido ao completar alguma fase, que causam no jogador algo além de sua percepção prévia ao jogar.

Esta natureza imaterial dos *artgames* é o que formam suas identidades, trazendo valores importantes que nem o mesmo jogador têm ciência de que aquilo pode instigá-lo a se aprofundar nesta experiência… Flanagan e Nissenbaum fazem um resumo sobre um capítulo em seu livro, justamente levantando como cada jogo demonstra isso para seus jogadores quando tais valores são incorporados em meio suas características de design, desta forma:

---

[33] Original: “Then, all of a sudden, I would see what had eluded me—the solution to a particular kind of challenge—and a new concept in the game and the ideas it embodied would be revealed. What seemed impossible would become crystal clear as I played my way through the problem.”

> O jogo Ico oferece ambientes e mecânicas de jogo expressivos e também promove um senso de empatia e proteção entre os jogadores [...]. Em *Angry Birds,* diferença, ação, vingança, destruição, humor e violência entram em jogo. Em *Flower,* os jogadores experimentam um tipo sutil de prazer de exploração da paisagem e na estética responsiva do jogo, e isso gera um jogar contemplativo que acentua os valores de equilíbrio, sustentabilidade, cooperação e influência. (Flanagan; Nissenbaum, 2016, pg. 43).

Assim torna-se objetivo que todos os *artgames* destacam-se por algum valor importante dentro de si, capaz de fazer o jogador entender a ideia do mesmo intrínseco à sua jogabilidade, fomentando no fruidor inúmeros elementos, dos quais as mesmas autoras decidiram agrupar em um total de 15 elementos que caracterizam algumas formas de jogos gerarem significados, tal qual como o fazem, sendo eles: 1. Premissa narrativa e objetivos; 2. Personagens; 3. Ações no jogo; 4. Escolhas do jogador; 5. Regras para interação com outros jogadores e personagens não jogáveis; 6. Regras para interação com o ambiente; 7. Ponto de vista; 8. *Hardware*; 9. Interface; 10. *Engine* de jogo[34] e *software* 11. Contexto de jogo; 12. Recompensas; 13. Estratégias; 14. Mapas de jogo; 15. Estética.

Dada a grande quantidade de elementos dispostos, para delimitação do recorte, serão utilizados aqueles julgados com maior expressividade e reconhecimento, como os elementos 1. Premissa narrativa e objetivos, 3. Ações no jogo (que ao decorrer do texto serão tratados como mecânicas, e haverá o momento adequado para explicar tal transição), e 15. Estética, cujos mesmos ao terceiro capítulo serão empregados para o estudo de caso de quatro jogos, sendo eles Journey de 2012, Manifold Garden (William Chyr, 2019), Minecraft (Mojang Studios, 2011) e Zelda: Breath of The Wild (Nintendo, 2017).

Agora crê-se que a questão abordada neste capítulo decupando as variáveis contáveis para delimitação do recorte de jogos, jogos digitais, não jogos, jogos independentes, *AAA,* produtos, *games*, *game art, artist games* e *artgames* foi suficiente para o leitor compreender o que encontrará ao decorrer do texto, pontuando aqui uma sequência aos temas, que a partir de então, voltarão sua fluência para uma nova face do recorte, compondo os estros gentios da arte,

---

[34] *Engine* de jogo são os motores de desenvolvimento de jogos, *softwares* responsáveis por facilitar o processo de desenvolvimento no qual anteriormente à eles os programadores, artistas, dubladores e designers, tinham de juntar cada uma das partes de maneira “rústica”, mas que com o advento desses motores, agora além da facilidade de conectar cada uma das partes, possui processamento computacional específico para tarefas exigidas dentro do contexto operacional deste modo de trabalho.

experiência e cultura, assim, traz-se a citação poética de Huizinga: "Podemos situar-nos, no jogo, abaixo do nível da seriedade, como faz a criança; mas podemos também situar-nos acima desse nível, quando atingimos as regiões do belo e do sagrado." (Huizinga, 1938, pg. 26), tal qual situa-se no meio do jogo, procurando não mais onde este terminará, e sim fruindo através da jornada até que se cesse, mesmo que demore, não se atrasará…

3 Arte, Cultura, Experiência

Para dar início a esta nova seção do texto, faz-se necessário a transição de um tema para o outro, ao qual a partir de agora irá se aprofundar nas questões que abordam os contextos artísticos, partindo das interpretações cabíveis para o desenvolvimento do material adequado para o enquadramento dos elementos que irão compor a natureza explorada neste trabalho. Assim, foca-se principalmente na constituição do estado da arte atual abordado, partindo fundamentalmente da perspectiva de alguns pensadores, sendo eles, John Dewey, que em sua obra referenciada, “arte como experiência”, busca-se explicitar o pensamento de que a arte não limita-se ao campo estético visual, tal qual aprofunda-se nos mais imbricados níveis de interpretação ao fruidor que tem a oportunidade de viver arte não como objeto, mas como meio.

Juntamente com Silvio Zamboni, alinha-se em perspectiva razoável o âmbito no qual este material é alicerçado, para erguer-se de forma coerente ao que se espera de tal produção. Outro como Rudolf Arnheim, em “Arte e percepção visual” debruça-se aos elementos que voltam-se à compreensão singela do estético visual que em breve transacionar-se-á ante a narrativa construída para que a mesma seja capaz de formar coerentemente o pensamento adequado para colocar frente ao que se investiga, que é o contexto artístico do fazer, como o jogar, colocando muito mais do que o criador do objeto para conversar com o seu interator que agora, não limita-se ao estado passivo de observador, mas sim como aquele que faz parte não só da criação, e também do desenvolvimento, aprofundamento e do produto final que é então oferecido para apreciação…

No estado atual da arte contemporânea, há mais do que espaço suficiente para o questionamento da necessidade de renovação processual que obstaculiza a apreciação da importância de todos os recursos funcionais envolvidos, fomentando a disposição clara dos conhecimentos abordados, objetivando findar em si mesmo o que hoje se trata de jogos, sobretudo os artgames, tornando-se as experiências mais ricas e profundas que uma vez foi possível conceber em realidade. Assim, parte-se imediatamente para adentrar ao campo da arte e do processo da experiência, referenciando os dizeres de Dewey denotando explicitamente a natureza da experiência:

> Por conseguinte, existem padrões comuns a várias experiências, por mais diferentes que elas sejam entre si nos detalhes de seu conteúdo. Há condições a serem satisfeitas sem as quais a experiência não pode vir a ser. Os contornos do padrão comum são ditados pelo fato de que toda experiência é um resultado da interação entre uma criatura viva e algum aspecto do mundo em que ela vive. (Dewey, 2010, pg. 122).

3.1 Arte e o processo da Experiência

Para esclarecer ao que se refere esta seção, inicia-se citando Dewey, que em sua obra busca tatear o cenário no qual este trabalho se baseará, como no trecho em que relaciona a distância que há entre o fruidor comum e o objeto de apreciação:

> Tão vastas e sutilmente disseminadas são as ideias que situam a arte em um pedestal longínquo, que muita gente sentiria repulsa, em vez de prazer, se lhe dissessem que ela desfruta de suas recreações despreocupadas, pelo menos em parte, em função da qualidade estética destas. (Dewey, 2010, pg. 63).

Aqui uma porta para novos caminhos se abre, uma vez que o autor coloca o questionamento para compreender qual a profundidade requerida por aqueles que buscam algo para comunicar uns com os outros em sua percepção do que é na realidade, arte. Assim, o mesmo coloca em seus dizeres que essa situação se distancia do comum, aquilo que atinge a maioria das pessoas em seu cotidiano, como qualquer outro momento vago e breve, com um fim em si mesmo ou sem destino em sua execução, sendo realizado pelo fruto do prazer de fazê-lo. O mesmo continua na mesma seção para aprofundar-se:

> As artes que têm hoje mais vitalidade para a pessoa média são coisas que ela não considera artes: por exemplo, os filmes, o *jazz*, os quadrinhos e, com demasiada frequência, as reportagens de jornais sobre casos amorosos, assassinatos e façanhas de bandidos. (Dewey, 2010, pg. 63).

O autor em questão, propõe tal perspectiva em um período histórico de grandes mudanças sociais, assim tornando-se evidente que aquilo que o inquieta é o distanciamento da pessoa que realiza qualquer tipo de atividade focando puramente em sua completude sem ter a ciência da qual a mesma, em algum aspecto fora o estritamente estético, é em consumação, arte. Assim conversam os pensadores uns com os outros quando Arnheim, discorre em “arte e percepção

visual” sobre reflexões semelhantes ao que foi deixado de lado na concepção alheia do que é uma experiência razoável para a arte:

> É verdade que esse estado de coisas parece insatisfatório para quase todos; mas se procurarmos suas causas com algum cuidado, descobriremos que somos herdeiros de uma situação cultural que, além de ser insatisfatória para a criação da arte, ainda encoraja o modo errado de considerá-la. Nossas experiências e idéias tendem a ser comuns mas não profundas, ou profundas mas não comuns. Temos negligenciado o dom de compreender as coisas através de nossos sentidos. O conceito está divorciado do que se percebe, e o pensamento se move entre abstrações. (Arnheim, 2005).

Desta forma, é inegável compreender que existe um abismo entre o observador comum e aquilo que o mesmo considera relevante artisticamente para sua apreciação. E até que de forma potencialmente distante, não cabe o próprio observador comum que é usado como referencial para denotar seu distanciamento entre seu mundo e a realidade artística proporcionada para sua apreciação, findando no vazio muitas vezes considerado como a soberba dos produtores artistas que não buscam estabelecer uma ponte ou comunicação com seu dignificante.

Assim, apresentando esta configuração, forma-se o cabível espaço de discussão para propor que há mais do que uma forma simples de acepção artística, complementado também pela sequência do que Dewey constrói, fixando a relação inexistente entre as partes compostas da experiência:

> É que, quando aquilo que conhecemos como arte fica relegado aos museus e galerias, o impulso incontrolável de buscar experiências prazerosas em si encontra as válvulas de escape que o meio cotidiano proporciona. Muitas pessoas que protestam contra a concepção museológica da arte ainda compartilham da falácia da qual brota essa concepção. É que a noção popular provém de uma separação entre a arte e os objetos e cenas da experiência corriqueira que muitos teóricos e críticos se orgulham de sustentar e até desenvolver. (Dewey, 2010, pg. 63).

Portanto, crê-se que não se fala neste texto mais sobre o estro comum daquilo que são as belas artes, considerada por muitos as obras dispostas em grandes museus renomados e reconhecidos mundialmente distante do acesso popular que não se cabe ao valor social estipulado, mas sim pela inexorável realidade enfrentada ao conhecimento convencional que o popular detém em

natureza simulada pelo contexto cultural do qual o mesmo sustenta através do crescimento de envelhecimento de sua própria vida.

Desta forma, direciona-se esta compreensão artística para além do estético como foi colocado anteriormente relacionado aos valores de elementos que podem levar ao jogador, sua motivação intrínseca, como narrativas, mecânicas, estéticas e outros subsídios explícitos nos jogos. Mediante a esta constituição, crê-se que agora em diante este texto adquire profundidade para destrinchar o fio condutor que conduz esta reflexão.

Propõe-se também o questionamento ao próprio leitor que lhe convenha a encontrar esta redação, se o mesmo por algum momento sequer concentrou seus esforços no âmbito necessário para discernir por si mesmo aquilo que considera arte em sua mente, afinal serve de base a suposição que o mesmo discorde de tal investigação ante ao que foi apresentado, colocando-o em cheque à sua própria experiência de vida, recobrando os momentos que notou algo fora do habitual, ponderando em recordações se o que lhe permitia sentir era honesto ao que denominava de arte, pois em muitos contextos, não há como afirmar se firma-se na compreensão de que a questão trata-se de uma auto afirmação, ou se vale do contexto inserido, o justificar de sua apropriação conceitual inferindo de significados históricos sociais para que então, a sensatez o acometa para tornar aquilo que fez, aceitável ao contexto artístico.

Nesta perspectiva, é de suma importância para que o mesmo consiga embarcar nessa jornada filosófica, juntamente de seus pensamentos mais fiéis ao que compreende como sentimento, pois como Dewey discorre sobre a realidade da experiência, o mesmo a coloca no patamar comparável à qualquer outra atividade transformadora, dispondo para reflexão a habilidade de convergir os eventos em consonância com o viver. Sendo desta forma explicitado por seu pensamento: “A experiência é o resultado, o sinal e a recompensa da interação entre organismo e meio que, quando plenamente realizada, é uma transformação da interação em participação e comunicação.” (Dewey, 2010, pg. 88).

A partir disso, demonstra-se objetivamente que o aqui está tratando da arte como experiência em própria consolidação, reafirmando sua existência como um todo e indo em direção à próxima etapa.

3.2 Experiência em *games*

A medida que a experiência de jogo em jogos digitais e *artgames* vai além da simples interação com o dispositivo, ela envolve uma imersão única e multifacetada que mistura narrativa, estética, e mecânicas de jogo. Nos jogos digitais tradicionais, a experiência geralmente é moldada por objetivos claros, progressão linear e interatividade voltada para a diversão. No entanto, nos *artgames*, essa experiência é ampliada, desafiando o jogador a questionar a própria natureza do jogo enquanto interage com mundos mais abstratos e experimentais. Esses jogos oferecem uma plataforma onde a arte se entrelaça com a jogabilidade, proporcionando uma vivência que vai além do entretenimento, convidando o jogador a refletir, sentir e se perder em atmosferas carregadas de significado e emoção.

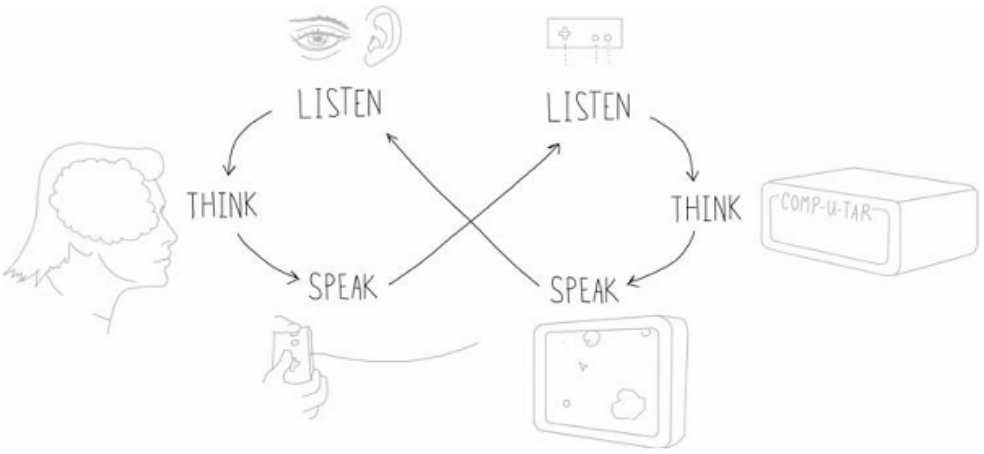
Esta tratativa, vem de encontro com tudo aquilo que vem sendo referenciado como a interpretação do objeto estudado, nela, foca-se na aura da experiência, sendo ela a totalidade, sua completude. Discorrendo mais aprofundadamente, coloca-se em evidência a representação da obra como o objeto de estudo, tal qual suas qualidades findáveis para que então seja assim, considerada uma experiência como Dewey propõe:

> Conclui-se uma obra de modo satisfatório; um problema recebe sua solução; um jogo é praticado até o fim; uma situação, seja a de fazer uma refeição, jogar uma partida de xadrez, conduzir uma conversa, escrever um livro ou participar de uma campanha política, conclui-se de tal modo que seu encerramento é uma consumação, e não um cessação. Essa experiência é um todo e carrega em si seu caráter individualizador e sua autossuficiência. (Dewey, 2010, pg. 110).

Assim, muito se se assemelha de outros processos o realizar do jogo como meio, e não como fim, tal qual o desfrutar de sua abundância em elementos dos quais proporcionam para o jogador, questões difíceis de serem transmitidas ao outro, sem que o mesmo tenha passado pela experiência em si. Um ato comum compartilhado entre jogadores, são seus repertórios, vícios de linguagem, estrangeirismos, comportamentos que importados de um ambiente para o outro, conseguem fazer essa troca de uma forma sutil, aos poucos fazendo parte do cotidiano do jogador que até então, não estava considerando a influência dessa atividade como uma abordagem artística, mas sim como um outro e qualquer momento de descontração.

Swink por sua vez, ao tratar da relação entre humano e meio (jogo), denota em sua obra uma estrutura de conversa, proporcionando para não só entre os jogadores, mas também entre humano e máquina, transcender a relação casual que até então poderia ser despercebida. A mesma na qual agora, em games, preocupa-se estabelecer a ciência de que o jogador faz parte da obra.

Imagem 15 – Figura “A conversa entre humano e computador”, retirada do livro: “Game Feel”.



Fonte: Swink, 2008.

Em outros contextos, seria suficiente considerar o observar, algo a parte de uma obra, como em um filme, o observador, não possui qualquer poder sobre a obra, apenas a acompanha seguindo o rumo traçado pelo diretor, pelo editor, e por todas as outras partes envolvidas, que buscam deixar um rastro de eventos sequenciais para o consumidor, desintegrando-o da obra. É cabível tal comparativo, tanto quanto a necessidade de quando tornar o observador, parte da coisa, estabelecer a famosa “quebra da quarta parede”, fazendo com que o mesmo saia da posição de passividade, consumindo apenas ao passo que lhe é alimentado, para então ser capaz de dar ação à suas emoções provocadas, mas que até então, eram resguardadas somente à sua experiência, única e exclusivamente individual, e que de maneira absurda, apesar do convite, manter-se em sua posição por mais uma vez.

