



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

PEDRO GABRIEL GONÇALVES DE LIMA

***Gone Home: o videogame e as especificidades do meio digital***

RIO DE JANEIRO/RJ  
2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

PEDRO GABRIEL GONÇALVES DE LIMA

***Gone Home: o videogame e as especificidades do meio digital***

Monografia de graduação apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Produção Editorial

Orientadora: Professora Doutora Cristiane Costa

L732 Lima, Pedro Gabriel Gonçalves de.  
*Gone Home*: o videogame e as especificidades do meio digital / Pedro  
Gabriel Gonçalves de Lima. 2016.  
52f. : il.

Orientadora: Cristiane Costa.

Monografia (Graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro,  
Escola de Comunicação, Habilitação em Produção Editorial, 2016.

1. *Gone Home* – Jogos eletrônicos. 2. Jogos de fantasia. 3.  
Videogames. I. Costa, Cristiane. II. Universidade Federal do Rio de  
Janeiro. Escola de Comunicação.

CDD: 793.9

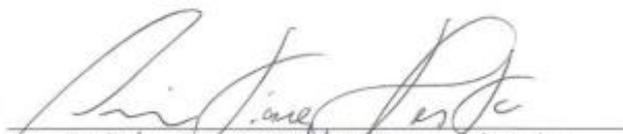
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

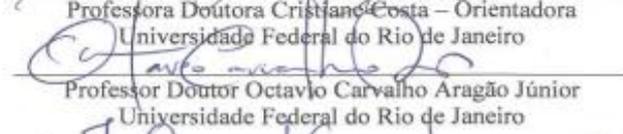
PEDRO GABRIEL GONÇALVES DE LIMA

***Gone Home: o videogame e as especificidades do meio digital***

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação  
apresentada à Escola de Comunicação da  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, como  
requisito parcial para a obtenção do título de  
Bacharel em Comunicação Social, Habilitação  
em Produção Editorial

Aprovado por

  
\_\_\_\_\_  
Professora Doutora Cristiane Costa – Orientadora  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

  
\_\_\_\_\_  
Professor Doutor Octavio Carvalho Aragão Júnior  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

  
\_\_\_\_\_  
Professora Doutora Ilana Strozenberg  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Aprovado em: 07/03/2016  
Grau: 9,5

RIO DE JANEIRO/RJ  
2016

A todos que viajam por mundos maravilhosos –  
ou mundanos – com um controle na mão.

## **AGRADECIMENTOS**

Não posso deixar de agradecer à minha orientadora, Cristiane, por todas os encontros às segundas. Sem ela, este trabalho não existiria.

Agradeço aos meus amigos, mesmo àqueles que já não se encontram mais tão presentes, que contribuíram para eu me tornar quem eu sou. Entre muitos, cito Marcio, Francisco, Ronan, Raffaele, Thaís, Carla, Fabiane, Cláudia, Aimee, Julia, Raphael, Ulisses, Igor, Mari, Mônica etc. Um agradecimento especial ao Bruno, que teve a paciência para revisar este trabalho e fazer apontamentos deveras relevantes.

E à Carla, por sua calma, por seu companheirismo, por seu incentivo... Enfim, por tudo.

– Ler – ele diz – é sempre isto: existe uma coisa que está ali, uma coisa feita de escrita, um objeto sólido, material, que não pode ser mudado [...]...

– Ou talvez algo que não está presente porque não existe ainda, algo desejado, temido, possível ou impossível – diz Ludmilla. – Ler é ir ao encontro de algo que está para ser e ninguém sabe ainda o que será...

Italo Calvino, *Se um viajante numa noite de inverno*

## RESUMO

Este trabalho visa analisar o jogo *Gone Home* a partir do pressuposto de que a linguagem dos jogos de videogame não é apenas um desdobrar de mídias analógicas, mas um desenvolvimento destas e um espaço de criação de novos paradigmas possibilitados pelo meio digital. Para tanto, utiliza-se do conceito de literatura ergódica de Espen J. Aarseth e da análise dos novos desafios da narrativa no meio digital de Janet Murray. Também faz uso dos conceitos de obra aberta de Umberto Eco e de círculo mágico de Johan Huizinga, atualizando-o a partir da análise de Jesper Juul. Por fim, a conclusão aponta para a compreensão de que a mídia digital utiliza conceitos já desenvolvidos em mídias anteriores, mas, principalmente, é um novo meio, com uma linguagem própria e que demanda critérios específicos para a análise de suas especificidades.

Palavras-chave: videogame; literatura ergódica; literatura digital; círculo mágico; *Gone Home*

## LISTA DE IMAGENS

Figura 1: exemplo de gráfico em <i>Pixel Art</i> em <i>Super Time Force Ultra</i> (2014).....	29
Figura 2: exemplo de gráfico <i>Cartoon</i> em <i>Rayman Legends</i> (2013).....	29
Figura 3: exemplo de gráfico artístico em <i>Child of Light</i> (2014).....	29
Figura 4: exemplo de gráfico realista em <i>Fallout 4</i> (2015).....	30
Figura 5: tela de abertura de <i>Gone Home</i> (2013).....	33
Figura 6: bilhete de Sam na porta de casa.....	34
Figura 7: hall de entrada da casa da família Greenbriar.....	35
Figura 8: recorte de jornal sobre a mãe de Katie e Sam.....	35
Figura 9: mural de trabalho de Terry Greenbriar.....	36
Figura 10: obituário de Oscar Masan.....	36
Figura 11: senha de arquivo em pasta.....	37
Figura 12: lista de material escolar.....	37
Figura 13: fita que Lonnie grava para Sam.....	38
Figura 14: convite de Lonnie para o show.....	39
Figura 15: fotografia de Lonnie.....	40
Figura 16: diário de Sam.....	41
Figura 17: Sam descreve suas experiências sexuais e Katie diz “OK, não vou ler mais nada disso”.....	43

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	9
<b>1 UMA LEITURA LÚDICA: PRECEITOS BÁSICOS SOBRE OS JOGOS E A LITERATURA DIGITAL .....</b>	<b>12</b>
1.1 Os jogos e o círculo mágico .....	12
1.2 Da literatura impressa à literatura eletrônica.....	15
1.3 Obra aberta e literatura ergódica .....	17
<b>2 OS VIDEOGAMES: VIRTUALIDADE, NARRATIVA E TAXONOMIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....</b>	<b>22</b>
2.1 Um breve histórico.....	22
2.2 Virtualidades.....	23
2.3 Meios digitais e narrativa.....	24
2.4 Jogos eletrônicos .....	26
2.5 Gêneros de jogos de videogame .....	28
<b>3 DE PERTO, TODOS SOMOS FASCINANTES: UMA ANÁLISE DE <i>GONE HOME</i> .....</b>	<b>33</b>
3.1 <i>Gone Home</i> .....	33
3.2 Uma análise de <i>Gone Home</i> e os videogames como linguagem digital .....	41
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
REFERÊNCIAS .....	49

## INTRODUÇÃO

Os jogos de videogame ocupam um espaço cada vez mais relevante na sociedade. A mídia, criada na década de 1950 e popularizada na década de 1970, agora existe há tempo suficiente para fazer parte da vida de pessoas desde a infância até a vida adulta. Mesmo que os jogos de videogame ainda sofram com o preconceito de serem considerados brinquedos de criança ou generalizados como uma brincadeira violenta, seu papel e sua relevância ganham espaço na cultura, o que lhes garante uma maior compreensão pela sociedade e, claro, pelo universo acadêmico.

De atração para visitantes em um laboratório de física a uma máquina comum em salas de jogos, passando por um aparelho que pode ser encontrado na casa de qualquer pessoa ou no bolso, dividindo o espaço com celulares, os videogames fazem parte do cotidiano. Além disso, sua indústria movimenta mais dinheiro que o cinema hollywoodiano, com lançamentos capazes de gerar 550 milhões de dólares em um único fim de semana (PARSONS, 2015). A partir dos anos 2000, as possibilidades de desenvolvimento e de distribuição dos jogos são ampliadas em meio ao que se acostumou chamar de indústria *indie* ou independente. Surgem então novos jogos com novas possibilidades, produzidos por pequenos estúdios ou até mesmo por uma única pessoa. Portanto, é importante estudar e analisar a mídia para melhor compreendê-la.