Como Swink propõe, o jogador cabe agora como um instrumento, elemento, compositor, interator ou qualquer outro nome aceitável para designá-lo na construção mútua que é assim chamada de *game:*

> O usuário tem alguma intenção, que é expressa ao computador na forma de *inputs*. O computador reconhece esses *inputs* com seu próprio modelo

> interno e gera resultados para o jogador. O usuário então percebe as mudanças, reflete sobre como elas se comparam à intenção original e formula uma nova ação, que é expressa ao computador por meio de outro *input.* (Swink, 2008. pg.02[35])

O mesmo aponta que a experiência de jogos possui um efeito surrealista imbricado, que por sua composição, tratando-se do objeto virtual, que visa explicitar a simulação de diversos elementos, como a física, tensão, espaço, controle, profundidade e outros dos quais servem para enriquecer o contexto abordado.

Esta delimitação, finda-se ao *game feel*, que é nada mais e nada menos que a ciência que busca tornar a realidade de um *game* através de diversos meios, transmitir ao seu jogador, as finas camadas de percepção, enquadradas por Swink, em alguns blocos de montagem, suficientes para ajudar no desenvolvimento de jogos para outros *game designers*: Controle em tempo real, espaço simulado e polimento. Estes elementos serão abordados mais à frente no texto, e faz-se menção a eles neste momento, para justificar a participação do interator, que em *games*, agora faz parte do todo.

No livro Play Matters, de Miguel Sicart, o autor coloca essa relação nos seguintes termos:

> A verdade é que o jogar é uma forma dominante de expressão em nossas sociedades do Primeiro Mundo. Jogamos jogos, mas também brincamos com brinquedos, em parquinhos, com tecnologias e design. E jogar não é apenas a atividade lúdica, inofensiva, encapsulada e positiva que os filósofos descreveram. Assim como qualquer outra forma de ser, o jogar pode ser perigoso; pode machucar, prejudicar, ser anti social, corruptível. O jogar é uma manifestação da humanidade, usada para expressar e estar no mundo. (Sicart, 2014. pg.02[36]).

Observa-se que o autor refere-se principalmente à experiência do jogar, que é o foco desta redação, destrinchar essa composição até que seja cabível compreender que a experiência de jogo, somente acontece durante o ato de jogar,

---

[35] Original: “The user has some intent, which is expressed to the computer in the form of the user’s input. The computer reconciles this input with its own internal model and outputs the results. The user then perceives the changes, thinks about how they compare to the original intent, and formulates a new action, which is expressed to the computer through another input.”

[36] Original: “What is true is that play is a dominant way of expression in our First World societies. We play games, but also with toys, on playgrounds, with technologies and design. And play is not just the ludic, harmless, encapsulated, and positive activity that philosophers have described. Like any other form of being, play can be dangerous; it can be hurting, damaging, antisocial, corrupting. Play is a manifestation of humanity, used for expressing and being in the world.”

não como um referencial estático, mas como algo dinâmico, mutável, transmutável, infinito e finito ao mesmo tempo, dentro do espaço simulado e conciso de um *game.*

Desta forma, é evidente a relação que o jogar tem com o jogo, sendo ela mesma a única forma de ter a experiência que o meio proporciona, diferenciando-se de toda e qualquer outra oportunidade de arte que até então havia sido apresentada como as próprias belas artes, amparada diretamente por outros pensadores que colocam o fazer artístico, distante do fruir resultante, que alicerça o artista como indivíduo separado do espectador.

Imagem 16 – Print da tela do jogo “Minecraft”



Fonte: Mojang, 2011.

Neste processo, o jogador está adentrando um mundo novo, em outra realidade, simulada, na qual não há como compreender o que se há para crer, o que há para fazer, para não fazer, para chegar, para atingir, para coletar, para todos os demais fins que sejam considerados constituintes de um espaço no qual não se tem clareza do controle oferecido, até que o mesmo seja capaz de adentrá-lo, para que assim seja possível experimentar a nova realidade. Como no jogo “Minecraft” de 2011, o jogador quando inicia uma *gameplay*[37] é apresentado a um mundo repleto de cubos sem qualquer instrução de como prosseguir, o que nas versões mais

[37] Gameplay: Termo que se refere à ideia de jogatina em tradução literal, porém no meio comum desta cultura, refere-se a uma partida, um nível, uma fase, um momento, ou ao próprio jogo.

recentes, foi minimizado por um *pop-ups*[38] com pequenos trechos de texto que indicam o que o jogador pode fazer.

Aqui constrói-se a prática irrevogável de que para se ter a mínima experiência de um jogo, deve-se impreterivelmente jogá-lo! Mais do que em outros meios, nos quais contemplar seria suficiente, num jogo, não há tonalidade cabal para uma obra que exige sua vivência, como jogos dos quais não há espaço para o descaso de um interator passivo. Em tom clássico, no jogo “Sonic: The HedgeHog” da SEGA de 1991, onde o famoso ouriço azul é o protagonista da obra, só é possível experimentar sua velocidade quando o jogador decidir através dos controles, direcionar o impulso do personagem para um dos lados, e assim, continuar em frente até o final daquela fase.

Imagem 17 – Capa do jogo “Sonic: The HedgeHog”



Fonte: Sega, 1991.

E em tom surpreendente, em um jogo, a realidade é que apesar de o jogador experimentar uma ótica narrativa na qual existe um personagem condutor da história, a obra comunica-se diretamente com o jogador, tornando-o o mesmo em protagonista, execrando o então tido como personagem principal de sua posição comum.

Ante a essa nova realidade, cabe aprofundar-se um pouco mais sobre o que é o jogar, agora que crê-se ter se tornado objetivo a ligação entre os elementos: arte, experiência e jogar, para que então na nova seção, explore-se a justaposta questão do jogar.

[38] Pop-up: Janela de informações que fica no primeiro plano de uma tela para comunicar ao usuário informações importantes.

3.3 Como jogar

O ato de jogar vai além de uma simples forma de entretenimento; ele é um portal para a transformação da realidade do jogador. Ao mergulhar em mundos virtuais, o jogador não apenas interage com o jogo, mas também reconfigura sua percepção do ambiente ao seu redor. Os jogos, com suas regras, objetivos e narrativas, oferecem uma experiência imersiva que modifica o comportamento, as emoções e a visão de mundo do jogador. A cada escolha e desafio enfrentado, a realidade cotidiana se dilui, dando lugar a novas possibilidades, onde o jogador molda a própria experiência e redefine os limites entre o real e o imaginário. Este capítulo explora como o ato de jogar se torna uma ferramenta de transformação pessoal, social e até cultural, onde a linha entre o jogo e a vida se torna cada vez mais tênue.

Alguns autores, como o próprio autor Sicart, em seu trabalho “Play Matters” acaba esvaindo de significado ao então relacionado jogo, para compor uma versão da interpretação do jogar, algo que não se limita somente a estes ambientes de jogos, mas também toda e qualquer ação que seja descrito o fazer em si em ambiente sociocultural, crítico, expressivo e contemporâneo:

> Isso também não é uma teoria do jogar por meio de jogos. Jogos não são tão importantes assim. Eles são uma manifestação, uma forma de e para o jogar, porém não única. São a forma mais forte, cultural e economicamente dominante. Mas fazem parte de uma ecologia de brinquedos e contextos de jogatinas, que vão de brinquedos a parquinhos, de ação política a performance estética, através dos quais o jogar é utilizado para expressão. [...] O jogar é a força que conecta essas expressões culturais e faz com que elas tenham significado. (Sicart, 2014. pg.04[39])

Assim, surge o questionamento para o leitor que deve buscar investigar junto deste trabalho, ora, para que serve o jogar? Ou para melhor enquadrar o fio condutor de pensamentos, *como* jogar? Não há nenhum segredo, mas seria leviano estabelecer de forma restrita que há somente uma forma de fazê-lo, nem que de forma branda a abordagem reduzir-se-ia a como um usuário interage com um

[39] Original: This is also not a theory of play through games. Games don’t matter that much. They are a manifestation, a form of and for play, just not the only one. They are the strongest form, culturally and economically dominant. But they are part of an ecology of playthings and play contexts, from toys to playgrounds, from political action to aesthetic performance, through which play is used for expression. This book explores this ecology, from Play Is conventional computer and board games to sports, activism, critical engineering, interaction design, toys, and playgrounds. Play is the force that ties these cultural expressions together and makes them matter.

controle de *videogame,* que de modo particular, diz respeito somente àquele que o utiliza. Consequentemente, pesquisa-se sobre quais seriam os fatores satisfatórios para compreender como alguém faz a manipulação do objeto, para que assim, mesmo que mínima oclusão, pudesse fazer-se relevante para esta produção.

Nesse sentido, exercita-se a reflexão sobre quais são os elementos que proporcionam a ação do jogar, para o jogador de forma objetiva, sendo alguns dos elementos mais fundamentais do *game design*, os: controles, regras, mecânicas, narrativa e estética, um pequeno punhado que é a recuperação dos 15 elementos semânticos apresentados por Flanagan e Nissenbaum anteriormente, cujos mesmos, em suas próprias palavras, são aqueles que geram significados nos jogos, não sendo os únicos, mas oferecendo à qualquer pesquisador ou desenvolvedor, um fundamento honesto acerca de como proporcionar experiências significativas para jogadores.

Portanto, agora haverá a breve exploração destes elementos para que o leitor torne-se capaz de compreender de como o ato de jogar, motiva e influencia a decisão do jogador, não só em seu agente motor, que move seus desejos durante o jogo, mas também como a composição de estes e demais elementos tornam a totalidade de um jogo, responsável por experiências inesquecíveis…

Nos elementos escolhidos anteriormente, tem-se a “premissa narrativa e objetivos”, nos quais fomentam o jogador por sua curiosidade de ir atrás do mistério instigante que ocupa inicialmente a tomada de decisão primordial para que o mesmo comece sua jornada. No livro “values at play”, os mesmos ao falar do breve contexto da história do super mario, cujo mesmo deve salvar a princesa do terrível bowser, pontuam:

> Os jogadores poderiam ficar imersos no jogo sem se dar conta da natureza do apuros da princesa. Jogos podem ser envolventes quando a narrativa é superficial ou mesmo ausente, mas a narrativa poder ser um lugar óbvio para conteúdo, motivação e contextos ricos e valores. (Flanagan; Nissenbaum, 2016, pg. 47).

A narrativa por si só, é um dos grande motivadores de muitas obras, cujas mesmas por mais que ao decorrer de suas totalidades acabem por esvair de sentido, as mesmas conduzem o interator pela imaginação e pelo lúdico de tal forma que uma vez que o jogador desfrutou de toda a história que havia para ser contada, é quase impossível que o mesmo ao jogar pela segunda vez o mesmo jogo, tenha

uma experiência melhor ou sequer semelhante, como no caso do reconhecido jogo “The Last Of Us I” que possui uma trama repleta de reviravoltas das quais, ao tornar-se consciente dos *plot twists*[40], é impossível jogá-lo novamente, vez que as decisões tomadas durante a *gameplay* tinham de colocar o jogador em desconhecimento dos eventos subsequentes…

Imagem 18 – Print da personagem principal Ellie do jogo “The Last Of Us I”



Fonte: Naugthy, 2013.

Nas formas de contemplar o jogar, muitos podem dizer que encontram a narrativa como um elemento dispensável, tendo valores diferentes ao encontrar aquilo que torna o jogar interessante, assim, na tentativa de trazer a tona como cada jogador pode encontrar seus agentes motivadores, Nick Yee organizou uma grande pesquisa para compreender o tipo de público consumidor destes produtos e consumou em sua amostragem no próximo quadro que representa os principais agentes motivadores nos tipos de jogadores.

Este quadro representa diretamente 6 perfis majoritários entre os jogadores mais comuns para determinar aquilo que motiva sua jogatina, baseando assim a construção direta daquilo que os mesmos buscam quando estão jogando. É de grande valia dispor esse material neste texto para que o leitor compreenda de onde

[40] Plot twist: Ponto de virada de alguma história, onde seguia por um rumo com um suposto desfecho, e no final, ocorre um ponto de virada no qual tudo muda…

surge a escolha dos elementos da lista referente à significância semântica dos jogos.

Imagem 19 – Quadro “tipos de motivação dos jogadores”, retirado do livro: “Elements of Game Design”.



Action “Boom!”	Social “Let’s Play Together”	Mastery “Let Me Think”	Achievement “I Want More”	Immersion “Once Upon a Time”	Creativity “What If?”
Destruction Guns. Explosives. Chaos. Mayhem.	**Competition** Duels. Matches. High on Ranking.	**Challenge** Practice. High Difficulty. Challenges.	**Completion** Get All Collectibles. Complete All Missions.	**Fantasy** Being someone else, somewhere else.	**Design** Expression. Customization.
Excitement Fast-Paced. Action. Surprises. Thrills.	**Community** Being on Team. Chatting. Interacting.	**Strategy** Thinking Ahead. Making Decisions.	**Power** Powerful Character. Powerful Equipment.	**Story** Elaborate plots. Interesting characters.	**Discovery** Explore. Tinker. Experiment.

Fonte: Zubek, 2020.

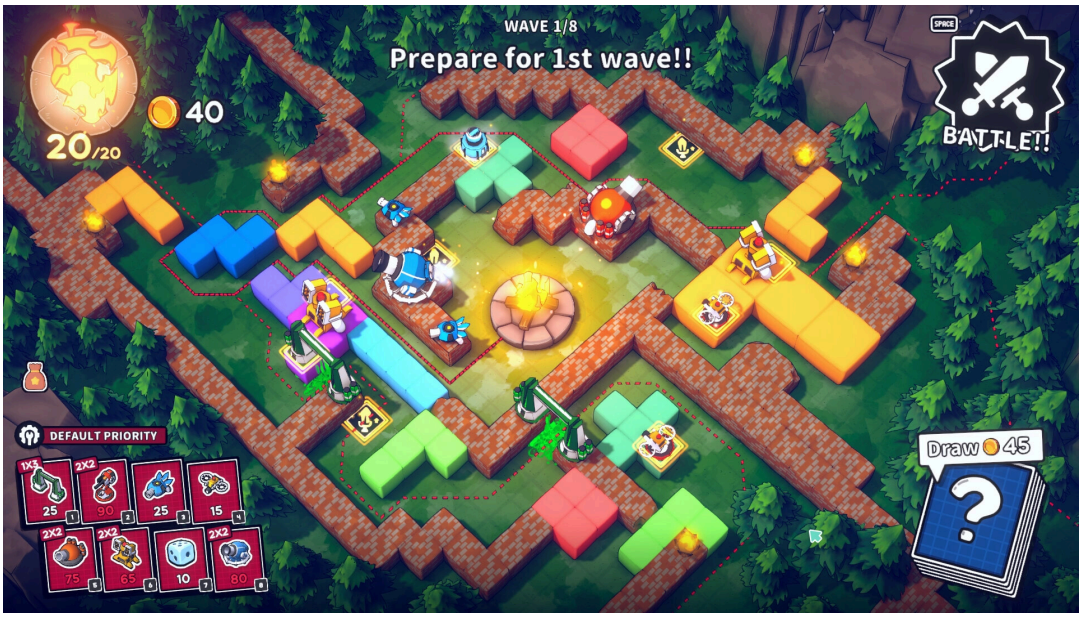
No quadro em questão estão dispostos os perfis: Jogadores motivados pela ação, nos quais buscam destruição, excitação e competição, com foco em jogatinas energéticas e intensas. O perfil de jogadores sociáveis, que focam na competição ou comunidade, e que detém a interação entre outros jogadores como o fator determinante para o interesse em algum jogo particular. O perfil de jogadores com foco na completude dos jogos, desenvolvendo seu pensamento estratégico e superando desafios de grande esforço mental. O perfil de conquistadores, representando os tipos de jogadores que vão até a última pedra do mapa para desbloquear conquistas e aumentar sua força e poderes. Os jogadores preferem imersão e fantasia, focados principalmente em narrativas e estéticas envolventes. E por fim, os jogadores criativos, que gostam de explorar mundos fictícios, possibilidades, customização e tudo aquilo que lhes for permitido em um mundo paralelo.

Essa resolução ajuda a compreender aquilo que gera força para o jogador encontrar sentido no ato de jogar, dando à ele a capacidade de fruir através de sua relação com os elementos motivadores que o distingue de outros jogadores. Com isso, dá-se sequência à escolha do outro elemento que são as “ações do jogador”, ou conhecidos dentro do meio de desenvolvimento de jogos como “mecânicas”. Alguns autores diriam que mecânicas são tudo aquilo que geram progresso para o jogador. Tudo aquilo que o faz chegar mais próximo da vitória, porém, como visto

anteriormente na decupagem de *artgames,* o foco agora não é vencer uma partida ou duelo, e sim desfrutar da experiência estética proporcionada pelo jogar, assim, fomenta-se a definição de verbos, que representam ações por sua natureza.

A partir disso, faz-se referência ao jogo “Emberward” de 2024, da produtora e *publisher*[41] “Refic Games”, no qual o jogador atua com o papel de defender uma fogueira em um jogo estilo *Tower Defense*[42] utilizando da mistura de torres de defesa e peças de tetris que, ao serem posicionadas dentro do terreno, proporcionam um caminho até o ponto de defesa diferente para os inimigos que se aproximam, assim colocando fortes elementos de decisão nas mãos do jogador, fomentando profundamente que as ações do jogador sejam o fator determinante em sua estratégia de defesa com produção bélica.

Imagem 20 – Print do jogo “Emberward”



Fonte: Refic, 2024.