Assim, este trabalho parte do pressuposto de que o videogame, assim como a literatura, o cinema e outras mídias, tem não apenas características relacionadas a outros meios como também particularidades intrínsecas e inerentes à mídia digital e ao próprio meio videogame. Dessa forma, o que se pretende como objetivo é demonstrar que a mídia digital, mais precisamente o videogame, tem peculiaridades não vistas em suas mídias predecessoras e, portanto, não é apenas uma expansão das possibilidades criativas anteriores, mas um espaço para a criação de novos paradigmas. Analisa-se o jogo *Gone Home* (2013) para que, por meio da forma de jogá-lo e do desenvolvimento de sua história, possa-se confirmar o pressuposto.

Além disso, deseja-se também demonstrar e atualizar o conceito de círculo mágico, de Johan Huizinga; apresentar características da literatura digital e da narrativa no ciberespaço, compreendendo-as como um campo que abarca, entre outras coisas, o videogame, e avaliar em que se assemelham ou se afastam da mídia impressa; e realizar uma taxonomia dos videogames, apontando formas de abordar seus gêneros.

A seleção do objeto do trabalho – *Gone Home* (2013) – foi realizada após se observar que o jogo foi aclamado pela crítica especializada e por muitos jogadores ao mesmo tempo que

por uma parcela ainda ligada aos formatos mais tradicionais do videogame passou a acusá-lo de não ser um jogo. Por isso, valeria menos perante outros produtos ou sequer poderia ser levado em consideração como relevante para a história dos videogames. Além disso, a temática, que será discutida mais adiante, foi um atrativo para sua seleção; afinal, *Gone Home* (2013) trata de temas ainda pouco comuns aos jogos de videogame.

Assim, o trabalho foi dividido em três capítulos, cada um focado em um aspecto específico da pesquisa.

O primeiro capítulo, “Uma leitura lúdica: preceitos básicos sobre os jogos e a literatura digital”, prende-se aos fundamentos necessários ao trabalho. Assim, discute o que é um jogo a partir da perspectiva de Johan Huizinga (2012) e como essa prática está ligada a todas as sociedades e até mesmo a animais. Também apresenta o conceito de círculo mágico do historiador alemão ao mesmo tempo que o problematiza por meio dos estudos de Jesper Juul (2008). Depois, parte para uma breve discussão sobre a literatura impressa e a digital, utilizando-se principalmente de N. Katherine Hayles (2009), demonstrando como a literatura, um campo amplo, seria capaz de abarcar a literatura digital, com todas as suas novidades trazidas pelo meio. Por fim, utiliza o conceito de obra aberta de Umberto Eco (2013), ou seja, uma obra que só é acabada por meio daquele que a aprecia, e explora ainda o conceito de literatura ergódica, de Espen J. Aarseth (1997), uma nova forma literária que requer um esforço não trivial de seu leitor para que a obra se realize.

“Os videogames: virtualidade, narrativa e taxonomia dos jogos eletrônicos”, o segundo capítulo, inicia-se com um breve histórico do formato, apenas para demonstrar que sua criação e seu desenvolvimento nos primeiros anos foram fundamentais para a maneira como se entende o meio até hoje. Também se discute a virtualidade, opondo a visão de Jean Baudrillard (1991) e a de Pierre Lévy (1996). Busca-se assim encarar o virtual como um potencial para a criação, o que é comprovado com a análise da narrativa digital a partir de Janet Murray (2003). Ao trazer a autora, o que se pretende é apontar as especificações da narrativa no meio digital, de suas bases a aspectos estéticos. Abordando especificamente o videogame, este trabalho explora a tese de doutorado de Emmanoel Ferreira (2013). Por meio dela, é possível produzir uma taxonomia da mídia, com seus aspectos básicos, de interesse para a análise do objeto da pesquisa, o jogo *Gone Home* (2013).

Por último, no terceiro capítulo, chamado “De perto, todos somos fascinantes: uma análise de *Gone Home*”, realiza-se uma análise de *Gone Home* (2013). De seu *gameplay* e sua câmera, conceitos que serão explicados posteriormente, à sua história e narrativa, pretende-se, retomando conceitos apresentados nos dois capítulos anteriores, apresentar o objeto em seus

pormenores, para enfim partir para a análise de como um jogo dialoga com o meio digital e em que se diferencia de outras mídias.

Assim, o que se percebe é que o videogame apresenta não só características de outras mídias, principalmente do cinema e da literatura, como também as expande e desenvolve novos conceitos. Seu potencial vem sendo cada vez mais expandido, muito disso por meio dos jogos independentes, e ainda há muito a ser explorado.

## **1 UMA LEITURA LÚDICA: PRECEITOS BÁSICOS SOBRE OS JOGOS E A LITERATURA DIGITAL**

Este capítulo apresenta conceitos fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho. Ele se inicia com a apresentação do que é um jogo a partir da ótica de Johan Huizinga (2012) e seu conceito de círculo mágico. Este conceito é problematizado e atualizado por Jesper Juul (2008), que passa a tratá-lo não como uma dualidade de se estar ou não em um jogo, mas por meio da forma como um indivíduo se insere no jogo. Outra importante discussão se relaciona ao que é a literatura eletrônica. Para tanto, parte de uma breve noção de literatura em Terry Eagleton (2003) e a N. Katherine Hayles (2009). Com isso, pretende-se demonstrar como o campo da literatura é capaz de acolher a mídia digital, uma mídia mais ampla e capaz de construir novos paradigmas na literatura tradicional. Por fim, utilizando-se do conceito de obra aberta, de Umberto Eco (2013), chega-se à literatura ergódica, de Espen J. Aarseth (1997), uma nova forma de literatura que requer de seu leitor um esforço não trivial para que a obra se realize. E nesse conceito de Aarseth (1997) é possível inserir o videogame, tema deste trabalho.

### **1.1 Os jogos e o círculo mágico**

Ao se falar de jogos, é necessário buscar conceitos do livro *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura, de Johan Huizinga (2012), para introduzir o assunto. Segundo o autor, jogos são anteriores à própria noção de cultura humana; afinal, é possível perceber sua existência mesmo entre animais, como filhotes de cães que simulam brigas ou caças. Estes jogos seguem determinados rituais, com atitudes, gestos e regras que todos os participantes devem respeitar a fim de que a atividade se concretize. A brincadeira não está ligada a nenhuma necessidade fisiológica ou a qualquer reflexo psicológico, de modo que, então, tem uma função significativa, ou seja, encerra em si mesmo um sentido, ultrapassando necessidades imediatas da vida e conferindo um sentido à sua ação (HUIZINGA, 2012).

Não há necessariamente elementos racionais envolvidos no jogo, pois sua prática não está limitada a seres humanos. Desta forma, conclui-se que tal atividade não está associada a nenhuma civilização ou a uma percepção específica do mundo ou da vida. Ela é anterior à racionalização e, por causa de sua essência imaterial, também é um reconhecimento do espírito. Os jogos ultrapassam noções objetivas, deterministas da concepção de mundo – não são lógicos. Assim, percebe-se que, como seres humanos jogam e têm consciência disso, não são simplesmente seres racionais (HUIZINGA, 2012).

Para Huizinga (2012, p. 10), o jogo “é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos”. Como seu conceito é independente, alheio às formas de pensamento que exprimem a estrutura da vida espiritual e social, é necessário lhe atribuir características próprias que o definem e diferenciam de outras esferas da vida humana. Em primeiro lugar, o jogo é (1) livre, ou seja, aquele que participa dele deve fazê-lo voluntariamente. Com essa característica de liberdade, afirma-se que a prática se afasta do curso da evolução natural, uma vez que não é estritamente necessária para a vida. Pode-se pressupor, dessa forma, sua segunda característica, intimamente ligada à primeira: o jogo é uma (2) evasão da vida real. No entanto, deve-se ter em mente que ele pode transcorrer com tal seriedade, com tal entusiasmo, que leva ao arrebatamento e absorve por completo o jogador. É um intervalo da vida cotidiana, porém, como ocorre com regularidade, a atividade se torna parte integrante da vida em geral. Assim, sua distinção da vida cotidiana se deve à sua ocorrência em determinado espaço e tempo, de forma que ele é (3) isolado, limitado (HUIZINGA, 2012).