Por fim, o elemento de “estética” é aquele que acredita-se que demanda menos explicação, uma vez que o mesmo explica-se por si próprio, porém para não desamparar o leitor leigo, faz-se necessário a declaração de tal elemento dentro do contexto de games:

> Todos os jogos apresentam algum tipo de visual, tratamento sonoro ou movimento físico que os conecta ao conceito histórico de estética. Os jogos operam muito além de um nível funcional: é central em qualquer jogo sua

[41] Nome dado a empresas que cuidam da publicação de jogos.
[42] Gênero de jogo que visa na defesa de uma base ou ponto de controle através de torres de batalha fixas.

> conexão com a emoção e os sentimentos. A estética oferece fortes razões para gostar ou não de um jogo. Ela dá aos jogadores a noção de significado dentro e fora das ações do jogo, da narrativa e de recompensas. (Flanagan; Nissenbaum, 2016, pg. 79).

Em resumo, constata-se que tal escolha de elementos foi realizada justamente para que cada um deles pudessem se complementar, de forma que em sua totalidade pudessem compor um grande cenário de investigação que levasse o jogador a sentir vividamente as realidade simuladas em ambientes virtuais que não faziam-se suficientes em meios comuns…

Com isso, adota a presença do jogo “Gris” para tornar memorável os aspectos estéticos de uma obra que tem como premissa direta, a relação entre as ações do jogador e a aparência do personagem jogável no espaço virtual, fazendo com que o personagem alterasse sua forma principal mudando comportamentos e adaptando a jogabilidade com cores e equilíbrio sem iguais…

Imagem 21 – Print do jogo “Gris”



Fonte: Nomada, 2018.

Assim, finda-se esta seção acendendo ao leitor ciência de como o jogar se manifesta em diferentes jogos e cenários, dos quais ante aos *artgames* cabem todas as interpretações que no futuro serão destrinchadas individualmente para que cada um deles seja explicitado a relação entre a pesquisa e o trabalho equivalente de estudo de caso dos objetos escolhidos por suas características notórias em cada um dos elementos semânticos significativos, mas que por hora, tem de explorar outra

camada do jogar, que penetra cada vez mais fundo nas entranhas dos *games* e *gamers*[43].

3.4 Cultura do jogar

O ato de jogar é, antes de tudo, um campo fértil onde regras, interações lúdicas e cultura se entrelaçam de maneiras complexas e reveladoras. Ao entrar em um novo jogo, o jogador se submete a um conjunto de regras que estruturam a experiência e definem as possibilidades dentro daquele universo. No entanto, essas regras não são apenas limitações, elas se tornam o meio pelo qual o jogador interage com o jogo e, por conseguinte, com sua própria cultura. Através dessas interações, o jogador não apenas segue um conjunto de normas, mas também as internaliza, adaptando-se, questionando-se e transformando-as ao longo da *gameplay*. Cada interação, decisão e desafio vivido dentro do *game* provoca mudanças na percepção, comportamento e até na identidade do jogador. Este capítulo examina como a cultura do jogar vai além do simples entretenimento, revelando como o ato de jogar é um catalisador para o crescimento pessoal e social, levando o jogador a se transformar tanto dentro, quanto fora do jogo.

A expressão cultural dentro de jogos possui diversas aplicações, e a mais influente é a própria representação de uma cultura, que se enquadra como conjunto de comportamentos, práticas, cotidianos e fatores que compartilham um grupo ou sociedade, a fim de tornar sua comunhão um reflexo de seus hábitos. Nessa abordagem, pratica-se a realização de que a cultura, ao se tratar de jogos e *games,* está baseada na intrínseca partilha de ações, eventos, histórias e interpretações cujas mesmas são importadas do mundo real, para os universos ficcionais e vice e versa.

Salen e Zimmerman em seu trabalho “regras do jogo, vol.4” pontuam algumas formas de explicar tal conceito, direcionando essa exposição aos seguintes termos: jogos como retórica cultural, cultura aberta, resistência cultural e ambiente cultural, ao qual finalmente será escolhido como o assunto determinante para o desenvolvimento deste material, que prostra-se diante da conferência que *games* tem como o poder de influenciar e revolucionar perspectivas de jogadores em todos

[43] Gamers: São como os jogadores são chamados em inglês.

os lugares e momentos da história. Parte do trabalho equivalente relatado no final deste texto enquadra-se no momento em que estabelece-se o paralelo racional entre os contextos de jogar e o de fazer, que em aspectos diretos, cabem dentro não só do produzir um jogo, mas também do provento de jogá-lo como obra, tornando-se parte dele em multifacetas.

Esse arranjo entende que esta pesquisa trata dos fazeres artísticos, como o característico plano de mestrado define-se, processos e procedimentos, dos quais agora com todos os elementos considerados até então, faz-se a união entre todos eles para aferir de que o jogar, é um processo artístico. Mais do que isso, o jogar em toda sua magnitude vaga por diversos esclarecimentos e não tarda em vingar sua fundação na pura ação do fazer. Deste modo, é sensato concordar que tal enfoque seja tratado como suficiente para este trabalho, enquadrando a linha de processos e procedimentos artísticos, como o tal cunhado título: Jogar artístico, no qual a partir dos elementos caracterizadores decorridos de todo o material aqui disposto, compõem o ideal necessário para compreender tal perspectiva.

Portanto, para aportar a ideia de cultura necessária, cita-se Salen e Zimmerman ante ao estro da representação cultural:

> Quando consideramos um jogo como uma representação cultural, estamos considerando o jogo como um **texto cultural**. Isto significa fazer uma leitura interpretativa de um jogo, semelhante às análises na antropologia cultural e nos estudos culturais. (Salen; Zimmerman, vol. 4, 2012, pg. 31).

Trazendo esta possibilidade, é razoável direcionar que apesar de todas as diferenças que *games* possuem de meios tradicionais, os mesmos ainda possuem raízes em outras construções que originam-se e desenvolvem-se conforme a cultura avança através do tempo simultaneamente, os mesmos autores como levantado anteriormente, colocam os jogos no lugar de um ambiente cultural pois os mesmos exigem que, o ambiente em universo simulado, importe elementos reais para um lugar metafísico que se finda nele mesmo. Abduzir o jogador, é fundamental para que o mesmo possa ter a experiência projetada de maneira absoluta.

Referenciando novamente os autores, traz-se uma reflexão através do que está sendo considerado abduzir o jogador para que o mesmo tenha a capacidade de atuar e sofrear atuação da obra, obtendo aptidão para continuar no mesmo universo ficcional que lhe é proporcionado:

> Se você estiver visitando uma loja de equipamentos de cassino poderia girar uma roleta testando para ver se ela está funcionando, mas não ganharia

> nem perderia dinheiro como resultado dessa ação. Por outro lado, se você estiver jogando um jogo de roleta e suas fichas estiverem na mesa, o resultado da rodada terá um impacto real na quantidade de suas fichas de apostas. Somente quando um jogador entra no círculo mágico de um jogo é que as regras do jogo imbuem as ações do jogo de significado e consequência. (Salen; Zimmerman, vol. 4, 2012, pg. 89).

Desta forma, o jogar artístico levanta a oportunidade de transformar o universo habitado e o jogador que o habita, sendo relevante o suficiente para que algumas pessoas queiram deixar de residir no mundo real para fazer qualquer coisa em seu alcance para viver dentro do jogo, como nos relatos de MMORPGS, dos quais muitos jogadores acabam por reunir seu ciclo de amizades *online* ao invés de trabalhar relações mais comuns como em escolas, igrejas, parques, clubes ou outras práticas recreativas coletivas…

Flanagan e Nissenbaum explicitam essa ideia quando promovem a reflexão sobre o tema em:

> Em alguns jogos de RPG *online* massivamente *multiplayer* (MMORPG), os jogadores que conseguem recursos mais poderosos dão seus itens mais velhos e menos úteis para classes mais baixas de jogadores. Esse compartilhamento não é exigido pelo jogo, e normalmente não há recompensa explícita por dar itens. Entretanto, como na vida real, compartilhar bens e objetos pode incorrer em benefícios sociais, como lealdade e aumento de reputação. (Flanagan; Nissenbaum, 2016, pg. 99).

Por sua vez, fica claro que quanto maior o envolvimento cotidiano do jogador, maior é sua habilidade de desfrutar do jogo além do breve contexto de entretenimento inicialmente promovido por essas obras. Como dito anteriormente, a cultura dos jogos transmuta aspectos imperceptíveis a um primeiro momento e que ao decorrer do tempo se tornam quase que parte essencial da experiência, como o compartilhamento dela, criando assim uma tradição que somente ocorre dentro daquele universo, uma vez que não há como retirar os itens de dentro do jogo, ou levá-los de uma obra para outra. Jogadores que uma vez, foram beneficiados no começo de suas jornadas, replicam esta ideia como outros jogadores, tornando uma obra individual, em algo que transcende a percepção daqueles que não tiveram a oportunidade de participar das trocas…

Diante de todas essas composições, atribui ao jogar artístico a habilidade de influenciar o seu mundo ficcional, sua experiência e a daqueles que cruzam os caminhos uns dos outros, formando um verdadeiro universo indistinguível de outro

que por limitações, é incapaz de transcender… De fato os jogadores poderiam ignorar essa cultura informal, e como foi levantado anteriormente, as ações do jogador como elemento de significação, é aquele que sustenta a fruição necessária para o jogador poder compreender ainda mais seu papel dentro da obra, como protagonista, coadjuvante, mentor, e diversos outros papéis que passam pela sua experiência revelando as camadas mais profundas existentes nos *games.*

Em função disso, encerra-se o assunto da cultura do jogar, amparando sua contribuição no entendimento completo de que sem tais agentes transformadores seria descabível compreender que o jogar, também é o fazer artístico, alinhando tal experiência para o jogador que a partir de agora se torna o artista de sua própria vida, mesmo ela sendo simultaneamente simulada em ambiente ficcional abstrato desconectado do mundo que o mesmo se alimenta, repousa, interage, reproduz e falece, ressignificado por tantos e outros diversos valores…

3.5 Flow

Para dar início a esta última seção, seria de suma importância levantar o que é o “Flow”, mas antes, vamos travar em um dos conceitos básicos de *game design* como Zubek:

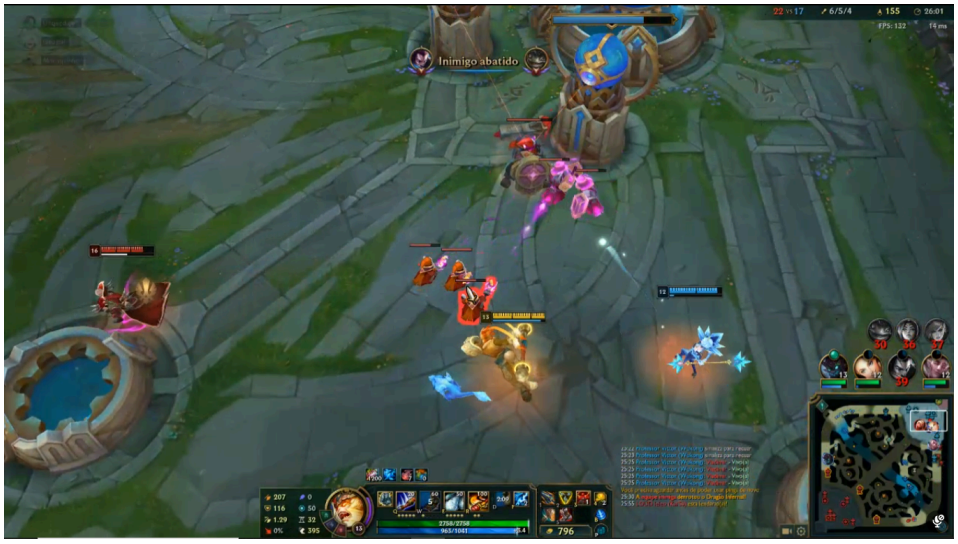
> Outra questão que devemos considerar é a do *feedback*— como o jogador saberá o quão bem está se saindo? Ao jogar Asteroids, a resposta é simples. Cada acerto bem sucedido aumenta a pontuação do jogador, e novos níveis vêm com mais asteroides e mais naves inimigas para destruir, o que fornece ao jogador um feedback imediato sobre o quão longe ele chegou. (Zubek, 2020, pg. 59, tradução nossa[44]).

Neste trecho, estamos falando de progressão, que é a relação entre desafio e recompensa, dos quais, em jogos são considerados um dos elementos fundamentais para que o mesmo exprima a capacidade de avanço para o jogador, mesmo que tais desafios ou recompensas não estejam diretamente ligados, como em jogos como o famigerado League of Legends, no qual, o objetivo final de uma partida é destruir a estrutura base de controle inimiga. O jogo se passa em um grande campo de batalha onde dois times de 5 jogadores se enfrentam, assim, os

[44] Original: “Another question we should consider is one of feedback— how will the player know how well they are doing? When playing Asteroids, the answer is easy. Each successful hit increases the player’s score, and new levels come with more asteroids and more enemy starships to blow up, which gives the player immediate feedback on how far they have gotten.”

dois times devem progressivamente avançar no campo de *Summoner 's Rift*[45], para destruir as torres que protegem a base, assim avançando no terreno inimigo e então explodir seus *Nexus*[46].

Imagem 22 – Print do jogo “League of Legends”



Fonte: Riot, 2013.

Para os jogadores conseguirem realizar tais feitos, o jogo possui um sistema de progressão de níveis e de elevação de poderes através da conquista de ouro e conversão deste recurso em itens que garantem *status* que beneficiam seus personagens. É muito comum que os jogadores se esqueçam do real objetivo que determina o fim de uma partida, a derrubada do *Nexus* inimigo, e assim, algumas partidas acabam se estendendo muito mais do que o esperado… Ao mesmo tempo que, estes jogadores, estão investindo seu tempo no abate de tropas, monstros e personagens inimigos, dos quais são convertidos em ouro, cujo mesmo leva à elevação de poder dos personagens, tornando-os cada vez mais fortes, e assim proporcionando mais facilidade para enfrentar as torres e personagens inimigos.

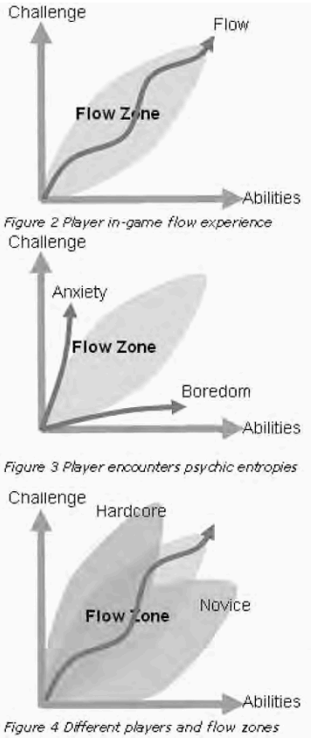
Dessa forma, é explícito o ciclo de reforço positivo instaurado em uma partida. O jogador caça inimigos, abate eles, consegue ouro por abates, gasta esse ouro em itens que o deixam mais forte para caçar novamente os inimigos. É um ciclo proveitoso para a satisfação do jogador, porém, o mesmo faz com que ele se distancie do real objetivo, que é derrubar as estruturas de defesa como torres e

[45] Mundo fictício no qual o jogo se passa
[46] Nexus: estrutura dentro de uma partida de *League of Legends* que ao ser derrubada, finaliza a partida garantido a vitória para o time que a derrubou.

então derrotar o *Nexus* inimigo. Nesta mesma perspectiva, alguns jogadores diriam que não se importam de perder a partida, pois o sentimento de prazer, satisfação e continuidade experimentado por esse ciclo de reforço positivo, é de fato, muito mais agradável do que adaptar seu modo de jogo para coordenar uma equipe e chegar ao objetivo final.

Assim, dispensa quaisquer outras disposições reveladoras para enquadrar o estado de “Flow” proposto pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi, que descreve um estado mental de total imersão e envolvimento em uma atividade. Esse estado é caracterizado por uma sensação de foco absoluto, prazer e concentração, onde a pessoa perde a noção do tempo e de si mesma enquanto está totalmente absorvida na tarefa. O “Flow” é frequentemente descrito como uma experiência altamente satisfatória, em que os desafios da atividade estão perfeitamente equilibrados com as habilidades do indivíduo, o que torna a experiência estimulante e gratificante.

Imagem 23 – Quadros que representam as possibilidades do estado de flow retirado do livro “How game move us”.



Fonte: Isbister, 2016.

No quadro próximo, retirado do livro “how game move us”, a autora Katherine Isbister, traz uma análise revisitando os estudos de Jenova Chen que apropria a possibilidade inicialmente referida à músicos, atletas e trabalhadores que em suas

atividades, perdiam a noção da realidade e adentravam a um estado de flow abdutivo, assim, a figura denota as possibilidades do que o referente momento pode significar para cada pessoa.

Nesta ocasião, a imagem central coloca justamente a relação entre a habilidade e o desafio mencionado no exemplo do jogo League of Legends, na qual, um jogador que se deparasse com um desafio muito grande, acreditaria que o jogo é difícil demais para ele, gerando uma frustração e ansiedade grande, e do outro lado, um jogador experiente que se deparasse com uma partida monótona, findaria por acreditar que o jogo está muito fácil, fazendo com que o desinteresse crescesse o mesmo acabasse por não jogar mais… No mesmo livro, a autora ressalta os 8 fundamentos do flow que foram abordados originalmente por Csikszentmihalyi e seus colegas de pesquisa:

> Quando Csikszentmihalyi e seus colegas estudaram pessoas em estado de flow, eles identificaram oito fatores que definem esse estado ideal—fatores que parecerão familiares a qualquer pessoa que ache os jogos cativantes: Uma atividade desafiadora que exige habilidade; Uma fusão entre ação e consciência; Objetivos claros; Feedback direto e imediato; Concentração na tarefa em questão; Uma sensação de controle; Uma perda de autoconsciência; Uma percepção alterada do tempo. (Isbister, 2016, pg. 04[47]).

A partir desses fatores, é possível que o você mesmo, o leitor, já tenha se encontrado em algum momento por essa realidade, e desta forma, torna-se agora consciente desses momentos recobrando como alguns poderiam dizer, um “sonho lúcido”. Diante disso, estabelece-se o paralelo mais uma vez entre o jogar artístico e agora então postulado, flow, que faz com que o jogador passe a fluir na obra, usando dos recursos que lhe são oferecidos para cada ato, assim como é proposto pelo jogo “Flower” de 2019, cujo mesmo permite que você assuma o controle do vento enquanto explora ambientes lindos e exuberantes usando controles de

[47] Original: When Csikzentmihalyi and his colleagues studied people in flow, they isolated eight factors defining this optimal state— factors that will sound familiar to anyone who finds games compelling.
- a challenging activity requiring skill;
- a merging of action and awareness;
- clear goals;
- direct, immediate feedback;
- concentration on the task at hand;
- a sense of control;
- a loss of self-consciousness;
- an altered sense of time;

movimento. Aventure-se por várias paisagens no seu próprio ritmo, interagindo e alterando o ambiente, encontrando o equilíbrio e a harmonia de seus arredores.

Imagem 24 – Print do jogo “Flower”



Fonte: Thatgamecompany, 2009.

Isso significa que o Flow, é o cume da experiência que abdutiva que alguém pode ter em um jogo, assim, volta-se o olhar para o jogar artístico que se apropria de alguns elementos do flow e mistura-se com outros dos valores semânticos relevantes para significância, findando na interpretação que encaminha-se para o fim deste capítulo.

O jogar artístico, faz uso fundamentalmente dos elementos de *game design,* que explorados Flanagan e Nissenbaum, resumem em alguns, e aqui, serão utilizados três deles para poder realizar uma pesquisa razoável e orientada, sendo eles: Narrativa, Estética e Mecânicas, que são as ações que o jogador pode tomar dentro do jogo. Nesta abordagem, o jogar artístico se apropria de outros elementos do flow, como, uma fusão entre ação e consciência, que é o equilíbrio que o jogador experimenta na curiosidade de tomar a decisão de buscar algo, dentro do mundo ficcional. Também se apropria do feedback direto e imediato, estruturado como o *game feel* de Swink anteriormente colocado para evidência. Tal qual, os últimos fatores: concentração na tarefa em questão, sensação de controle e certa perda de autoconsciência, para denotar que tal ato, não é inconsciente, fomentando o discernimento do jogador ao que o mesmo busca naquele momento…

Em função disso, encerra-se a discussão que trouxe a revelação do que está sendo tratado aqui, e admite que o evidenciamento do estado da arte em questão inicialmente, para o que está em coalizão, estreita-se adequadamente ao âmbito necessário para satisfação de qualquer um que possa encontrar este material para aprofundar seus pensamentos.

Finalmente, encaminhados para o fim desta dissertação, com as premissas postuladas ante aos *artgames*, ao jogar artístico, ao flow, a experiência estética, ao *game feel* e aos valores motivacionais dos *games*, acredita ter-se feito categórico em todos os conceitos necessários para que o leitor esteja consciente do que este trabalho investiga, possibilitando o arremate final.

4 Artgames, Flow e Play…

Ao fim desta dissertação, é importante lembrar tudo o que foi visto aqui como uma trajetória de recorte, que busca delimitar a capacidade de estudo, levando a pesquisa a se tornar algo o mais razoável possível, para que outros leitores possam fazer deste, um material de apoio e consulta para aprofundamento em suas *gameplays*, tal qual em seus desenvolvimentos e estudos futuros para suas criações…

Agora, diversas reflexões ante aos exemplos colocados para estudo de caso, serão exercitados juntamente do leitor para inferir em seu juízo, para estratificar as nuances dos fundamentais agentes motivadores, assim possibilitando a fruição total do texto aqui apresentado. Baseados no investigar da forma como o jogar do usuário constrói a relação entre arte e jogo com experiência do jogador através de sua interação com o mesmo, promove-se retratos das obras escolhidas para instruir o leitor à como notá-las.

4.1 Estudo de caso Journey

Journey é um jogo que assim como os outros dessa lista, informa pouco ou quase nada para o jogador sobre o que ele deve fazer, para onde ir, o que enfrentar, o que conquistar, o que derrotar, porquê se mover e tanto quanto, qual a finalidade deste fazer nesse novo mundo, assim, ao abrir o jogo, o mesmo se apresenta em um grande deserto, rodeado de, nada. Para o jogador, há pouco com o que contrastar sua nova realidade e assim, para dar o ponto de partida, um farol[48] é mostrado ao jogador, assim, comunicando onde ele deve ir. Para efeitos mais próximos de como o jogador deve prosseguir, pequenos pontos destacados em contraste com o mapa, como pedras de elevando-se nas dunas de areia, são utilizados para guiar o jogador de onde está para onde pode haver alguma coisa e assim repetir esta ideia consecutivamente…

[48] “Farol” são pontos, estruturas, elementos, holofotes em evidência dentro de um nível, que em *level design* servem para guiar o jogador, assim como os faróis fazem com barcos na vida real para sinalizar aos navios a proximidade que eles estão da costa, como Rogers fala em Level UP, de 2012.

Imagem 25 – Print do jogo Journey, primeira cena de apresentação do jogo.



Fonte: Thatgamecompany, 2012.

Journey, apesar de sem uma história verbal, textual ou sonoramente contada para o jogador, faz com que toda a relação da trama do jogo seja vivida pelo jogador, ao invés de ser passada para ele como muitos outros fazem através de *cutscenes*[49], ou através de diálogos pré-moldados com opções pré estabelecidas de resposta. Uma premissa inovadora e surpreendente para época em que foi lançado (2013 rompendo paradigmas para a plataforma utilizada, Playstation 3), e fez com que inúmeras pessoas relatassem os mesmos sentimentos experienciados dentro do mesmo caminho. Numa entrevista cedida ao Gamespot em 2010, os desenvolvedores foram instruídos por Chen, cofundador do jogo, que deveriam encontrar alguma forma de transmitir um senso de pequinês ao decorrer do jogo. Dessa forma, o trato do deserto foi o ponto chave que conseguiu transmitir esse ideal, juntamente da trama que em todo momento lembra o jogador de sua "insignificância" em relação ao resto do mundo com todos os monumentos e estátuas.

Em um desafio maior, o mesmo designer tinha como objetivo constatar o evocar de inúmeros sentimentos nos jogadores, algo tão subjetivo como a própria

[49] Cutscenes: cutscenes são cenas de filmagem ou trailers dentro do jogo que contam fragmentos de história para que fique mais clara a condução da narrativa, uma vez que diversos jogos não fazem presente a relação entre jogabilidade e história.

arte… Curiosamente, Journey possui entre os relatos de jogadores a absorção destes sentimentos, assim como outros interatores descrevem experiências incríveis como nunca haviam conseguido vivê-la dentro de suas vidas, somente sendo capazes de senti-las jogando o jogo, incluindo as falas de Chen ao canal Destructoid: “[...] três dos 25 testadores choraram ao completar a versão final do jogo.” (Chen, 2013, tradução nossa[50]).

Imagem 26 – Print do do jogo mostrando como as tapeçarias nas paredes contam a história do mundo que o jogador passa a habitar.



Fonte: Thatgamecompany, 2012.

O jogo conta uma história de uma sociedade que sucumbiu à muito tempo através de narrativas visuais, utilizando peças tapeçarias que são encontradas ao decorrer do jogo, das quais o jogador deve interagir para então serem reveladas, notando ao jogador como o mundo ocorria antes de o mesmo chegar ali…

É evidente para o jogador conforme a história é contada, que toda a narrativa do jogo embasa sua experiência de exploração, com o jogo possuindo três mecânicas básicas, sendo uma delas a possibilidade de se locomover andando com os direcionais dos controles. Após as primeiras interações com outras entidades dentro do jogo, o jogador recebe o poder de voar segurando um botão, e para interagir com essas entidades representadas por pedaços de pano de um cachecol, o jogador deve apertar outro botão, que dentro do jogo faz com que o personagem

[50] Original: “Chen said three of the 25 testers of the final version cried at completion.”

tunico toque um sino, propagando uma aura que ao tocar nos pedaços de panos, faz os mesmos fornecerem “combustível” para o jogador usar seu poder de vôo novamente.

Imagem 27 – Print do jogo mostrando os túmulos de outros seres.



Fonte: Thatgamecompany, 2012.

Desta forma, não há o que fazer dentro do jogo, se não compreender o mundo novo e investigar a natureza de seu desfecho ancestral, uma vez que a partir desta tapeçaria inicial anterior, os objetos que então são compreendidos como túmulos, explicitam a existência de outros seres anteriores esclarecendo que o jogo se passa em um ambiente pós apocalíptico, dada a quantidade de sepulturas presentes no decorrer do jogo…

Conforme o jogador avança no novo mundo, pontos estratégicos do *level design* forçam o jogador a presenciar fragmentos da história canônica daquele universo, conectando-o com outros seres ancestrais e estabelecendo uma conexão mitológica com estes personagens que tem sua identidade oculta, mas que ao decorrer dos encontros no jogo, possibilitam que sejam compreendidos como os espíritos guias do universo.

Imagem 28 – Print do fragmento de história mostrado ao jogador na passagem de um nível para outro.

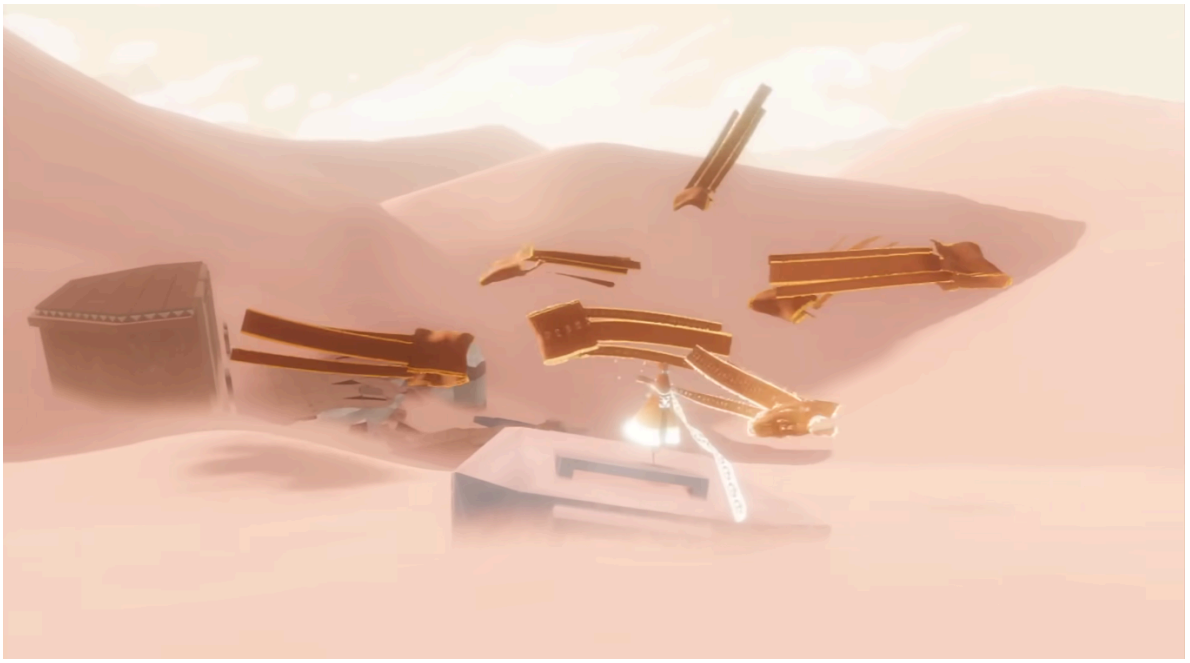


Fonte: Thatgamecompany, 2012.

Em outros determinados pontos do mapa do jogo, também existem trechos da história que podem ser revelados se o jogador se tornar interessado neles, assim, compõe-se a primeira constituição do jogar artístico em Journey, pois conforme avança-se no mundo fictício, diversas ruínas são exploradas, cujas mesmas através de seus restos, proporcionam ao fruidor, a capacidade de entender o que havia antes de tudo, sendo uma conversa entre o presente e o passado que uma vez foi habitado por seus semelhantes…

Tudo isso até agora, é vivenciado pelo jogador, em uma narrativa visual, sonora, sensorial sinestésica, que mistura os sentidos do interator com o ambiente, movendo-o em direção abstrata, vez que em nenhum momento o jogo comunica explicitamente o que deve ser feito. Esta relação entre o sentimento de direção e sentido, é mais tardar auxiliada por criaturas que se comportam como arraias dos céus, que as mesmas ajudam o jogador se guiar no espaço do deserto, levando-o a ajudá-las a recuperar seus companheiros, que ficam presos em câmaras que quando abertas, fazem o bando aumentar cada vez mais…

Imagem 29 – Print do jogo em que o jogador liberta outras arraias de pano para ajudá-las a se juntarem umas com as outras…



Fonte: Thatgamecompany, 2012.

O jogo como um todo promove ao jogador o crescimento de sua echarpe, que faz ele ser capaz de voar cada vez mais longe e alto, ao mesmo tempo que não faz disso uma necessidade para completar o jogo, faz desse aumento uma recompensa para aquele que tiver prazer em explorar o terreno, espaços, ruínas, becos, esquinas e demais estruturas, que escondem essa recompensa tão influente na *gameplay*, obter uma vantagem em sua experiência de jogo, como referenciado anteriormente no exemplo do ciclo de reforço positivo…

Tratando-se do flow experimentado pelo jogador, é intensamente descritível a sensação de imersão dentro do ambiente criado dada à sua progressão gradual, levando o jogador pelos espaços criados de tal forma que se faz indistinguível a separação do personagem, do jogador, tornando-o parte da história como é explicitado em uma cutscene final informando ao jogador que ele é o escolhido entre as estrelas do universo para vir ao mundo e enfrentar todas as dificuldades que vem passado no novo mundo.

A obra como um todo coloca o jogador como protagonista de sua própria história, fazendo com que mesmo ele tendo de seguir uma jornada pré estabelecida pelos designers, o mesmo sinta que suas escolhas são significativas nos efeitos de causa e consequência como o escolhido para realizar a libertação das tidas “almas”

que agora percebem-se que são simbolizadas pelos fragmentos de cachecol que vagam pelo cenário.

Imagem 30 – Print mostrando que sua echarpe está muito maior que no começo do jogo.



Fonte: Thatgamecompany, 2012.

Journey possui muitas camadas, e faz-se revolucionário em sua forma de contar histórias, justamente pelo efeito que causa em seus jogadores, tirando-os da realidade do conforto de suas casas para inseri-los na fantasia abstrata que nem mesmo ao finalizar o jogo, a obra em questão denota sua intenção para o jogador, formando em resultado de sua experiência, o sentimento de compreensão que transcende o momento final, levando-o a refletir sobre experiências passadas e como de agora de em diante, pode viver o que foi visto em outra realidade, cuja agora, retorna para aquela que é notada como, vida real…

Ao finalizar o jogo, os créditos acompanham uma estrela cadente que refaz toda a jornada percorrida pelo jogador até o ponto inicial de onde se começa a obra, oferecendo ao jogador a possibilidade de iniciar uma nova *gameplay*, então, revelando que como o próprio nome constata, Journey, é sobre o caminho, o trajeto, a viagem, os encontros, a peregrinação, à expedição, à exploração, é sobre todo o percurso que pode ser vivido sem ter a necessidade de um agente motivador objetivo, que não, a si mesmo, como o próprio criador pontua em entrevista à Gamasutra:

> É um minimalismo pragmático. Se os jogadores não sabem o que devem fazer dentro do jogo, a direção está no próprio título. E embora o jogo seja esparso, no melhor dos casos, em termos de direção e instrução, o processo de aprender sobre o mundo e experimentar é naturalmente intuitivo. (Chen, 2012, tradução nossa[51]).

Imagem 31 – Print da estrela cadente após os créditos retornando para o início do jogo.



Fonte: Thatgamecompany, 2012.