Diferenciando-se do cotidiano, o jogo cria uma ordem e é uma ordem, o que o distancia do caos da vida e da imperfeição do mundo. Para que ele ocorra, é preciso que todos os envolvidos respeitem suas regras. E neste ponto se encontra o conceito de “círculo mágico”. Huizinga (2012) aponta que é preciso que os envolvidos no jogo reconheçam o círculo mágico para que a atividade ocorra. Assim, a definição do conceito, explicitada por Salen e Zimmerman, diz que em

um sentido básico, o círculo mágico de um jogo é onde o jogo ocorre. Jogar um jogo significa entrar no círculo mágico, ou talvez criar um quando um jogo começa. O círculo mágico pode ter um componente físico, como o tabuleiro de um jogo de tabuleiro ou o campo de uma disputa atlética. Mas muitos jogos não têm limites físicos – queda de braço, por exemplo, não requer nada de especial quanto a espaço ou material. O jogo simplesmente começa quando um ou mais jogadores decidem jogar.<sup>1</sup> (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 95)

É importante salientar que, ainda que o círculo mágico possa ser entendido primariamente como um tempo e um espaço para o entretenimento, nele também é possível obter aprendizado. Como os filhotes de cães que brincam de brigar com seus irmãos podem aprender a lidar com situações de conflito e violência, uma pessoa que vivencia um jogo é capaz de sair do círculo mágico com novas experiências, mesmo que não as tenha vivenciado no mundo real.

---

<sup>1</sup> “In a very basic sense, the magic circle of a game is where the game takes place. To play a game means entering into a magic circle, or perhaps creating one as a game begins. The magic circle of a game might have a physical component, like the board of a board game or the playing field of an athletic contest. But many games have no physical boundaries – arm wrestling, for example, doesn’t require much in the way of special spaces or material. The game simply begins when one or more players decide to play”, em tradução livre.

Aqui é importante apontar que o conceito de círculo mágico, apesar de seminal para diversos estudos ocorridos ao longo do século XX e XXI, precisa ser revisto, sobretudo sob a luz do texto “The Magic Circle and the Puzzle Piece”, de Jesper Juul (2008). A crítica dele se baseia em dois fundamentos: (1) uma má compreensão do conceito básico do círculo mágico e (2) uma aplicação apressada da teoria tradicional. Para Juul (2008), deve-se fugir de sua concepção binária, de que ou se está dentro do círculo mágico ou fora. No conceito de Huizinga (2012), o espaço onde se joga o jogo é governado por regras especiais e tem uma origem social, pois é criado por pessoas. A problemática que Juul (2008) impõe ao trabalho de Huizinga (2012) começa quando o teórico dinamarquês mostra que jogar um jogo não significa simplesmente seguir as regras impostas, mas também conhecer as convenções sociais de como se pode agir naquele jogo específico. “O círculo mágico é uma descrição que salienta diferenças entre o jogo e o contexto ao redor. Ele não implica que um jogo é completamente distinto do contexto em que é jogado.”<sup>2</sup> (JUUL, 2009, p. 61) O autor aponta que cada ação no jogo pode ser avaliada de acordo com três diferentes considerações, que são: (1) o jogo como a orientação para um objetivo, no qual se estabelece primariamente o *desejo de ganhar*; (2) o jogo como experiência, em que o desejo na participação se relaciona à ideia de *ter um jogo interessante*; e (3) o jogo como contexto social, normativo, que salienta o desejo de *gerenciar uma situação social*.

Com diversas possibilidades como as assinaladas por Juul (2008), o círculo mágico deixa de ser uma separação perfeita do mundo real e se torna uma distinção imperfeita que os jogadores negociam e sustentam. Os jogos têm consequências negociáveis, que são aspectos importantes para seu funcionamento. Assim, pode-se definir o círculo mágico como “*o limite que os jogadores negociam*”<sup>3</sup> (JUUL, 2009, p. 62, grifo do autor). Qualquer coisa pode ser relevante para um jogo, e o círculo mágico é o sujeito dessa negociação. Assim, em vez da metáfora uniforme proposta por Huizinga (2012), Juul (2008) propõe o conceito de peça de quebra-cabeça. Ele deseja que com isso se pense em *como* um jogo se encaixa num contexto, e não mais *se* um jogo se separa ou não da realidade. Neste trabalho, será utilizado o termo “círculo mágico”, mas é preciso ter em mente que não se está pensando simplesmente no termo binário cunhado originalmente por Johan Huizinga, mas na crítica e na atualização de Jesper Juul.

Retomando Huizinga (2012), outra característica que é importante salientar sobre jogos neste trabalho é que eles têm dois aspectos fundamentais: (1) a luta por algo ou (2) a

---

<sup>2</sup> “The magic circle is a description of the salient differences between a game and its surrounding context. It does not imply that a game is completely distinguished from the context in which it is played”, em tradução livre.

<sup>3</sup> “[...] *the boundary that players negotiate*”, em tradução livre.

representação de alguma coisa. Como será visto mais adiante, diferentemente do que ocorre com muitos jogos de videogame, *Gone Home* (2013) busca mais se tornar essa representação, o que causa estranhamento em seu próprio meio, mas também denota seu caráter inovador.

Ainda que com a crítica de Jesper Juul (2008), por meio desses apontamentos percebe-se como a obra de Johan Huizinga, publicada originalmente em 1938, assinala características que continuam válidas ao se tratar de jogos de videogame.

## 1.2 Da literatura impressa à literatura eletrônica

Tendo partido da noção indiscutível de que videogames são jogos, agora é preciso apontar como eles representam uma nova forma de literatura. Para tanto, é interessante recorrer a Terry Eagleton. Em sua introdução ao livro *Teoria da literatura* (EAGLETON, 2003), o autor se detém na discussão do que seria a literatura. Uma primeira noção seria a diferença entre fato e ficção, o que não se mostraria útil, já que em muito as duas partes se confundem. Também questiona a definição dos formalistas russos, como Vitor Sklovski, Roman Jakobson e outros, que apontam que a literatura não seria um veículo de ideias, mas antes um fato material. Por sua proximidade com a linguística, a preocupação da literatura, segundo os formalistas, seria a estrutura da linguagem, e não o que é dito. O problema dessa noção é que desvios e mudanças na linguagem têm tal significado apenas na cultura em que estão inseridos. Aqui, pode-se exemplificar o uso da ênclise e da próclise no Brasil e em Portugal. Um desvio de uma próclise no início de uma frase no português de Portugal causa um estranhamento maior que seu uso já corriqueiro no português brasileiro, tendo, portanto, pesos diferentes no mesmo idioma. Como avaliar de forma universal a estrutura textual? Eagleton (2003), então, traz a ideia de literatura como um discurso não pragmático, diferente de manuais e recados. Ainda que imperfeita, essa definição abarca uma importante noção da literatura: ela não pode ser definida objetivamente; depende da maneira como alguém lê um texto, não da natureza do que é lido.

O que é importante destacar desse pensamento é que não se pode acreditar que uma obra literária tenha valor *em si*. Ainda que uma definição possível seja de que a literatura é algum tipo de escrita altamente valorizada, não se deve pressupor que esse valor seja imutável. É claro, existem obras que parecem ter um valor universal, como a *Odisseia*, de Homero, ou os textos de Shakespeare, porém isso só significa que a percepção de mundo contemporânea – e ocidental – ainda dialoga com a da época da criação do texto, e mesmo isso não significa que não tenha havido alguma mudança na relação com a obra. Esses critérios de valor dependem da cultura e da época na qual ela está inserida.

Ainda que a literatura eletrônica apresente similaridades e que a definição de Eagleton (2003) se mostre abrangente, existem profundas diferenças nesse novo meio que fazem com que ele deva utilizar parâmetros próprios para se definir.

Conforme aponta N. Katherine Hayles (2009), como a literatura impressa acompanhou a evolução técnica dos meios de produção, a literatura eletrônica está intrinsecamente conectada a inovações tecnológicas a partir do século XX. Com isso, é seguro datar seu nascimento a partir da criação do meio digital. Para melhor definição dessa forma de literatura, a Electronic Literature Organization a especifica como “trabalhos com aspectos de importância literária que tirem proveito das capacidades e dos contextos fornecidos por computadores ou redes” (ELECTRONIC Literature Organization, s/a).<sup>4</sup> Aqui, como o faz Hayles (2009), chama-se atenção para a não definição do que é a “importância literária” em questão. Como visto brevemente em Eagleton (2003), essa importância muda de acordo com o tempo e com a cultura na qual a obra está inserida, mas entrar nessa discussão não é do interesse deste trabalho.