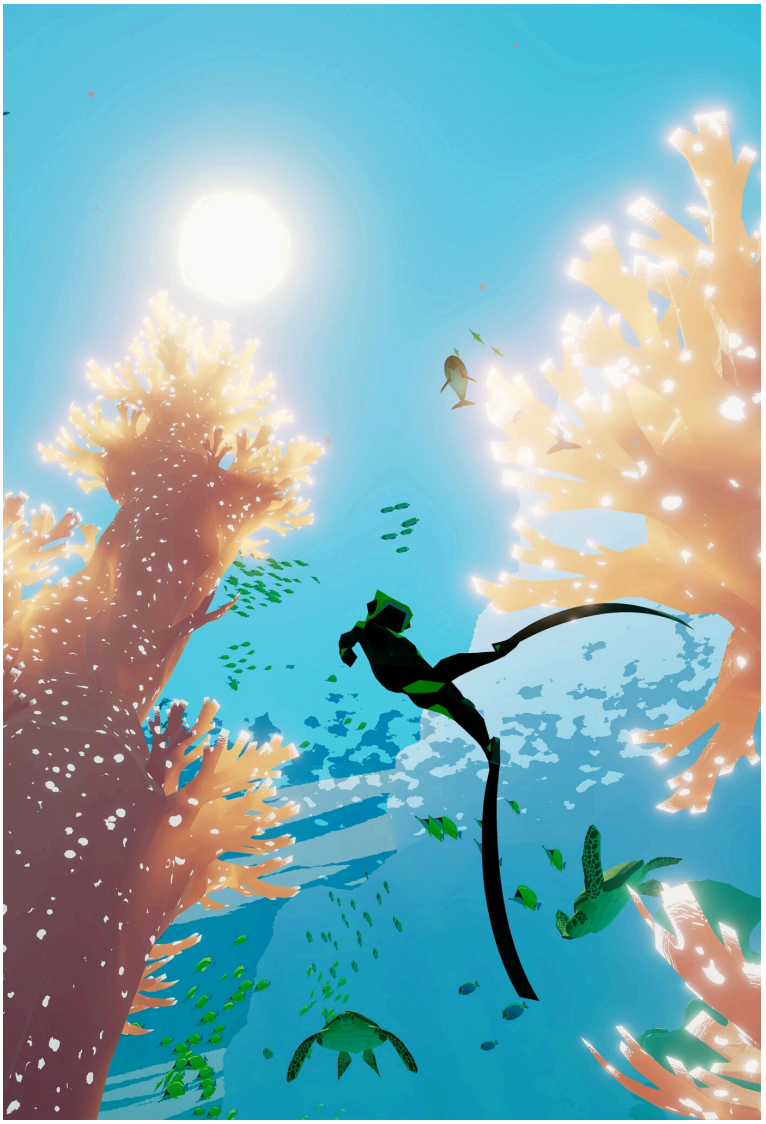
Em *artgames*, como foi constatado anteriormente, o sentido se esvai, levando o artista que está produzindo sua própria experiência a se conectar com algo que somente ele pode encontrar em si mesmo e naquele momento que está vivendo, para que seja capaz de produzir sua obra de vida, íntegra e irreversível através do espaço e tempo… Portanto, a motivação gerada pela narrativa deste *artgame,* e de outros que cabem nesta categorização, fazem com que o jogador seja capaz de se desvincular de um mundo comum, para viver outra realidade, fruindo através de mundos surreais descabidos de serem contemplados em meios comuns.

De maneira geral, este é o propósito que uma narrativa tende a atingir em uma obra como *artgame,* levando em conta que qualquer pessoa estaria tendo contato com o jogo em questão, como os desenvolvedores podem criar este universo enigmático e comum ao mesmo tempo? Levando qualquer um que

[51] Original: It's pragmatic minimalism; if players don't know what they are meant to do within the game, the direction is in the title itself. And although the game is sparse at best in terms of direction and instruction, the process of learning the world and experimenting is naturally intuitive.

decidisse iniciar sua jornada, a alcançar inúmeras realizações, que nesta obra não tem a premissa de que todos tenham a mesma jornada…

Imagem 32 – Capa do jogo “ABZU” Exposto no Festival FILE em São Paulo em 2022.



Fonte: Giant, 2022.

Outras referências que considera-se relevantes para serem notadas, são *artgames* como Abzu, que inclusive foi exposto no Festival FILE, em 2022, como uma oportunidade de mostrar aos seus interatores a ideia de fruir através da jornada, deixando de lado a questão de motivações justificadas para dar lugar à dedicação total a imersão narrativa que conduz a profundidade e sentido da obra… O jogo tem uma proposta muito parecida com a de Journey, mas dessa vez o jogador é um mergulhador, e faz toda a viagem entre os oceanos nadando,

interagindo com cardumes, peixes, recuperando artefatos e vivenciando a história que aquele mundo tem para contar…

Em consideração final, a perspectiva de realizar um jogar artístico através da narrativa de um *artgame,* é essencial à nova realidade, que o mesmo proporcione em sua experiência, um trajeto único que o jogador deve criar através das ferramentas, ou mecânicas, que aquele universo em questão está oferecendo para ser compreendido, mais do que isso, a vivência em ambientes virtuais surreais, tem o objetivo de serem uma história que finda a si mesma em sua auto realização, sustentando-se em meio interativo… O jogador não joga mais o jogo, e sim, faz parte dele…

4.2 Estudo de caso Manifold Garden

Imagem 33 – Capa do jogo “Manifold Garden”



Fonte: William, 2020.

Manifold Garden, de 2019, é um jogo que reimagina as leis da física. Por natureza, ele coloca o jogador em um ambiente surrealista, e quem melhor para descrever o jogo que seus próprios desenvolvedores:

> Redescubra a gravidade e explore um lindo mundo de arquitetura impossível ao estilo de Escher. A geometria se repete em todas as direções, e cair leva você de volta ao ponto inicial. Manipule a gravidade para mudar sua perspectiva e veja o mundo de novas formas. Domine as regras do universo e restaure um mundo árido com vegetação e vida. (William, 2020).

Este esclarecimento disponível na página inicial da plataforma de jogos Steam, é fundamental para a explicação do jogo como um todo, afinal este jogo foca

na exposição de um universo fictício que introduz o jogador nele sem o direcionar para qualquer lugar, forçando o jogador a interagir literalmente com as paredes da sala em que inicia sua *gameplay*. Neste primeiro momento, o jogador tem como escolhas o simples movimentar de um lado para o outro, para frente e para trás, e de maneira surrealista, pode andar pelas paredes. Assim o jogo começa com o jogador tendo de solucionar alguns puzzles simples, que conduzem a jogatina por breves instantes tendo que pressionar botões, arrastar blocos, conectar uns nos outros para abrir portas até que o ambiente enclausurado que nascera, se abre em um átrio de infinitas torres iguais à que acabou de deixar, cujas as mesmas se traduzem em um ambiente infinito em todas as direções.

Imagem 34 – Print do jogo notando torres igualmente infinitas nos 3 eixos.

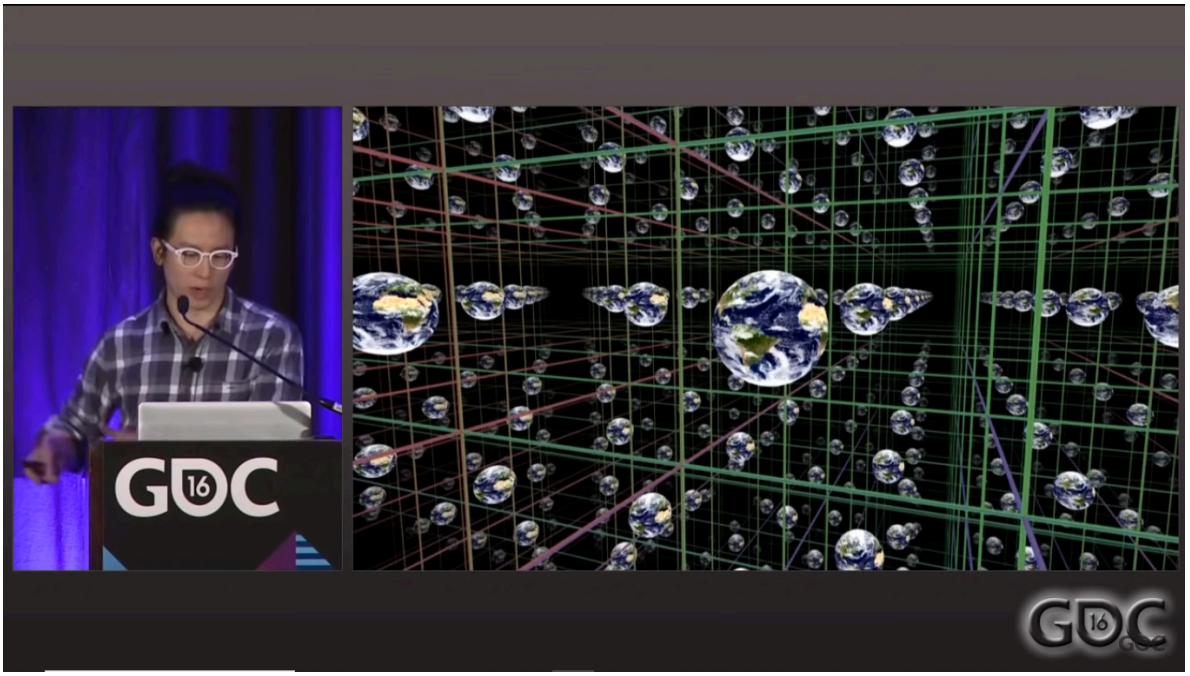


Fonte: William, 2019.

O jogo carrega uma premissa de que dentro de um espaço confinado como um cubo, faz com que suas extremidades sejam conectadas umas às outras, assim, o limite de uma é o início de outra, desta forma, tem-se a ilusão de infinitude que o ambiente inspirado em fractais e as artes visuais de Escher podem causar na experiência de quem o observa, porém, neste jogo, é quase como se estivesse propriamente dito dentro de um pintura de Escher, experimentando as possibilidades impossíveis que em suas pinturas ficam expressas ao conectar escadas infinitas… Na imagem próxima, um dos desenvolvedores do projeto, arquitetam um visual

metafórico de como seria a compreensão deste mundo em relação ao observador que estaria distante de seus limites.

Imagem 35 – Print do vídeo “Manifold Garden: Level Design in Impossible Geometry”.



Fonte: Manifold, 2016.

Com o contraste entre a possibilidade de mover-se nas paredes, a relação entre frente e trás, ou de um lado para o outro, se perde totalmente, já que agora não há mais um ponto de referência estático como experimenta-se na vida real com a gravidade justamente porque dentro do jogo, pode-se alterá-la, desta forma, foca-se apenas no que está em cima ou embaixo e nos pontos focais anteriormente descritos como faróis em termos de *game design*.

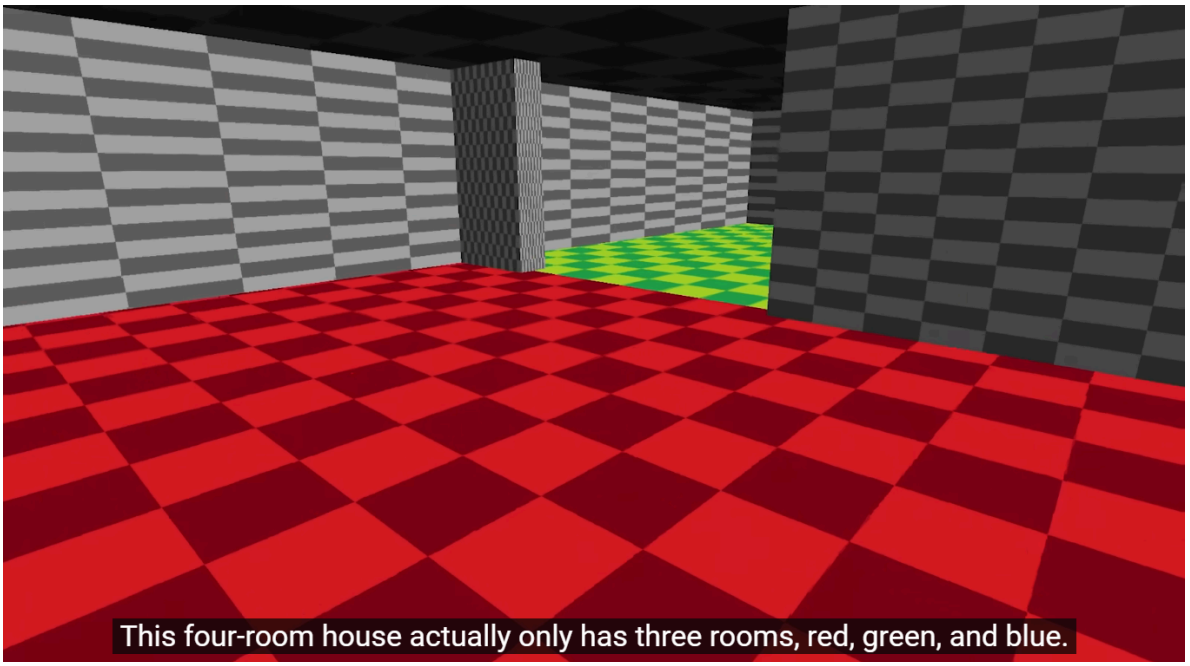
Graças aos ambientes surrealistas que jogos podem proporcionar, alguns como René Bauer e Hiloko Kato poderiam dizer que estes espaços são tidos como: “Spectacular spaces”, no qual o mesmo denota no livro “Games and Rules” de 2018, ao qual em seu artigo os seguintes argumentos:

> Neste artigo, queremos examinar esse segundo tipo de espaço espetacular. Espaços não-euclidianos, impossíveis ou outros espaços irracionais em jogos de computador criam um desafio tanto para os jogadores quanto para os designers de jogos, pois as regras do espaço precisam ser definidas ou aprendidas novamente. Particularmente quando o espaço do jogo de computador não representa um espaço real, a questão se torna relevante como se os jogadores serão capazes de se orientar, com sua motivação e

> aceitação mais ou menos íntegras. (Suter; Kocher; Bauer, 2018, pg. 141, tradução nossa[52]).

Estes novos espaços causam o sentimento de irracionalidade vez que não se baseiam mais nas regras que regem a física comum, colocando o jogador em um espaço que o mesmo é obrigado a reaprender como viver neste ambiente cheio de reviravoltas.

Imagem 36 – Print do vídeo “Engine não euclidiana”.



Fonte: Engine, 2018.

Bauer e Kato cita a relação dos espaços não euclidianos que cada vez mais vem sendo explorados dentro dos jogos como uma ferramenta para aumentar os ambientes dentro do que seria considerado o limite físico de um quarto, como no vídeo “Engine não euclidiana”, de CodeParade demonstra a capacidade de um ambiente que realmente deveria conter 4 quartos em sua disposição comum, porém em ambientes virtuais é capaz de inserir menos quartos, como 3, ou até mesmo 6 quartos, fazendo com que a “casa” experimentada neste ambiente seja impossível de existir no mesmo mundo que o jogador.

---

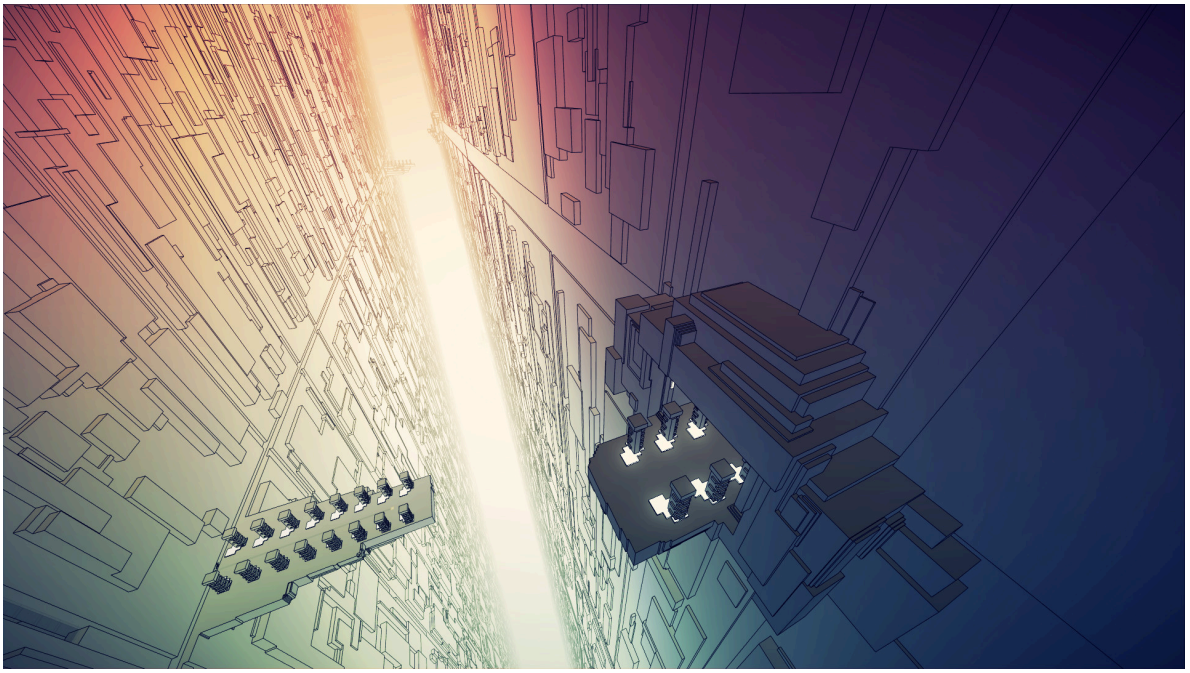
[52] Original: “In this article we want to examine this second type of spectacular space. Non-Euclidian, impossible or other irrational spaces in computer games create a challenge for players and game designers alike, because the rules of space need to be defined or learned anew. Particularly when the computer game’s space does not depict a real space, the question becomes relevant as to whether players will be able to get their bearings, with their motivation and acceptance more or less intact.”

Estes ambientes podem ser descritos como “Hiper Realistas” ou “Irracionais”, em termos diretos referentes ao que Bauer e Kato compõe na definição de *Spectacular Spaces*, notando a diferença entre os dois que, espaços hiper realistas são aqueles com visuais estonteantes que abduzem o jogador para uma imersão que faz duvidar da virtualidade, com noções transcendentais e magníficas, ao passo que ambientes irracionais são aqueles que desafiam as leis da física e colocam em xeque o senso de realidade do jogador. Jogos como Portal (Valve Corporation, 2011), FEZ (Polytron Corporation, 2012), Antichamber (Demruth, 2013), Monument Valley (Ustwo, 2014), Superliminal (Pillow Castle, 2019) e Viewfinder (Sad Owl Studios, 2023), são todos jogos que encontram-se neste caminho dos *spectacular spaces*, cujos mesmos possuem regras de física absurdas que devem ser seguidas para que o jogador possa habitar os universos sem “quebrar” a linha da realidade no novo espaço tempo, juntamente de visuais incríveis e estonteantes, como Bauer nota: “O foco neste mundo simulado está nos gráficos, na atmosfera ou na experiência estética do jogo [...] Propomos o uso do termo hiper real para esse tipo de espaço espetacular em jogos de computador.” (Suter; Kocher; Bauer, 2018, pg. 140, tradução nossa[53]).