De todo modo, a autora define o termo “literário” como “trabalhos artísticos que interrogam os contextos, as histórias e as produções de literatura, incluindo também a arte verbal da literatura propriamente dita” (HAYLES, 2009, p. 22). Essa ideia dialoga com a definição de Aarseth (1997), que aponta que hipertextos, jogos de videogame e outros produzem estruturas verbais para efeito estético.

Para opor as duas formas de literatura – impressa e digital –, pode-se partir do pressuposto de que, enquanto a forma do texto impresso existe por si só, a do digital só pode ser acessada se for desempenhada por um código propriamente executado. Com isso, é necessário considerar o código como parte da obra (HAYLES, 2009). Esse fundamento demonstra como avaliar a literatura digital através das mesmas perspectivas da literatura impressa é o mesmo que deixar de vê-la, e muitos trabalhos foram desenvolvidos para provar justamente esse ponto, como o de Janet Murray (2003) e o de Espen J. Aarseth (1997), este último se mostrando essencial para esta pesquisa.

Como define Hayles (2009), a literatura eletrônica é “‘nascida no meio digital’, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador” (HAYLES, 2009, p. 20). Por essa própria natureza questionadora, suas experiências ultrapassam o que se poderia criar no meio impresso, analógico, e se estendem para o próprio meio digital, desafiando a compreensão das possibilidades e das estratégias. Como será visto mais adiante, as possibilidades narrativas e estéticas dos videogames se

---

<sup>4</sup> “Electronic literature, or e-lit, refers to works with important literary aspects that take advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer”, em tradução livre.

ampliaram em pouco tempo desde seu surgimento, apresentando uma enorme gama de novas experiências anteriormente inimagináveis.

Parte dessas inovações, não só dos videogames como de toda a literatura eletrônica, deve-se em parte à própria física do século XX, como afirma Janet Murray em seu livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (2003). Com a descoberta de que as noções de tempo e espaço não são verdades absolutas, cria-se espaço para o desenvolvimento de histórias multiformes, nas quais diversas realidades se tornam possíveis. Como define a autora, a história multiforme é uma “narrativa [...] que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões – versões estas que seriam mutuamente excludentes em nossa experiência cotidiana” (MURRAY, 2003, p. 43). Encontra-se um eco dessa definição no trabalho de Espen J. Aarseth, quando define o texto não linear como

um objeto da comunicação verbal que não está simplesmente fixado em uma sequência de letras, palavras e frases, mas em que as palavras ou sequência de palavras podem variar a cada leitura por causa da forma, das convenções ou dos mecanismos do texto.<sup>5</sup> (AARSETH apud AARSETH, 1997, p. 41)

Muitas histórias de meios tradicionais como cinema ou literatura impressa pressionavam os limites de suas mídias, brincando com o formato linear em um esforço para exprimir a percepção que se adquire a partir do século XX. A narrativa multiforme, segundo Murray (2003), busca dar uma existência simultânea às possibilidades. Com isso, o leitor adquire um papel mais ativo, participando do processo criativo.

Com tamanhas especificidades, a literatura eletrônica exige que novas práticas de crítica sejam desenvolvidas para que se analise a forma de pensar no mundo digital. Isto será analisado logo adiante, principalmente a partir do trabalho de Espen J. Aarseth (1997).

### **1.3 Obra aberta e literatura ergódica**

Uma enorme contribuição para esta pesquisa vem do livro *Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*, de Umberto Eco (2013). Nela, o autor cunha o conceito de obra aberta, que se refere ao trabalho artístico não concluído, que precisa que o fruidor – nomenclatura que em outros autores e em outros contextos pode ser substituída por leitor, usuário, interator etc., que serão utilizadas neste trabalho – finalize-a no momento que a expericia. Ainda que se possa argumentar que toda obra de arte só é concluída com a

---

<sup>5</sup> “[...] an object of verbal communication that is not simply one fixed sequence of letters, words, and sentences but one in which the words or sequence of words may differ from reading to reading because of the shape, conventions, or mechanisms of the text”, em tradução livre.

intervenção de seu apreciador, que precisa estar diante dela para que ela ganhe sentido, é necessário salientar que essa própria percepção só surge a partir do fim do século XIX e início do XX. Deve-se evitar o equívoco de considerar essas obras indefinidas ou portadoras de infinitas possibilidades. Ainda há um controle do autor sobre as possibilidades de seu trabalho. O que existe não é uma ausência de controle, mas uma poética da sugestão, na qual o autor abre espaço em sua obra para que o intérprete reaja a ela como desejar. O texto, assim, estimula o mundo pessoal do intérprete.

Certas composições são pensadas para que sua execução nunca coincida com uma definição final, fazendo com que cada apreciação a explique, mas não a encerre. Umberto Eco (2013) ainda aponta que essa estrutura artística contemporânea reflete uma tendência cultural de realização de processos que se estabelecem como um campo de probabilidades, de ambiguidades. Isso está em consonância com o conceito de cibertexto como apresentado por Aarseth (1997), que será abordado ainda neste capítulo. Como assinala o estudioso norueguês, a experiência do hipertexto é uma constante lembrança daquilo que se está deixando para trás, na qual cada decisão fecha algum outro possível caminho para o texto. No entanto, diferente do que diz Umberto Eco (2013), essa inacessibilidade “não implica uma ambiguidade, mas sim uma ausência de possibilidade”.<sup>6</sup> (AARSETH, 1997, p. 3)

Ainda que não seja o caso do objeto analisado nesta pesquisa, muitos jogos de videogame se propõem a apresentar inúmeras possibilidades ao jogador, muitas vezes – mas não sempre – deixando claro que algo é deixado para trás. Em outros casos, isso inclusive serve como parte da estrutura narrativa, como em *Her Story* (2015). Nesse jogo, o jogador é uma pessoa que está diante de uma tela de computador e pode ver vídeos de vários interrogatórios de uma mesma mulher em diversos momentos diferentes. Esses vídeos são disponibilizados ao jogador conforme ele busca palavras que podem aparecer no discurso dela, como “murder” (“assassinato”), “pregnancy” (“gravidez”) e “sister” (“irmã”). A busca por palavras do depoimento gera a aparição de vídeos fora de ordem cronológica. A data mostrada neles, as roupas da mulher em questão e a iluminação do local da gravação indicam em que momento aquilo foi gravado, e cabe ao jogador completar o sentido de cada um deles e da história contada pela mulher.

A obra aberta de Umberto Eco (2013) deve ter espaço para que as experiências do observador se misturem ao trabalho do artista, garantindo que a arte resultante não seja apenas um objeto estranho. Cabe apontar que, para Eco, só se trata de uma “experiência” caso se chegue

---

<sup>6</sup> “[...] does not imply ambiguity but, rather, an absence of possibility [...]”, em tradução livre.

a um fim programado por seu criador. Cada vez que o fruidor cria uma nova experiência com a obra, ele dá origem a qualidades estéticas particulares, uma interpretação da obra que funciona ao mesmo tempo como uma produção; afinal, cada visita à obra inclui escolhas e composição.

Os dois momentos de fruição da obra – passivo e ativo – devem se associar para a criação do significado. Apenas assim o fruidor participa da formação da experiência, que apresenta o “mundo como resultado final dessa inserção ativa” (ECO, 2013, p. 72). O valor dessa obra não surge quando se fecha alguma possibilidade apresentada, mas quando se exerce a liberdade que o trabalho permite.

O trabalho de Umberto Eco nos leva ao conceito de literatura ergódica, criado por Espen J. Aarseth em seu livro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), essencial para este trabalho. Com o ato de leitura associado ao cibertexto, que garante à leitura maior complexidade com todos os seus meandros e caminhos, o leitor se torna uma figura mais integrada à obra. O usuário do cibertexto não conclui o ato da leitura apenas em sua mente como também atua em um sentido extranoemático – que ocorre fora do pensamento humano. Como Aarseth (1997) aponta, no processo cibertextual o leitor/usuário efetua uma sequência semiótica, que é uma construção física da obra, algo não compreendido pela definição de leitura clássica. Daí o autor chamar o fenômeno de ergódico, a partir das palavras gregas *ergon* (“trabalho”) e *hodos* (“caminho”). Ele define então a literatura ergódica como um tipo de literatura no qual é necessário um esforço não trivial do leitor para atravessar o texto.

A cibertextualidade representa um importante papel no trabalho de Espen J. Aarseth e nesta pesquisa. Ela não é por si só um gênero, mas uma forma de organização do texto. O que o autor define como cibertexto é uma perspectiva usada para “descrever e explorar as estratégias comunicacionais de textos dinâmicos”<sup>7</sup> (AARSETH, 1997, p. 5). Para a significação do termo, Aarseth (1997) o pensa a partir da palavra *texto*, como em uma enorme variedade de fenômenos, do texto literário ao de programação, e do prefixo *ciber*, proveniente de máquina, como dispositivo mecânico para produção e consumo de signos verbais. Com isso, o autor cria uma tríade necessária para a construção do texto que é composta de: (1) signo verbal, (2) meio e (3) operador – o usuário do cibertexto. A função de cada um desses elementos não é fixa e cada parte só pode ser definida em face das outras duas.

Os hipertextos estão intimamente ligados ao cibertexto de Aarseth, porém não se deve cair no equívoco de considerá-los uma novidade surgida por causa da invenção do computador digital e tampouco uma ruptura radical com os textos clássicos, como afirma Aarseth (1997) e

---

<sup>7</sup> “[...] to describe and explore the communicational strategies of dynamic texts”, em tradução livre.

corrobora Hayles (2009). O hipertexto é “um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagens, textos, gráficos, tabelas, vídeos) conectados uns aos outros por links” (MURRAY, 2003, p. 64). Assim, enquadram-se nessa categoria notas de rodapé, referências cruzadas etc. Ainda que hiperlinks estejam constantemente ligados à linguagem digital, eles aparecem antes da invenção do primeiro computador. Com isso, pode-se concluir que o surgimento do computador não foi determinante para a aparição da literatura ergódica. As formas textuais já vinham sofrendo alterações antes disso. O livro *Fogo pálido*, de Vladimir Nabokov (1985), exemplo usado pelo próprio Aarseth, é um caso. Na verdade, “Fogo pálido” é um poema em quatro cantos de novecentos e noventa e nove versos escrito pelo poeta imaginário John Francis Shade. Esse texto tem prefácio de Charles Kinbote, que também o analisa por meio de notas sobre os versos que muitas vezes nada tem a ver com seu conteúdo, mas sim com a história da nação fictícia chamada Zembla e seu rei Charles. E o índice do livro ainda apresenta uma nova narrativa. Cada nível de *Fogo pálido*, a obra de Nabokov, é uma forma de hipertexto que enriquece a leitura.

Também é um erro inferir que os computadores alterariam por si só o relacionamento entre usuário e texto. O texto é, na verdade, influenciado pelo meio, pois não pode operar de forma independente. Isso não significa, porém, que o texto seja a própria informação que transmite. Por isso, Aarseth (1997) considera importante diferenciar a informação em *scriptons* – como ela aparece para o leitor – e *textons* – como existem no texto. Os dois nem sempre coincidem. É importante salientar que o *scripton* não é exatamente o que o leitor lê no texto, mas o que encontraria um “leitor ideal” que seguisse toda a estrutura linear do texto.

Para demonstrar como o meio não influencia no caráter ergódico de uma obra, Aarseth (1997) desenvolve, a partir da análise de diversas obras literárias, parâmetros que as definem, que são: (1) dinâmica – as variações ou não de *scriptons* e *textons*; (2) determinabilidade – variação de resultados; (3) transiência – aparição de *scriptons* com a passagem de tempo do usuário ou não; (4) perspectiva – papel do usuário como personagem da obra; (5) *acesso* – disponibilidade do texto; (6) *linking* – se os links do cibertexto são explícitos, condicionados ou inexistentes; e (7) funções do usuário – papel do leitor, que varia entre exploratório, configurativo, interpretativo e textônico.

Com a análise de diversas obras utilizando-se dessa tipologia, Aarseth (1997) demonstra que não existe uma dicotomia entre impresso e eletrônico e que o livro impresso pode ser flexível e dinâmico. Isso também mostra que as novas mídias digitais não surgem em oposição às antigas analógicas, mas que são um desdobramento destas. Na análise de Aarseth, obras como *Moby Dick*, de Herman Melville, e os MUDs (Multi-User Dungeon, jogos virtuais para

múltiplos jogadores em tempo real baseados em texto) se aproximam. Porém, não se pode dizer que são obras parecidas, e o que mais as diferencia é a atividade do usuário.

Com as discussões apresentadas nesse primeiro capítulo, sobre formas de literatura e novas obras artísticas criadas principalmente a partir do século XX, abre-se espaço para a análise mais aprofundada do próprio meio digital com suas particularidades e dos videogames, o que será visto no próximo capítulo.

## 2 OS VIDEOGAMES: VIRTUALIDADE, NARRATIVA E TAXONOMIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Este capítulo se inicia apresentando um breve histórico dos videogames, para demonstrar como parâmetros estabelecidos, mesmo que involuntariamente, nas décadas de 1950 e de 1970 se tornaram paradigmas verificáveis até hoje. Também faz uma discussão dos conceitos de virtualidade em Jean Baudrillard (1991) e em Pierre Lévy (1996) para que com isso se supere a visão pessimista do pensador francês ainda nos primórdios do meio digital e se demonstre as potencialidades da mídia. Pensar nesse potencial traz o trabalho de Janet Murray (2003) sobre as narrativas no meio digital, que demonstra os desafios e as possibilidades para se construir novas formas de contar histórias, que, narradas através dos videogames, têm características próprias. Dessa forma, este trabalho se remete à tese de Emmanoel Ferreira (2013), que apresenta conceitos básicos necessários para a análise de jogos de videogame.

### 2.1 Um breve histórico

Com a intensificação do desenvolvimento de computadores na década de 1950, é criado o que pode ser considerado o primeiro jogo eletrônico: *OXO*, ou *Noughts and Crosses*, uma versão eletrônica do Jogo da Velha, desenvolvido pelo professor de ciência da computação Alexander Shafto “Sandy” Douglas, em 1952, para o computador EDSAC (*Electronic Delay Storage Automatic Calculator*). A interação do jogador com o computador ocorria por meio de um discador mecânico de um telefone, e assim a pessoa decidia onde colocar um círculo ou um xis (FERREIRA, 2013).

Já em 1958, com o objetivo de entreter visitantes do Bookhaven National Laboratory, um laboratório de física em Nova Iorque, o jogo *Tennis for Two* foi criado pelo físico William Higinbotham (FERREIRA, 2013). Higinbotham decidiu trabalhar num projeto como esse ao perceber quão estáticas e não interativas eram as exposições voltadas para a ciência. Uma característica interessante a se ressaltar nesses jogos pioneiros é como eles eram construídos por meio da apropriação de equipamentos utilizados para outras finalidades.

Após diversas outras experiências e até mesmo outros consoles de videogame, o Atari 2600 é lançado por Nolan Bushnell, um dos fundadores da empresa Atari Inc., nos Estados Unidos em 1977. O aparelho foi responsável por uma explosão de novos lançamentos de consoles e por criar muitas das definições do que se entende por videogame até hoje. Talvez a principal delas seja a própria restrição da plataforma. As limitações do Atari 2600 definiram o *design* dos jogos, obrigando os programadores a pensar em soluções criativas ao desenvolver

algo com o hardware e o software disponíveis (FERREIRA, 2013). O foco criativo era centrado em um único aparelho. Assim, se nos primórdios do videogame os jogos eram acompanhados dos aparelhos que os reproduziam, a popularização de plataformas como a do Atari fez com que desenvolvedores tivessem de se adequar a um aparelho comum. No entanto, a hegemonia do Atari 2600 se encerra em 1983, quando a empresa japonesa Nintendo lança no Japão o console Famicom (*Family Computer*), que chega aos Estados Unidos em 1985 como NES (*Nintendo Entertainment System*).

Por causa das baixas capacidades de processamento e de armazenamento de dados, o Atari 2600 focava em elementos lúdicos dos jogos, desviando-se de características narrativas. Na mesma época, começaram a ser desenvolvidos jogos para computadores que seriam chamados *Adventures*, que se focavam na narrativa e na imersão do jogador. Esses jogos se tornam parte do primeiro gênero – antes mesmo que se fale de gênero em videogames – a trabalhar o caráter ficcional para imersão do jogador/interator no universo criado pelo desenvolvedor (FERREIRA, 2013).