Manifold Garden é um jogo que contempla tanto as definições de hiper realista, como as de um ambiente irracional, gerando um senso de magnitude espacial incrível nos jogadores que experimentam o universo, e que através de sua estética, promove no imaginário do interator significados e valores que estão intrínsecos ao jogo em si, como Flanagan e Nissenbaum ressaltam: “Todos os jogos tem algum tipo de estética, e muitos deles são bonitos, mas a estética vai além do que tem boa aparência ou não e acaba trazendo valores aos jogos”. (Flanagan; Nissenbaum, 2016, pg. 79).

[53] Original: “The focus in this simulated world is on graphics, atmosphere or the aesthetic experience of the game [...] We propose the use of the term hyperreal for this kind of spectacular space in computer games.”

Imagem 37 – Print do jogo em que mostra o contraste de estruturas complexas hiper reais e irracionais.

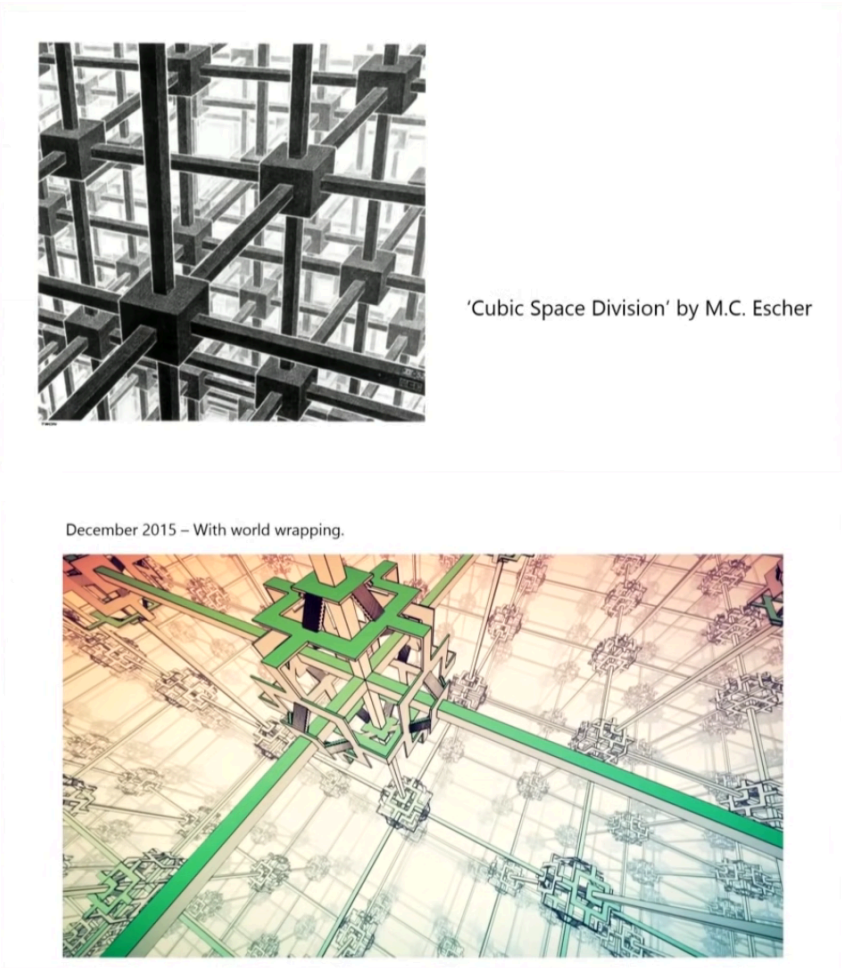


Fonte: William, 2019.

Acerca da interpretação estética, já havia-se se denotado seu conflito anteriormente no capítulo 2, e assim dá-se continuidade vislumbrando a trajetória que coloca a identidade estética como aquela que pode ser vivida pelo jogador, então, desta forma ilustra-se o jogar artístico através das visualidades que proporcionam o entendimento do jogador ao mundo que se depara. Curiosamente, Manifold Garden somente faz sentido para o interator vez que o mesmo consegue compreender visualmente o que está acontecendo para então tomar as decisões do que fazer.

Através das percepções de como Escher propunha suas obras, o desenvolvedor William Chyr motivou-se a inserir a sensação de que os jogadores pudessem alcançar todos os lugares visíveis agora que não havia mais a necessidade de centrar-se em um determinado chão, pois então, chão é aquilo que o jogador está pisando no momento, sem ter a fidelidade de manter-se assim durante a *gameplay*. Assim, o criador da obra revela a semelhança entre as obras do artista e suas criações como nas próximas imagens.

Imagem 38 – Prints do vídeo “Manifold Garden: Level Design in Impossible Geometry”.



Fonte: Manifold, 2016.

Em escolhas para o *level design* do jogo, o autor teve de escolher o que deveria priorizar, se por algum temor de tornar a *gameplay* impraticável por sua complexidade, o mesmo afirma que optou por deixar referências esteticamente adequadas para investir na experiência de jogo que seria orquestrada, tornando seu universo mais semelhante do que havia imaginado originalmente, vez que o sentimento de estar em uma obra do artista, fazia com que os interatores tivessem uma maior ligação com o sentimento que tinham ao contemplar suas pinturas visuais, fazendo com que a relação entre o jogar artístico e o *game feel* promovido pelo *artgame*, fosse então responsável pela motivação de levar o jogador até os mais profundo passos dentro do novo ambiente.

Deste modo, fica evidente que a utilidade de sentido através da atmosfera proporcionada pelo jogo é intensamente maior significativa que outros recursos que poderiam ser expressados, entrando em universos de fractais geométricos, é quase

que uma catarse um jogo que seja aclamado pelo seu visual, seja na realidade, um grande mundo recursivamente repetido infinitamente em seus diversos padrões geométricos gerados automaticamente pelos desenvolvedores do jogo que tinham uma intenção, causa no jogador uma relação de causa e efeito entre aquilo que ele fazia e via acontecer dentro do espaço, tornando suas interpretações, interações, experiências e vivências dentro do ambiente virtual, quase como uma troca de um organismo vivo, onde cada decisão que o jogador tomava, desde andar para frente ou para trás, influenciava naquilo que estava vendo e como os elementos visuais se modificaram pela interação jogador…

Ante essa ideia, a solução dos quebra- cabeças dentro do jogo faziam que o mapa habitado se modificasse, possibilitando novos caminhos, novas interpretações, novas perspectivas e questionamentos que sem que o jogador tivesse as experiências anteriores com o contraste de causalidade da gravidade, o mesmo seria incapaz de prosseguir no *artgame*.

Isso reflete a ideia de como o jogar artístico se faz presente em sua mais natural forma, colocando em evidência, essencialmente, a perspectiva do jogador que dita o comportamento de todo o resto da experiência. Sem a possibilidade de compreender o mundo em diversos ângulos visuais, é impossível de realizar sua progressão e consequentemente avançar em seus estágios. Deste modo, o flow experimentado pelos jogadores está travado ante à sensação estonteante que toma o fruidor quando sempre se depara com uma nova sala, vislumbrando as novas estruturas megalomaníacas que o autor pensou para fazer o jogador repensar sua forma de interpretar as coisas…

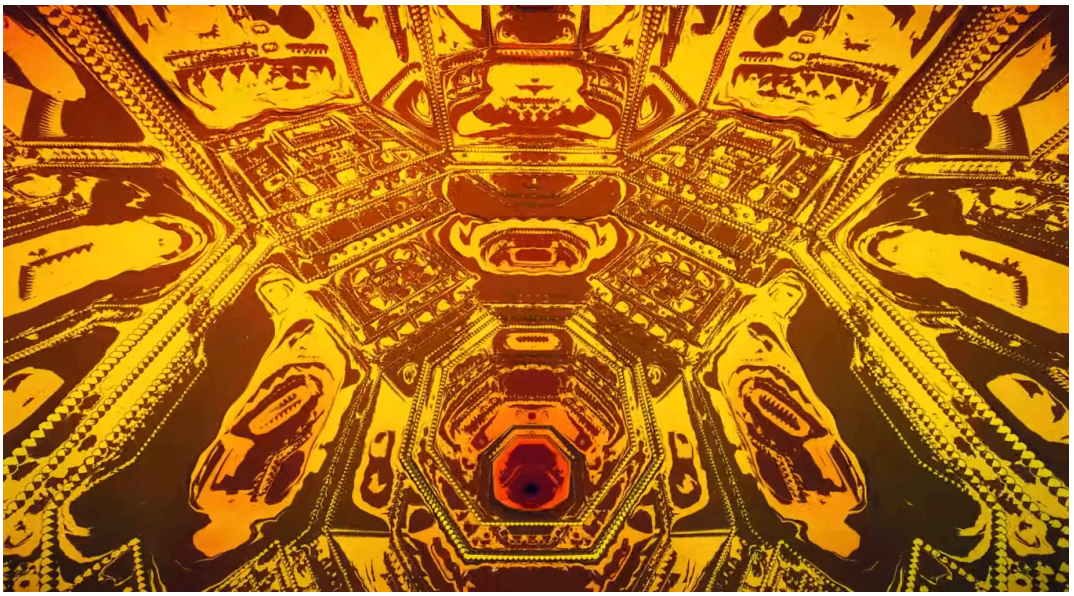
Não cabe mais ao jogador fazer o julgamento daquilo que é agradável ou não aos olhos, mas sim compreender que depende essencialmente do ponto de vista adequado para prosseguir e dignamente, fruir pelos limites que o mundo virtual fictício não euclidiano evoca nas entranhas vivas de cada jogador… Ao passo que é explorado, o jogo se faz cada vez mais absurdo e metaforicamente, ao jogador solucionar os quebra-cabeças de cada fase, o universo em si começa a “quebrar”, tendo seus fragmentos de fractais separados e estilhaçados pelo vazio que é preenchido de si mesmo. Ao final do jogo, o universo colapsa com suas formas brutais e choques de movimentos e cores tão intensos que se tornam incompreensíveis, mesmo para o novo ser que habitou a nova realidade nos últimos momentos…

Imagem 39 – Prints do fim do jogo, em que os últimos puzzles foram solucionados.



Fonte: William, 2019.

Imagem 40 – Prints do fim do jogo no mundo fractal.



Fonte: William, 2019.

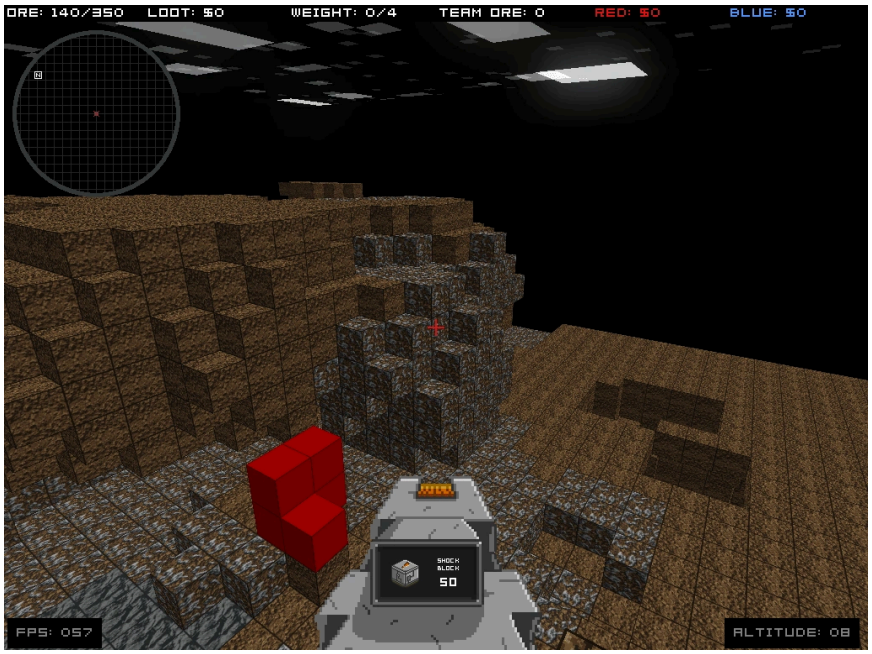
Essa cena final é acompanhada de uma épica trilha sonora que consegue categoricamente transmitir a magnificência dos feitos do jogador, explicitando que o mundo agora está se desfazendo mediante as inferências que o interator causou durante sua ocupação, assim, o jogador se atira no vazio, caindo em um show de

fractais alucinantes que expressam uma realidade ainda mais impossível que aquele que acabou de escapar.

4.3 Estudo de caso Minecraft

Minecraft é um jogo criado por Markus "Notch" Persson, em 2009, e publicado pela Mojang Studios, que por volta de 2014 teve sua PI[54] obtida pela Microsoft, empresa que mantém as atualizações e o funcionamento do jogo em andamento. Inicialmente, o jogo tinha uma proposta de ser nada mais do que um teste de programação, inspirado por Infiniminer também por volta de 2009, assim, uma das primeiras referências do jogo se faz presente na imagem mais próxima. Conforme o jogo foi tomando forma, o mesmo acabou se modificando ao decorrer do tempo até o que se tornou hoje, com alguns marcos importantes em suas atualizações, porém não será enfocado essas questões devido ao tempo que tomaria, assim recomenda-se assistir o vídeo “Entire minecraft story, I think”, para rápida acepção.

Imagem 41 – Prints do jogo “Infiniminer” de 2009



Fonte: Zachtronics, 2009.

O jogo evoluiu incrivelmente desde suas versões mais básicas, sendo que a cada uma delas novos itens e mecânicas eram adicionados, formando um

[54] PI: Abreviação para Propriedade Intelectual, geralmente designada a ideia ou conceito chave de algum jogo, tal qual seus assets.

imaginário surreal que firmava-se em alguns preceitos básicos, possuindo algumas mecânicas básicas e universais, como referente às possibilidades de ações que o jogador pode tomar para influenciar o mundo em que agora está habitando.

O jogador inicialmente pode tomar três ações fundamentais: mover sua câmera que está em primeira pessoa para observar os arredores. Movimentar-se nos três eixos, para frente e para trás, de um lado para o outro, e usar um botão para saltar do chão. Por fim ele pode usar o botão de interação direta, que na plataforma de veiculação em que o jogo foi desenvolvido inicialmente, ficava atribuído ao botão do clique esquerdo do mouse, sendo que, este botão poderia ser usado de duas maneiras, a primeira sendo um clique rápido, para atacar outros *mobs*[55] ou interagir com itens destrutíveis com um clique, ou poderia clicar com o botão esquerdo do mouse olhando fixamente para um bloco para que o mesmo fosse destruindo, e atendendo a alguns requisitos, ser capaz de gerar seu *drop*[56] para o jogador que então o coleta e armazena em seu inventário.

Imagem 42 – Prints do jogo Minecraft com itens no chão do mob “Creeper”



Fonte: Mojang, 2011.

Minecraft é um jogo de gênero *sandbox*, como o próprio nome diz, “caixa de areia”, em que o mundo é formado por pequenos elementos semelhantes, como

[55] *Mobs:* palavra em inglês para criaturas dentro de ambiente virtual. Como existem criaturas aliadas, pacíficas e hostis, este acredita-se ser o melhor termo para situar a questão.

[56] *Drop:* palavra comum para quando algo cai no chão, e no ambiente *gamer* a palavra é usada para referenciar especificamente itens que são deixados ao eliminar *mobs.*

areia, para que o jogador possa criar quaisquer que sejam as suas vontades, necessidades e explore toda as possibilidades que existem dentro daquele ambiente. O jogo como um todo se baseia nessa premissa inicial. Explorar sua infinitude, coletar blocos, itens, recursos e demais objetos virtuais, juntamente com a intenção de sobreviver mantendo seus sinais vitais que dentro do jogo são classificados como vida, fome e respiração, cuja barra de vida pode ser subtraída de diversas formas, sendo as mais recorrentes: ser atacado por um mob hostil, cair de uma altura superior a cinco blocos, zerar os pontos do seu status de fome ou zerar os pontos de seu status de respiração embaixo d'água, dessa forma, o jogador morreria dentro do espaço virtual, fazendo com que o personagem atual perdesse todos os itens que carrega e tendo de retornar seu *respawn*[57] para o ponto de origem do mapa.

Imagem 43 – Prints do jogo mostrando os status de vida, fome e respiração.



Fonte: Mojang, 2011.

Outros jogos que utilizam este mesmo ideal, bebem da fonte que é o próprio Minecraft devido à sua vastidão de possibilidades, como os jogos Terraria (Re-Logic, 2011), Trove (Trion Worlds, 2015), Starbound (Chucklefish Ltd, 2016) e Astroneer (System Era Softworks, 2016), que em todos eles, o universo se baseia na exploração, sobrevivência e construção, promovendo ao jogador a independência através das decisões feitas no mundo criado. Cada um desses jogos possui uma narrativa subliminar, mas nenhum como Minecraft que introduz o jogador a um novo

[57] *respawn:* termo que determina “lugar de renascimento” do jogador durante o jogo.

mundo completamente desconectado da realidade ou de qualquer indícios de história, assim como os dois outros estudos de caso organizados anteriormente.

Inicialmente, o caminho que a maioria dos jogadores tem de tomar para começar sua jornada, é o de derrubar árvores para conseguir madeiras brutas e processá-las dentro de seu inventário para criar blocos, fazendo assim uso da mecânica principal referente ao nome do jogo, o *craft*[58], que dentro da comunidade de jogadores é tudo aquilo que pode ser fabricado a partir de partes menores ou de outros itens, através de receitas. Com isso itens ou ferramentas com funcionalidades mais avançadas podem ajudar o jogador a progredir no mundo, tornando-se capaz de criar através da coleta de itens básicos como madeira, um bloco chamado de "mesa de trabalho", no qual o mesmo traz o segundo nível de profundidade nas camadas de criação dentro do jogo, pois o mesmo possibilita ao jogador criar cerca de 379 receitas disponíveis para *craft* dentro do universo, até a última consulta de atualização. Ao juntar itens uns com os outros nas estações de trabalho do jogo, faz-se capaz de fabricar as mais diversas receitas de itens que se sucedem do começo ao fim da *gameplay*.

Imagem 44 – Prints do jogo mostrando receita de *crafting* do item baú



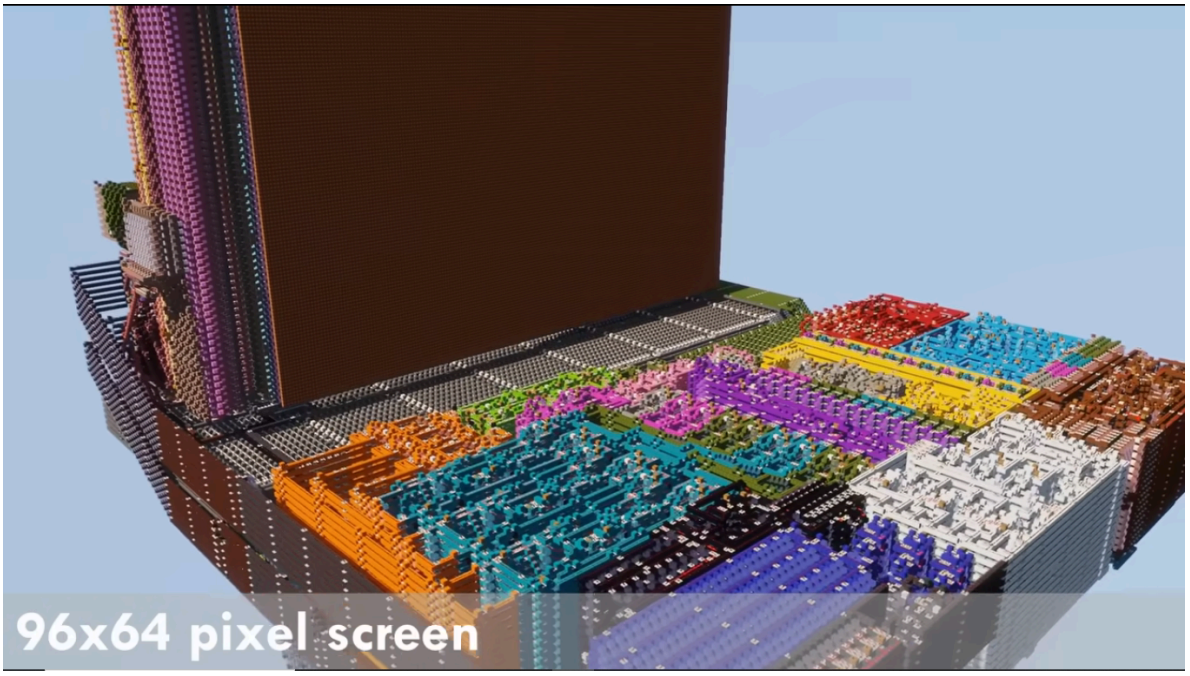
Fonte: Mojang, 2011.

No universo ficcional, não há outra demanda dentro dele que não a própria sobrevivência, dependendo exclusivamente da mente e vontade do jogador, que nos

[58] Craft: palavra atribuída a criação de itens dentro do jogo através do sistema de receitas.

primeiros jogadores, era expresso através solenemente da experiência individual, já que o jogo nos estágios iniciais não possibilitava *multiplayer.* Conforme o jogo foi se sofisticando, os jogadores também começaram a sofisticar suas ideias e o que poderia ser feito dentro do ambiente 3D, dessa forma, estruturas como prédios, casas, carros, estradas e outras diversas simulações foram criadas, gerando o que no futuro ficariam conhecidos como os “mapas para download” em que seus criadores, desenvolviam cenários, cidades, castelos, vilas e outras realizações dentro de suas casas, exportavam os arquivos, e outros jogadores faziam o *download* desses para desfrutar daquilo que foi construído.

Imagem 45 – Print do vídeo “I made Minecraft in Minecraft with redstone!” mostrando um computador funcional dentro do Minecraft



Fonte: I made, 2022.

Nesta perspectiva, poderiam ser levantadas algumas frentes de estilos de jogar artístico comuns entre os jogadores. Aqueles que focavam na exploração do mundo gerado pelos algoritmos aleatoriamente, possibilitando ao jogador uma série de conquistas dentro do mundo, que no total chegam ao número de 129 missões, sendo cada uma delas uma tarefa, ou série de tarefas, e condições que devem ser cumpridas para a aquisição da conquista para contabilização dos dados dentro do jogo. Aqueles que desenvolviam maquinários e fábricas, explorando os sistemas de automação e criação do jogo, focado na utilização do sistema de itens de *redstone*, que em metáfora, é a alusão à sistemas eletrônicos da vida real, sendo capazes de

reproduzir incrivelmente, simulação de calculadoras, telas e computadores funcionais dentro do jogo.

Haviam os jogadores que focavam na acepção estética das criações, investindo na aparência das estruturas fazendo combinações de itens, organizando modelos, decorando suas casas e demais feitos com o objetivo de torná-los harmônicos, épicos ou camuflar máquinas para se misturar ao ambiente do centro de vila comumente desenvolvido pelos jogadores.

Tanto quanto, com essas evoluções, foi capaz de após a adição de modos de jogo *multiplayer*, serem criados “modos de jogos” que marcariam a história para sempre.

Imagem 46 – Print do primeiro mapa de “Hunger Games” dentro do Minecraft.



Fonte: Giftelzwerg, 2020.

No lançamento do filme “Jogos Vorazes” (Lionsgate, 2012), o jogo já tinha a possibilidade de fazer com que jogadores pudessem entrar no mesmo mapa para jogarem no mesmo mundo, assim, uma adaptação do filme foi feita para dentro do jogo que ficou conhecido como o minigame de “Hunger Games”, fazendo com que a partir de então, outros minigames fossem criados, cheios das mais diversas mecânicas, como os jogos de: Esconde esconde, *prop hunt*, batalha de construções, *Spliff,* seções de *parkour* e outros tantos jogos que foram criados que não caberiam aqui…

Imagem 47 – Print do vídeo “The Hunger Games (2012) The Games Begin” mostrando pela primeira vez o conceito de jogos vorazes.

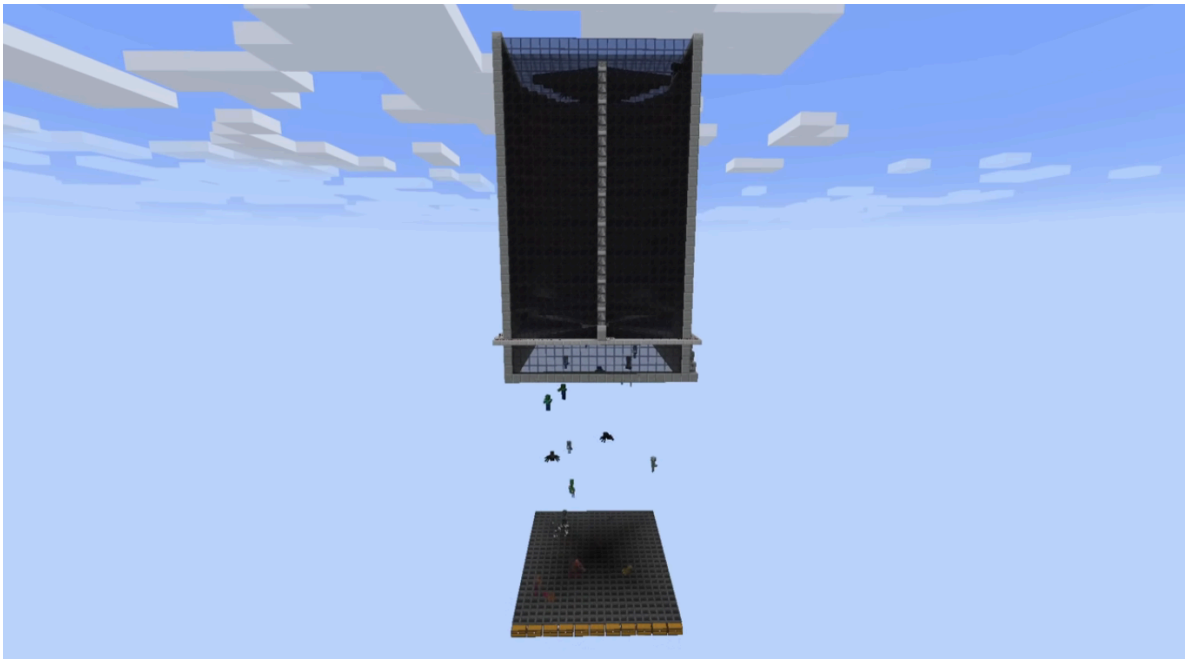


Fonte: The hunger, 2015.

Desta forma, todos esses elementos que fizeram o jogo se destacar de todas e quaisquer outras criações já vistas antes, que no jogo, eram tidas como os eventos de exploração, criação, automação e decoração. Ante à essas ideias, máquinas foram criadas dentro do jogo, fazendo com que plantações, toscagem de ovelhas, reprodução de animais, ou até mesmo a criação deles, tornassem-se automáticos. Viniccius13, um dos maiores criadores de conteúdo de Minecraft Brasileiro e mundial, segue com sua série “Em busca da casa automática” a mais de 10 anos, fazendo as mais diversas construções, máquinas, fábricas e traquitanas que o jogo pode suportar.

Nessa imagem, Viniccius13 construiu a partir das regras do jogo, uma fábrica de *mobs* hostis, para coletar os recursos que eles deixam ao morrer, para isso, ele teve de seguir modelos muito específicos e delimitados para que essas criaturas pudessem nascer em um espaço confinado sem iluminação. Após esse nascimento, as criaturas deveriam ser empurradas para a borda das plataformas que pisavam e então cair em um grande tubo que ao final dele, haviam coletores de itens com um sistema de separação de itens, colocando-os nas posições certas para facilitar o uso do jogador e por fim, armazenando em uma série de baús todos catalogados.

Imagem 48 – Print do vídeo “A NOVA MOB TRAP do Minecraft - Em busca da casa automática #320”.



Fonte: A nova, 2021.

Esse e outros criadores inspiraram a comunidade e a própria microsoft, que começou a incorporar ainda mais elementos de criação dentro de seus universos, promovendo estruturas geradas proceduralmente como pirâmides, templos, vila de *villagers*, “*strongholds”*, navios piratas afundados e abandonados, cavernas, biomas, criaturas, monstros, dimensões e outras tantas inovações que até hoje são referência de desenvolvimento para a indústria dos jogos…

Essa realidade somente pode existir, graças a imensa vastidão que as simples mecânicas de colocar blocos e fabricá-los permitiu aos jogadores, que fizeram desse lugar a representação imaginária de seus universos impossíveis, mas dentro do ambiente virtual, com outras regras, tornava o surreal totalmente cabível… O jogar artístico é expresso praticamente como um requisito fundamental para encontrar sentido no jogo, afinal, elementos de vitória e derrota, só foram ser adicionados após anos de lançamento, e mesmo assim, os jogadores que derrotaram o dragão final, ainda permanecem dentro do jogo usufruindo de tudo que pode ser feito.

Imagem 49 – Print do jogo mostrando uma villa de *villagers*, estrutura gerada aleatoriamente dentro do jogo.



Fonte: Mojang, 2011.

Minecraft é um dos pináculos dos jogos atualmente, sendo em muitas plataformas um dos jogos mais jogados, segundo a pesquisa de Newzoo mais recente. Deste modo, faz-se explícito o significado que a imaginação tem para qualquer jogador que frui por ele, encontrando o estado de flow facilmente, se perdendo no sentido do mundo que cabe somente ao usuário decidir para onde ir… Não caberia neste texto escrever todos os feitos que hoje em dia impactam a realidade devido às realizações de Minecraft, mas é certo de que por mais desconhecido que seja do assunto, ao menos em algum momento, deve ter reconhecido a soberania do jogo ao gosto popular mais infantil. Tão importante, que séries de internet foram criadas dentro do ambiente, clipes de música e até mesmo a própria Microsoft, criou uma experiência interativa de *visual novel* em que o jogador assiste a uma série de episódios escolhendo o rumo que a história toma, e como os personagens devem agir dentro dela…

Imagem 50 – Print de cena da visual novel do “minecraft: story mode”



Fonte: Mojang, 2011.

4.4 Estudo de caso Zelda: Breath Of The Wild

Como foi denotado em cada exemplo, fica explícito que cada jogo como um todo possui uma inferência majoritária do tipo de agente motivador dentro deles que se destaca em contraste com os demais. Seguindo diretamente do último exemplo, Minecraft possui uma enorme gama de possibilidades que inspiram seus jogadores a criarem as mais variadas ideias e materializar suas realidades ficcionais em um mundo que realmente oferece suporte para isso, mas deixa a desejar quando se trata do contexto narrativo, pois como foi notado, o mesmo não conduz o jogador por um caminho singular que o leva ao resultado final comum entre jogadores. Este mesmo firmando-se nos tratados de um *game* emergente e *indie*, manifestando sua natureza pela ausência de sentido prévio, assumindo a introspecção e alusão que o jogador projeta na obra.

Aos outros exemplos, que denotam suas narrativas e estéticas mutuamente coligadas à um fio de *gameplay* linear, levam o jogador pelos caminhos sinuosos e prazerosos de uma história cujo seu objetivo é dar sentido para a jogatina, diferentemente de Mario Bros e o resgate de sua amada princesa Peach, que traz

uma premissa motivadora inicial, ao modo que Journey e Manifold Garden referem-se a um eixo de posicionamento que conduz o jogador do começo ao fim a buscar solução para a questão inquietante que é, sua própria existência no novo mundo. Journey faz isto de maneira visual, elencando os momentos chaves e necessários para a ciência do jogador. Manifold Garden realiza através da exposição visual e linha estética dos elementos presentes àqueles que admiram a beleza geométrica das formas simétricas, espelhadas, equivalentes, semelhantes e constantes infinitas através do tempo e espaço que independente de onde estejam sendo contemplados, fazendo-se incrível, concomitantemente às mudanças que transformam a realidade do jogador na escavações subconscientes manifestas no universo programado.

Imagem 51 – Montagem “GENSHIN IMPACT vs WUTHERING WAVES vs TOWER OF FANTASY Walk/Run Comparation.” comparando o visual de três dos jogos citados como exemplo.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

Cada um deles com tais focos, deixam por estar seus outros agentes motivadores, assim dando destaque a um jogo que faz disso uma relação fundamental entre todos eles: Zelda. Não apenas como franquia, mas especialmente uma de suas versões mais inovadoras, que determinou intensamente a estética, narrativa e mecânicas de RPG orientais modernos, como Genshin impact (miHoYo,

2020), Tower of Fantasy (Hotta Studio, 2021), Honkai: Star Rail (HoYoverse, 2023) e Wuthering Waves (Kuro Games, 2024). Cada um deles com suas peculiaridades e que, notoriamente, quase fazem-se duplicatas do original Zelda: Breath Of The Wild, de 2017, desenvolvido pela imensa Nintendo.

Zelda trouxe uma história incrivelmente profunda, colocando o protagonista Link como o salvador de um apocalipse, que deve derrotar um grande entidade maligna que se apossou do mundo fictício do jogo para impedir o fim do mundo. Esta história é comum dentro dos jogos da franquia, porém, nesta versão, tudo no mundo gira em torno dessa premissa, fazendo com que os personagens coadjuvantes, missões paralelas, trechos do mapa, criaturas, quebras-cabeças secretos, masmorras, objetivos e eventos sejam todos parte da figura maior que o jogo representa. Ante à essa premissa, tudo parte de um ponto inicial com o despertar de Link, e finaliza no repouso eterno da calamidade Ganon sendo derrotada pelo herói controlado pelo jogador.

Nas mecânicas dentro do jogo, faz-se notar as várias camadas exploradas pelo círculo de habilidades adquiridas pelo jogador que oferecem à ele uma gama de poderes capazes de controlar o mundo ao seu redor.

Imagem 52 – Print do Sheika Slate, portador dos poderes do jogador.



Fonte: Nintendo, 2017.

Quatro dessas habilidades são capazes de gerar um série de desafios expressos através de mais de 120 masmorras que em cada uma delas exploram as

finalidades mais criativas dessas ferramentas adquiridas ao passar do tutorial, ao qual não é como em outros modelos de jogos que impedem fruição direta da obra ao impedir que o jogador faça progresso antes de completá-lo, como em Cuphead (Studio MDHR, 2017).