## 2.2 Virtualidades

Dois autores são de suma importância na discussão sobre virtualidade: Jean Baudrillard (1991) e Pierre Lévy (1996). O primeiro, devido ao seu pioneirismo ao tratar do assunto no livro *Simulacros e simulação*, e o segundo, com seus apontamentos no livro *O que é o virtual?* que auxiliam a superar a visão ainda pessimista de Baudrillard.

O trabalho de Baudrillard (1991) se encaixa no contexto de uma intensificação de recursos de informática, e o autor introduz seu conceito em processos sociais muito mais amplos. Ele defende que vivemos o fim da era moderna e do processo de comunicação racional. Para ele, a simulação, advento não apenas da virtualidade, mas da sociedade contemporânea, é uma geração de modelos reais desvinculados da própria realidade, que seria tratada como uma hiper-realidade. A hiper-realidade, por não ser racional, ao não se comparar a nenhuma instância ideal ou negativa, é simplesmente operacional. Esse processo gera um confronto entre realidade e virtualidade, pois, conforme o mundo virtual avança, o real se esvazia. Daí a desertificação da realidade.

Sem o espaço físico, assiste-se ao fim do espaço perspectivo, panóptico, e com isso se vê o fim do espetáculo. “O próprio *medium* já não é apreensível enquanto tal, e a confusão do *medium* e da mensagem (MacLuhan) é a primeira grande fórmula desta nova era” (BAUDRILLARD, 1991, pp. 43-44). Assim, ocorre uma ruptura do processo comunicacional,

e a informação passa a ser criadora da própria comunicação, devorando seu conteúdo ao encenar essa comunicação. Quando a comunicação de massa absorve o espetáculo, ela deixa de lado o conteúdo que pretende transmitir e, com isso, desestrutura o real (BAUDRILLARD, 1991). É o fim da comunicação.

Enquanto isso, Lévy (1996) indica outra polarização: em vez de virtual/real, ele diferencia o real do possível e o atual do virtual. O autor, ao mostrar que a palavra “virtual” vem de *virtualis*, uma derivação de *virtus*, que significa força, potência, deseja evidenciar que o virtual “tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal” (LÉVY, 1996, p. 15). Dessa maneira, ele se opõe ao atual, que já existe concretamente. A atualidade já existe, é estática, está plenamente constituída; a virtualidade é o complexo problemático, que para ser resolvido precisa passar pelo processo de atualização, que não estava contido no enunciado. Assim, o “real assemelha-se ao possível; em troca, o atual em nada se assemelha ao virtual: *responde-lhe*” (Idem, p. 17).

A virtualização de Lévy (1996), diferente da visão pessimista de Baudrillard (1991), apresenta-se como um movimento inverso à atualização. O virtual não é uma desrealização, mas um estado de potência, torna-se uma interrogação de uma entidade definida. Em vez de fazer parte de um caso particular, adquire um caráter ontológico. Com isso, a virtualidade “é um dos principais vetores da criação de realidade” (LÉVY, 1996, p. 18). Vê-se assim que a virtualidade está presente desde que a humanidade passou a produzir textos, e a informática é uma mutação desse processo que expande a capacidade humana de virtualização.

### **2.3 Meios digitais e narrativa**

Importantes para definições sobre videogames, é necessário apontar as especificidades dos meios digitais. Para tanto, retoma-se o trabalho de Janet Murray (2003), que explicita e analisa as quatro propriedades essenciais do ambiente digital. Para a autora, o meio digital é (1) procedimental, o que significa falar do poder procedimental do computador, que executa uma série de regras para produzir o conteúdo. O meio também é (2) participativo, porque o leitor/interator tem um papel essencial na execução da obra. Isso dialoga com o trabalho anteriormente citado de Lévy (1996), quando o autor diz que o leitor de uma tela é mais ativo que um que lê em papel, já que para se ler numa tela é preciso interpretar e enviar um comando ao computador de forma que se possa ver a realização do texto. Ainda que seguindo um roteiro minimamente pré-estabelecido, a obra reage às informações inseridas por outro que não seu autor. E esse roteiro adquire um caráter quase invisível ao se tratar de jogos como *Minecraft*

(2011). É um jogo cujo único objetivo proposto por seu criador, o programador sueco Markus “Notch” Persson, é construir e destruir blocos em um mundo amplo. Não há uma história a não ser aquela que o próprio jogador cria com sua imaginação.

Esse mundo amplo é incluído em outra característica apontada por Murray (2003): ambientes digitais são (3) espaciais. Enquanto em livros e filmes o espaço é descrito por palavras ou imagens, em ambientes digitais é permitido que se mova por esse espaço em um processo interativo de navegação. A tela exibe a ordem que é dada através de um teclado ou mouse ou controle de videogame. Por último, ambientes digitais são (4) enciclopédicos. O armazenamento e a recuperação de informações no meio digital vão muito além de qualquer outro já desenvolvido pela humanidade. Isso o torna instigante para a arte narrativa, o que é evidenciado no “potencial artístico de oferecer uma riqueza de detalhes, de representar o mundo de modo tanto abrangente quanto particular” (MURRAY, 2003, p. 88). No entanto, esse caráter enciclopédico também pode se tornar um empecilho para o meio, pois a amplitude da narrativa pode fazer com que ela não tenha um conteúdo que a sustente, que não tenha um formato que permita ao leitor/interator navegar por seu ambiente e compreender sua estrutura.

Com essas características, abre-se espaço para que o meio digital crie novos – e exclusivos – formatos narrativos. Ele passa a explorar ao máximo as possibilidades do hipertexto e os recursos da virtualidade. E Murray (2003) fornece os aspectos estéticos do meio que são (1) imersão, (2) agência e (3) transformação.

A imersão (1) é uma metáfora para se estar submerso na água, em cuja experiência se busca a sensação de estar envolvido numa realidade diferente, capaz de absorver todo o sistema sensorial. E o computador é um objeto liminar nesse sentido, que se situa na fronteira entre a realidade externa e a mente humana. Dessa forma, narrativas participativas, no meio virtual, levam ao problema de estabelecer esse limite sem que a experiência seja comprometida. Para tanto, é preciso que se crie um equivalente digital para a quarta parede do teatro. Em narrativas eletrônicas – e nos jogos de videogame –, a própria tela adquire esse caráter e o controlador é o objeto liminar que permite que o interator entre ou saia dessa realidade. Nesse ambiente, não apenas se suspende a descrença, mas se cria uma crença ativamente naquilo que é experienciado, dando vida ao que se vê (MURRAY, 2003).

Para Emmanoel Ferreira (2013), a imersão em jogos de videogame é uma experiência gradual. Ela ocorre em três estágios, que são: o *engagement*, que requer acesso e investimento de tempo; o *engrossment*, no qual o jogador deverá superar a barreira da construção do jogo; e a imersão total, que requer que o jogador ultrapasse a barreira da empatia e da atmosfera.

Quanto à agência (2), ela se relaciona à necessidade que se sente de ser ativo em um ambiente de imersão bem-resolvido. Aqui, não se deve confundi-la com a “interatividade”, termo difuso criticado por Murray (2003) e por Aarseth (1997). A palavra conota ideias vagas, mas não denota nada (AARSETH, 1997). Uma forma de agência é a navegação pelos espaços virtuais. Como afirma Murray (2003), essa habilidade pode ser um prazer por si só, algo que se deve ter em mente durante a análise do objeto deste trabalho, o jogo *Gone Home* (2013).

Para ela, o espaço da narrativa participativa deve ser um labirinto com histórias que impulsionem suficientemente o interator com objetivos que guiem a navegação, mas que tenham o final aberto o bastante para permitir a livre exploração. Ainda que numa análise superficial possa se considerar o interator como autor da história, não se pode cair nessa falácia. A autoria no meio eletrônico, segundo Murray (2003), é procedimental, ou seja, escreve as regras pelas quais os textos aparecem tanto quanto escreve os próprios textos. O autor também não cria apenas as cenas que serão vivenciadas pelo interator, mas as possibilidades de cenas. Novamente, retoma-se Aarseth (1997) nesse ponto quando ele oferece a visão de que a narração e aquilo que é narrado estão totalmente conectados, enquanto o autor e o leitor estão desvinculados desse núcleo – a história ocorre no espaço entre esses dois, na relação entre narração/o que é narrado.

Por último, a transformação (3) é uma característica diretamente ligada aos processos do computador. A máquina captura esses processos e, ao mesmo tempo, sugere-os. Isso faz com que tudo no formato digital seja “mais plástico, mais suscetível a mudanças” (MURRAY, 2003, p. 153). Contar histórias pode ser um poderoso agente de transformação pessoal, e acontecimentos encenados têm um poder ainda maior, pois são assimilados como experiências pessoais, como já apontava Huizinga (2012) ao falar do círculo mágico. Nesse mundo de transformações, as histórias com frequência não chegam ao fim, e essa capacidade que os computadores têm de oferecer e sonegar é em grande medida vital para o engajamento. Com isso eles podem tanto oferecer múltiplos pontos de vista para uma história quanto negá-los (MURRAY, 2003), e esse ponto é importante para o caráter sedutor de *Gone Home* (2013).

## **2.4 Jogos eletrônicos**

O jogo é “um tipo de narração abstrata que se parece com o universo da experiência cotidiana, mas condensa esta última a fim de aumentar o interesse” (MURRAY, 2003, p. 140). Ele pode ser vivenciado como um drama simbólico, e nele se pode encenar a relação que se tem

com o mundo, como o desejo de vencer um desafio, sobreviver a uma derrota etc. E é das características básicas de um jogo de videogame que esta pesquisa tratará neste trecho.

Como afirma Emmanoel Ferreira em sua tese *Indie games: por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos* (2013), existem dois eixos que estruturam os jogos de videogame. O primeiro, do qual trataremos neste trabalho, refere-se aos aspectos que constituem o jogo como objeto: as regras que compõem a lógica do jogo e a ficção que se apoia nelas. O segundo é o eixo do aspecto social do jogo, a forma como jogadores se apropriam e se adaptam ao que é oferecido pelo primeiro, algo que foge dos objetivos deste trabalho.

Ainda que se argumente que jogos são uma expansão da narrativa tradicional – como literatura e cinema –, pois têm elementos em comum como personagens, ação, trama etc., essa análise deixa de fora uma das mais importantes características dos videogames: o lúdico. Por conta disso, as narrativas eletrônicas, ao mesmo tempo que guardam diversas semelhanças com modelos clássicos, também têm várias diferenças. O videogame exige a interação, a participação. Sem isso, não há narrativa. É possível haver jogos de videogame sem uma narrativa, e, ainda que ela exista, o elemento lúdico estará inevitavelmente presente. Com isso, é possível inferir que se extrai algum tipo de prazer das regras ao experienciar um jogo. Elas “ajudam a dar significação à atividade” (FERREIRA, 2013, p. 38).

Numerosos jogos têm, além de regras, um caráter ficcional. Daí cria-se um problema, pois regras e ficção competem pela atenção do jogador. É um conflito quanto à temporalidade da narrativa. A interatividade precisa ocorrer no *presente*, na realização de uma escolha pelo jogador, como quando é preciso decidir salvar Doug ou Carley de um ataque de zumbis a uma loja em *The Walking Dead* (2012). No entanto, uma característica básica da narrativa é que ela ocorre no *passado*.

É um traço constituinte da narrativa, e do romance em particular, que há uma distância entre o tempo do narrador e o tempo do que é narrado. E que qualquer romance levanta questões da identidade e do conhecimento do narrador. A relação entre o que é narrado e o narrador é um mecanismo importante de um romance. Mas um jogo de computador não partilha dessa divisão temporal do que é narrado, do narrador e da leitura: num jogo de computador, esses três tempos ocorrem num único *agora*.<sup>8</sup> (JUUL, 1999, pp. 3-4, grifo do autor)

Quem oferece certa solução para a problemática de Juul (1999) é Murray (2003), quando ela trata das características estéticas dos meios digitais, como visto anteriormente. Quando se

---

<sup>8</sup> “It is a constituting trait of the narrative as such, and of the novel in particular, that the time of the narrator and the time of narrated are distanced in time. And that any novel raises questions of the identity and knowledge of the narrator. This relation between the narrated and the narrator is an important device of the novel. But the computer game does not share this temporal split between the time of the narrated, of the narrator and of the reading: In the computer game, these three times are imploded to a single *now*”, em tradução livre.

trabalha com a imersão, a agência e a transformação, busca-se um meio de superar essa dissonância entre regras e ficção.

## 2.5 Gêneros de jogos de videogame

Tomando emprestadas as definições de Emmanoel Ferreira (2013), neste trabalho a taxonomia de gênero se dará de acordo com (1) conteúdo, (2) forma, (3) *gameplay*, (4) propósito e (5) modelos de desenvolvimento e publicação.

Quanto ao conteúdo (1), pode-se dividi-lo entre diversos temas e assuntos. Jogos podem ser sobre a Primeira Guerra Mundial, como *Valiant Hearts: The Great War* (2014), mundos fantásticos medievais, como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), ficção científica, como *Mass Effect* (2008), agentes secretos, como *Tom Clancy's Splinter Cell* (2002), ou até mesmo sobre a vida de um agente da alfândega de um país imaginário pertencente ao bloco socialista durante a Guerra Fria, como *Papers, Please* (2013). Não há limites temáticos, bastando que seu autor deseje criá-lo. Além disso, é importante salientar que o tema não indica nenhuma das outras características do jogo.

Em seguida, tem-se a forma (2), dividindo-a entre (i) câmera e (ii) gráfico. A câmera nos videogames toma emprestado conceitos do cinema, apesar de ser uma câmera virtual. Ela pode ser dividida em: (a) câmera frontal e estática, (b) câmera lateral, (c) câmera superior, (d) câmera bidimensional, (e) câmera em primeira pessoa, (f) câmera em terceira pessoa e (g) câmera isométrica ou “*God View*”. Para os fins dessa pesquisa, cabe ressaltar que na câmera em primeira pessoa (e), como é o caso de *Gone Home* (2013), a visão do personagem se confunde com a do jogador. Este acaba se tornando um mecanismo para promover a imersão, afinal, o jogador está “na pele” do protagonista do jogo. O gráfico (ii), que é um dos aspectos que mais sofreu mudanças desde a criação dos videogames, pode ser dividido entre:

(a) *Pixel Art*, que nos primórdios dos videogames se tratava de uma limitação tecnológica, mas se transformou numa questão estética;



Figura 1: exemplo de gráfico em *Pixel Art* em *Super Time Force Ultra* (2014).

(b) *Cartoon*, um visual não realista, próximo de desenhos animados;



Figura 2: exemplo de gráfico *Cartoon* em *Rayman Legends* (2013).

(c) artístico, gráficos que se assemelham a obras artísticas;



Figura 3: exemplo de gráfico artístico em *Child of Light* (2014).

e (d) realista, um gráfico que tenta emular a realidade, muito comum em jogos *mainstream*, caracterizados pela tentativa de imersão através do visual, além de serem utilizados para demonstrar os avanços tecnológicos mais óbvios da mídia.



Figura 4: exemplo de gráfico realista em *Fallout 4* (2015).

Cabe aqui apontar alguns problemas na divisão gráfica proposta por Ferreira (2013). Jogos em *Pixel Art*, *Cartoon* e artísticos se confundem com frequência. Não é raro encontrar jogos cujos gráficos “pixelados” se aproximem de obras artísticas ou desenhos animados que se utilizem de *Pixel Art* etc. Além disso, a própria definição de algo como “artístico” é vaga, imprecisa. Também se percebe a exclusão de jogos em FMV (*Full Motion Video*), vídeos gravados previamente com pessoas reais, como *Her Story* (2015), citado no primeiro capítulo. Dessa forma, essas definições só servem a este trabalho como forma de mostrar como os jogos podem se apresentar visualmente e não como categorias fixas.