Para o jogador atuar dentro desse mundo, ele pode usar as ferramentas como quiser, seguindo algumas das regras pré estabelecidas para o funcionamento de cada uma, sendo elas como na imagem anterior, os poderes de controlar objetos metálicos como um imã. O poder de parar objetos móveis no tempo, com um cadeado que dentro do jogo é nomeado como “Stasis”. Um controle de pilares de gelo criados em áreas com água na horizontal ou vertical, que ao excederem três simultaneamente, o primeiro é destruído automaticamente ao posicionar o quarto. Por fim, a habilidade de invocar bombas, uma esférica e outra cúbica, comumente usadas em diferentes tipos de terreno para posicionar adequadamente e explodir os elementos desejados. Durante toda a *gameplay*, estas mecânicas que foram aprendidas em um tutorial embutido na experiência de jogo de forma despercebida, promovem-se necessárias para a solução de *puzzles*, masmorras, luta contra inimigos, chefes, lacaios e explorações…

Conforme o jogo se aprofunda cada vez mais na experiência de jogo, mais importante e sofisticadas se tornam o manejo destas habilidades, fazendo com que o jogador desenvolva um senso de controle muito mais fino, gradualmente aumentando a dificuldade das criaturas e objetivos. Simultaneamente, a narrativa do jogo, à cada nova conquista, mostra ao jogador que seus esforços são recompensados com um aumento de status básicos como vida e stamina, podendo levar o jogador avançar no mundo em lugares de difícil acesso, como escarpas que demandam uma proficiência e grande energia para serem escaladas, contrastando no começo do jogo em que o mapa é majoritariamente nivelado. Assim, a progressão torna-se imperceptível, ao passo que áreas de difícil acesso não precisam ser bloqueadas misteriosamente impedindo o acesso do jogador, pois o mesmo para adentrá-las demanda recursos que serão adquiridos posteriormente ao momento que tenta tal ação. Essa dinâmica aplicada muitas vezes em jogos de mundo aberto como GTA: San Andreas (Rockstar Games, 2004), foram abandonadas pois quebravam a sensação de imersão e flow que os jogadores experimentam e longas sessões de jogo…

Breath Of The Wild é um mundo aberto para o jogador, podendo ser investigado do começo ao fim através de objetivos intermediários como faróis que iluminam a passagem, da mesma forma que podem ser explorados sem anuência geográfica do usuário, mantendo-se vagando por uma terra vasta e diversa. Dentro da ilha em que o jogo se passa, há cinco biomas principais, cada um deles exigindo uma dinâmica de jogo para o fruidor, sendo eles Gerudo, o deserto, Hebra, as escarpas geladas, Eldin, os vulcões fulminantes, Hyrule, as planícies pós guerra e Necluda, o reino de Zora, inundado de rios, lagos e cachoeiras.

Imagem 53 – Print do mundo de Hyrule, o mapa onde jogo Zelda se passa



Fonte: Nintendo, 2017.

É descabido tentar formalizar toda a vastidão do jogo em pequenas páginas, assim, findar-se-á este tema com as estéticas projetadas pelo mesmo e partirá para considerações finais, denotando tudo o que foi visto até agora…

A abordagem estética desenvolvida por Breath Of The Wild baseou-se principalmente nas limitações técnicas que o suporte de console Nintendo Switch tinha na época de lançamento, forçando os desenvolvedores a criarem técnicas de adaptação que permitissem que o jogo fosse executado em um *hardware* de baixo

poder de processamento, assim, foi o critério que motivou outros jogos a usarem sua estética para aportarem suas manifestações devido à importação desse material para mídias como telefones celulares, deste modo, muito mais pessoas teriam acesso aos novos jogos criados após Zelda.

Dentro do jogo, todo os elementos seguem um padrão que alguns jogadores poderiam descrever como mágico, onde diversos aspectos visuais colocam a percepção do jogador em um ambiente fantástico que tudo pode acontecer, com criaturas, dragões, lagartos, rochas ambulantes, ciclopes gigantes e monstros que derivam da calamidade Ganon, o principal vilão da história. Esses por sua vez encantam o fruidor de uma forma que simplesmente, o vagar pelo mundo por si só, faz-se uma experiência prazerosa, onde qualquer ação que o jogador toma, o leva à um caminho que gera progresso, colocando-o mais próximo de seu objetivo final.

Imagem 54 – Print do jogo “ZELDA: Breath of The Wild”



Fonte: Nintendo, 2017.

Zelda: Breath Of The Wild é uma obra de arte em todos os sentidos possíveis de se descrever, até para aqueles que não tiveram a oportunidade de jogá-lo, consideram agradável observar outros fazendo uso do *artgame* que transcende a simples materialidade do comum… Assim, o jogar artístico dentro dele ampara-se em todos os agentes motivadores descritos anteriormente, mostrando como os

games habitam o místico campo das artes de tal forma que antes não eram considerados…

5 Considerações finais

A interseção entre Artgames, Flow e Play oferece um terreno fértil para novas formas de vivenciar e entender os jogos digitais. O *Artgame* não é apenas uma mídia para diversão, mas uma forma de expressão que explora a complexidade humana e a estética digital de uma maneira que outras formas de arte talvez não consigam. A busca pelo Flow dentro desses *games* fortalece a ideia de que jogar pode ser uma experiência profunda, onde o jogador se sente imerso, focado e emocionalmente envolvido. O Play, por sua vez, é um convite à liberdade criativa, à experimentação e ao questionamento das normas, tornando o ato de jogar não apenas uma atividade recreativa, mas também uma forma de aprender, crescer, refletir e criar.

Esses três elementos se entrelaçam para criar uma experiência de jogo que vai além do óbvio. Eles oferecem um modelo de como os *games* podem se tornar outras coisas, entendidos e vividos como uma arte interativa, onde o jogador não é apenas um espectador passivo, mas um criador e explorador ativo do universo do jogo. Considerando as constantes inovações no design de jogos e na tecnologia, o futuro dos *Artgames* promete continuar desafiando as fronteiras entre arte, jogo e experiência humana, criando espaços onde os limites do possível e do imaginário se tornam cada vez mais fluidos.

Assim, acredita-se que este material tenha sido suficiente para atestado de si mesmo, colocando em sua construção, todos os pontos relevantes necessários para considerar nada mais do que já foi dito anteriormente.

Obrigado…

Referências

A NOVA mob trap do minecraft - em busca da casa automática #320 [por] Paulo Viniccius Santos Ferraz. [S. l.: s. n], 2021. 1 vídeo (29:15 min). Publicado pelo canal de viniccius13. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=OSVgm4dVzjs. Acesso em: 27 dez 2024.

ALCORN, Allan. **PONG.** [*S. l.*]: Atari, 1972. Jogo eletrônico.

ALT, Eric. **GTA 6:** Grand Theft Auto VI could smash revenue records. [S. l.]: BBC, 2023. Disponível em: https://www.bbc.com/worklife/article/20231214-gta-6-grand-theft-auto-vi-could-smash-revenue-records. Acesso em: 27 dez 2024.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual:** uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Editora Pioneira, 2005.

BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica. (primeira versão) *In*: **Magia e técnica, arte e política.** São Paulo: Brasiliense, 1987.

BRUCE, Alexander. **Antichamber.** [*S. l.*]: Demruth, 2013. Jogo eletrônico.

BURIED signal. **Gorogoa.** [*S. l.*]: Annapurna Interactive, 2017. Jogo eletrônico.

CARDOSO, Marcos V.; GUSMÃO, Cláudio; HARRIS, Jonathan J. (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2023**. ABRAGAMES: São Paulo, 2023. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_relat%C3%B3rio_final_v4.3.2_-_ptbr.pdf. Acesso em: 27 dez. 2024.

CD projekt red. **CYBERPUNK 2077.** [*S. l.*]: CD PROJEKT RED, 2015. Jogo eletrônico.

CHEN. [Entrevista cedida a] VANORD, Kevin. **Journey Impressions:** The minds behind Flower explore the human heart in their next abstract journey for the PlayStation 3. [S.l.]: GamespotAU, 2010. Disponível em: https://web.archive.org/web/20130205031008/http://au.gamespot.com/journey/previews/journey-impressions-6266636/. Acesso em: 27 dez. 2024.

CHEN. [Entrevista cedida a] ALEXANDER, Leigh. **In-Depth:** Journey's rare and magical success. [S.l.]: Gamasutra, 2012. Disponível em: https://web.archive.org/web/20130112231445/http://gamasutra.com/view/news/163143/InDepth_Journeys_rare_and_magical_success.php. Acesso em: 27 dez. 2024.

CHEN. [Entrevista cedida a] NORTH, Dale. **Journey took thatgamecompany into bankruptcy**. [S.l.]: Destructoid, 2013. Disponível em: https://web.archive.org/web/20130210030257/http://www.destructoid.com/journey-took-thatgamecompany-into-bankruptcy-244311.phtml. Acesso em: 27 dez. 2024.

CHUCKLEFISH Ltd. **Starbound.** [*S. l.*]: Chucklefish Ltd, 2016. Jogo eletrônico.

CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design.** Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill, 1984.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow:** The Psychology of Optimal Experience. Harper Perennial Modern Classics, 1st edition. 2008.

DEWEY, John. **Arte como experiência.** São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ENGINE não euclidiana [por] CodeParade. [S. l.: s. n], 2018. 1 vídeo (05:14 min). Publicado pelo canal de CodeParade. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=kEB11PQ9Eo8&t=95s. Acesso em: 27 dez 2024.

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. **Values at play.** Blucher.

GAMIGO us Inc. **Trove.** [*S. l.*]: Gamigo US Inc, 2015. Jogo eletrônico.

GIANT squid. **ABZÛ**. São Paulo: FILE, 2022. Disponível em: https://file.org.br/file_sp_2023/giant-squid-abzu/. Acesso em: 27 dez 2024.

GIANT squid studios. **ABZU.** [*S. l.*]: 505 Games, 2016. Jogo eletrônico.

GIFTELZWERG. **do you remember the first hunger games map?**. [S. l.]: reddit, 2020. Disponível em: https://www.reddit.com/r/Minecraft/comments/gya4iv/do_you_remember_the_first_hunger_games_map/. Acesso em: 27 dez 2024.

GO gamers; SX group. **Pesquisa Game Brasil 2024.** São Paulo: Go Gamers, 2024. Disponível em: https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2024-painel-gratuito-pgb24. Acesso em: 27 dez. 2024.

GROW. **WAR.** [*S. l.*]: GROW, 1972. Jogo de mesa.

HASBRO international, INC. **Banco Imobiliário.** [*S. l.*]: Brinquedos Estrela, 1935. Jogo de mesa.

HASBRO international, INC. **Jogo da vida.** [*S. l.*]: Brinquedos Estrela, 1970. Jogo de mesa.

HIGINBOTHAM, William. **Tennis for Two.** [*S. l.*]: William Higinbotham, 1958. Jogo eletrônico.

HOTTA studio. **Tower of Fantasy.** [*S. l.*]: Perfect World Games, 2021. Jogo eletrônico.

HOYOVERSE. **Honkai:** Star rail. [*S. l.*]: HoYoverse, 2023. Jogo eletrônico.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens.** São Paulo: Perspectiva, 2010.

I MADE minecraft in minecraft with redstone! [por] sammyuri. [S. l.: s. n], 2022. 1 vídeo (03:04 min). Publicado pelo canal de sammyuri. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-BP7DhHTU-I. Acesso em: 27 dez 2024.

ISBISTER, Katherine. **How Games Move Us:** Emotion by Design. Cambridge: Mit Press. 2016.

JUUL, Jesper. **Half-real:** Videogames entre regras reais e mundos ficcionais. Blucher: São Paulo, 2019.

KURO game studio. **Wuthering Waves.** [*S. l.*]: Kuro Game Studio, 2024. Jogo eletrônico.

LEE, Dave. **Papers, Please:** The 'boring' game that became a smash hit. [S. l.]: BBC, 2014. Disponível em: https://www.bbc.com/news/technology-26527109. Acesso em: 18 Ago. 2024.

MANIFOLD garden: level design in impossible geometry [por] Game Developers Conference. [S. l.: s. n], 2016. 1 vídeo (36:18 min). Publicado pelo canal de Game Developers Conference. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ed2zmmcEryw. Acesso em: 27 dez 2024.

MEGA - museum of electronic games & art. **T42 – Tennis for Two.** [S. l.]: MEGA, 2011. Disponível em: https://www.m-e-g-a.org/research-education/research/t42-tennis-for-two/. Acesso em 17 ago 2024.

MIHOYO. **GENSHIN IMPACT.** [*S. l.*]: MiHoYo, 2020.Jogo eletrônico.

MOJANG studios. **Minecraft.** [*S. l.*]: Mojang Studios, 2011. Jogo eletrônico.

NAUGHTY dog llc; IRON galaxy studios. **The Last of Us™ Part I.** [*S. l.*]: PlayStation Publishing LLC, 2013. Jogo eletrônico.

NAUGHTY dog llc; NIXXES software; IRON galaxy studios. **The Last of Us™ Part II.** [*S. l.*]: PlayStation Publishing LLC, 2020. Jogo eletrônico.

NAUGHTY dog llc; NIXXES software; IRON galaxy studios. **UNCHARTED™:** Coleção Legado dos Ladrões. [*S. l.*]: PlayStation Publishing LLC, 2022. Jogo eletrônico.

NEWZOO. **Global Games Market Report 2023**. Free Version. NEWZOO. 2024 Disponível em: https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version. Acesso em: 27 dez. 2024.

NEWZOO. **Global Games Market Report 2024**. Free Version. NEWZOO. 2024 Disponível em: https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version. Acesso em: 27 dez. 2024.

NINTENDO entertainment planning & development. **The Legend of Zelda™:** Breath of the Wild. [*S.l.*]: Nintendo Entertainment Planning & Development, 2017. Jogo eletrônico.

NINTENDO. **Super Mario Bros.** [*S. l.*]: Nintendo, 1985. Jogo eletrônico.

NOMADA studio. **GRIS.** [*S. l.*]: Devolver Digital, 2018. Jogo eletrônico.

NUMBER none. **Braid.** [*S. l.*]: Number None, 2008. Jogo eletrônico.

PAJITNOV, Alexey. **Tetris.** [*S. l.*]: Alexey Pajitnov, 1984. Jogo eletrônico.

PILLOW castle. **Superliminal.** [*S. l.*]: Pillow Castle, 2019. Jogo eletrônico.

POLYTRON corporation. **FEZ.** [*S. l.*]: Trapdoor, 2012. Jogo eletrônico.

POPE, Lucas. **Papers, please.** [*S. l.*]: 3909, 2013. Jogo eletrônico.

RAUSCHENBERG, Robert; MCGEE'S, Jim. **OPEN SCORE.** [*S. l.*]: 1966. Jogo eletrônico.

RE-LOGIC. **Terraria.** [*S. l.*]: Re-Logic, 2011. Jogo eletrônico.

REFIC games. **Emberward.** [*S. l.*]: Refic Games, 2024. Jogo eletrônico.

RIOT games. **League of Legends.** [*S. l.*]: Riot Games, 2013. Jogo eletrônico.

ROCKSTAR games; ROCKSTAR North. **Grand Theft Auto V.** [*S. l.*]: Rockstar Games, 2013. Jogo eletrônico.

ROCKSTAR games; ROCKSTAR North. **Grand Theft Auto:** San Andreas. [*S. l.*]: Rockstar Games, 2004. Jogo eletrônico.

ROGERS, Scott. **Level UP:** um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

ROVIO entertainment. **Angry Birds.** [*S. l.*]: Rovio Entertainment, 2009. Jogo eletrônico.

REUTERS; NENOV, Stoyan. **Shinzo Abe se vestiu de Mario Bros na Olimpíada do Rio;** relembre. [S. l.]: G1, 2022. Disponível em: https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2022/07/08/shinzo-abe-se-vestiu-de-mario-bros-na-olimpiada-do-rio.ghtml. Acesso em 17 ago 2024.

RUSSELL, Steve. **SPACEWAR!** [*S. l.*]: Steve Russell, 1961. Jogo eletrônico.

SAD owl studios. **Viewfinder.** [*S. l.*]: Thunderful Publishing, 2023. Jogo eletrônico.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo:** Fundamentos do Design de Jogos. Blucher, 2012.

SCE Japan Studio. **ICO.** [*S. l.*]: Sony Computer Entertainment, 2001. Jogo eletrônico.

SHARP, John. **Works of game**: On the aesthetics of games and art. London: MIT Press, 2015.

SICART, Miguel. **Play Matters**. London: MIT Press, 2014.

SONIC team. **SONIC: THE HEDGEHOG.** [*S. l.*]: SEGA, 1991. Jogo eletrônico.

SUTER, Beat; KOCHER, Mela; BAUER, René. **Games and Rules:** game mechanics for the Magic Circle. [S. l.]: transcript Verlag, 2018. Disponível em: https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783839443040/html. Acesso em: 27 dez. 2024.

SWINK, Steve. **Game Feel:** A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

SYSTEM era softworks. **ASTRONEER.** [*S.l.*]: System Era Softworks, 2016. Jogo eletrônico.

TAITO corporation. **Space invaders.** [*S. l.*]: Taito Corporation, 1978. Jogo eletrônico.

THATGAMECOMPANY. **Flower.** [*S. l.*]: Annapurna Interactive, 2009. Jogo eletrônico.

THATGAMECOMPANY. **Journey.** [*S. l.*]: Annapurna Interactive, 2012. Jogo eletrônico.

THE HUNGER games (2012) the games begin [por] Cinema Cut. [S. l.: s. n], 2015. 1 vídeo (02:36 min). Publicado pelo canal de Cinema Cut. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=jT7iKN5lEao. Acesso em: 27 dez 2024.

USTWO games. **Monument Valley.** [*S. l.*]: Ustwo games, 2014. Jogo eletrônico.

VALVE corporation. **Portal.** [*S. l.*]: Valve Corporation, 2011. Jogo eletrônico.

WILLIAM chyr studio. **Manifold Garden.** [*S. l.*]: William Chyr Studio, 2019. Jogo eletrônico.

WILLIAM chyr studio. **Manifold Garden.** [S. l.]: Steam, 2020. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/473950/Manifold_Garden/. Acesso em: 27 dez 2024.

ZACHTRONICS Industries. **INFINIMINER.** [*S. l.*]: Zachtronics Industries, 2009. Jogo eletrônico.

ZAMBONI, Sílvio. **A Pesquisa em Arte:** um paralelo entre arte e ciência. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

ZUBEK, Robert. **Elements of Game Design.** London: MIT Press, 2020.