Quanto ao *gameplay* (3), existem diversas categorias, que não são mutuamente exclusivas. Possíveis formas são: (i) *First-Person Shooter/FPS*, ou atirador em primeira pessoa: neles, o jogador vê o personagem através da câmera em primeira pessoa; (ii) *Third-Person Shooter/TPS*, ou atirador em terceira pessoa: o personagem é visto através da câmera em terceira pessoa; (iii) *Adventure* textual: jogos apenas com conteúdo textual, os primeiros *Adventures* a serem criados e, em grande medida, os primeiros jogos a apresentar uma narrativa; (iv) *Adventure* gráfico: apresentam, além do texto do *Adventure* textual, imagens que reproduzem o ambiente onde o jogador se encontra; (v) *Action-Adventure*, ou ação-aventura: uma combinação entre os *Adventures* e os *Third-Person Shooters*; (vi) *Scrollers*: jogos em que

o protagonista segue um caminho horizontal ou vertical; (vii) plataforma: jogos em que o personagem do jogador precisa lutar contra inimigos e pular em plataformas num ambiente 2-D; (viii) *Turn-Based Strategy/TBS*, ou estratégia em turnos: assemelham-se aos jogos de tabuleiro; (ix) *Real-Time Strategy/RTS*, ou estratégia em tempo real: jogos de gerenciamento de tempo e de diversos elementos; (x) RPG ou *Role-Playing Game*: jogos que importam mecânicas de jogos de RPG “de mesa”, como *Dungeons & Dragons*; (xi) MMORPG ou *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*: basicamente, RPGs on-line para muitos jogadores; (xii) *Puzzle*: jogos cuja mecânica principal envolve resolver enigmas e quebra-cabeças; (xiii) *Casual Games*: jogos para serem apreciados por pouco tempo, para entreter os jogadores em atividades cotidianas, como jogos de celular; (xiv) jogos musicais/jogos de ritmo: jogos que exploram a coordenação motora e as percepções visuais e sonoras do jogador; (xv) esportes: jogos que simulam esportes da vida real; e (xvi) *Art Games*: um gênero novo que engloba as diversas experiências que vem sendo feitas no meio independente, sendo muito comum vê-los em exposições e espaços culturais, são menos uma categoria fechada e mais um guarda-chuva para diversas possibilidades.

O propósito (4) se refere à finalidade da produção de um jogo, mas, é claro, não necessariamente ao seu uso e apropriação. Nesta categoria um jogo pode servir a: (i) entretenimento, com atividades mais lúdicas para o jogador; (ii) educação, promovendo, além do entretenimento mais lúdico, o aprendizado do jogador através do conteúdo ou do *gameplay*; (iii) *Advergames*, que são os jogos que funcionam como publicidade para determinadas marcas; (iv) *Newsgames*, que promovem assuntos em pauta no jornalismo; e (v) *Serious Games/Political Games*, que trazem questões complexas pela interação com o jogo.

Por fim, os modelos de desenvolvimento e publicação (5), categoria dividida entre (i) *mainstream*, também conhecidos como triplo A ou AAA, numa referência ao sistema de notas dos Estados Unidos, e (ii) independentes ou *indie*. Os jogos *mainstream* (i) são aqueles desenvolvidos, produzidos e distribuídos por grandes empresas, geralmente envolvendo milhões de dólares em desenvolvimento e publicidade e centenas de funcionários ligados ao projeto. Embora haja discussões sobre mudanças do modelo de negócio (KAIN, 2013), sua venda ainda é majoritariamente no varejo, ou seja, em lojas especializadas ou em grandes lojas de departamento. Enquanto isso, jogos independentes (ii) são caracterizados pelo desenvolvimento por uma única pessoa ou um grupo pequeno. Eles são vendidos quase que exclusivamente on-line, seja através de meios próprios, seja através plataformas maiores como a Xbox Live (Microsoft) e a PlayStation Network (Sony).

A partir disso, Ferreira (2013) propõe uma divisão entre jogos totalmente *indie*, cujos desenvolvimento e distribuição se dão de forma independente, e parcialmente *indie*, cujo desenvolvimento ainda é independente, porém a distribuição se dá através do canal de uma das duas grandes empresas do mercado: a Microsoft e a Sony. É pertinente realizar essa distinção porque, enquanto um jogo puramente *indie* tende a conter características mais autorais de seus *designers*, ainda que por conta disso possam sofrer maiores restrições orçamentárias, os outros acabam tendo outras variantes no processo de desenvolvimento. Quando uma grande empresa decide “publicar” um jogo, o nome dela passa a estar envolvido no projeto, limitando assim as opções dos desenvolvedores, que podem ser influenciados por essas empresas no processo de desenvolvimento. Sejam restrições quanto a prazos ou mesmo temáticas, o processo de criação é inegavelmente afetado.

No entanto, existem atualmente alternativas com um peso cada vez maior no mercado de jogos, principalmente no segmento independente. A maior delas é sem dúvida a plataforma de distribuição Steam, pertencente à Valve e lançada em setembro de 2003. No momento em que este texto é escrito, segundo o site SteamSpy (STEAMSPY, s/a),<sup>9</sup> há 155.058.203 de usuários ativos e 1.714.174.442 de jogos comprados. Até o momento, em tempo de jogo acumulado, o Steam contabiliza 5.637.010 anos e 3 meses. O recorde de jogadores simultâneos na plataforma foi batido em 3 de janeiro de 2016, com 12.332.000 pessoas jogando ao mesmo tempo (MORRISON, 2016). Para um desenvolvedor colocar seu jogo na plataforma, basta que ele o inscreva no Steam Greenlight, que é um sistema no qual os usuários decidem por meio de uma votação se um jogo deve ou não passar a ser vendido no Steam (STEAM, s/a).<sup>10</sup> Outra plataforma para desenvolvedores independentes é o itch.io, criado pelo programador Leaf Corcoran. Lançado em março de 2013, o itch.io contém até o momento 15.000 jogos em seu catálogo. Uma novidade da plataforma é que os desenvolvedores podem não apenas decidir se seu jogo é pago ou não, como se aceitam doações. Como o próprio Steam Greenlight se encontra cada vez mais sobrecarregado, o itch.io se torna uma alternativa eficiente (MAIBERG, 2015).

---

<sup>9</sup> Dados disponíveis em <<http://steamspy.com/>>. Acesso em 11 fev. 2016.

<sup>10</sup> Informações obtidas em <<http://steamcommunity.com/greenlight/faq/>>. Acesso em 10 jan. 2016.

### 3 DE PERTO, TODOS SOMOS FASCINANTES: UMA ANÁLISE DE *GONE HOME*

Este capítulo expõe em pormenores o objeto desta pesquisa, o jogo *Gone Home* (2013). Não se limita a analisar características como *gameplay*, câmera e tema, mas procura evidenciar como a imersão, a agência e a narrativa inovadora propõem novos paradigmas à mídia dos videogames.

#### 3.1 *Gone Home*

*Gone Home* (2013) é um jogo desenvolvido pela Fullbright Company, um estúdio de videogame independente baseado em Portland, Oregon. Cofundado por Steve Gaynor, Johnnemann Nordhagen e Karla Zimonja, todos com experiência em jogos maiores como *BioShock 2* (2010) e seu DLC<sup>11</sup> *Minerva's Den* (2010) – cujo roteiro foi escrito por Steve Gaynor –, *XCOM: Enemy Unknown* (2012) e *BioShock Infinite* (2013), e com o acréscimo de Cate Craig, o estúdio lançou o jogo em 2013, para as plataformas PC, Mac e Linux, além de, em 2016, para PlayStation 4 e Xbox One (GOLDFARB, 2015).



Figura 5: tela de abertura de *Gone Home* (2013).

Em *Gone Home* (2013), o jogador assume o controle de Katie, a filha mais velha da família Greenbriar, que está de volta aos Estados Unidos depois de passar um ano viajando pela Europa. Isso é estabelecido logo nos créditos iniciais, quando se ouve o recado que ela deixa na caixa postal do telefone da família, avisando que comprou passagens para um voo no dia 6 de

---

<sup>11</sup> *Downloadable content* (conteúdo “baixável”, em tradução livre), um conteúdo extra que o jogador pode baixar para seu jogo – fases, armas, roupas, histórias inteiras etc. –, muitas vezes pago.

junho e que não precisa que a mãe vá buscá-la no aeroporto. Então, Katie/o jogador chega a casa na madrugada chuvosa do dia 7.

A navegação no jogo ocorre por meio de uma câmera em primeira pessoa, de forma que o jogador vê tudo pela perspectiva de Katie. Já no pórtico da casa, ela se depara com a porta trancada e um aviso de Sam, a filha mais nova da família.

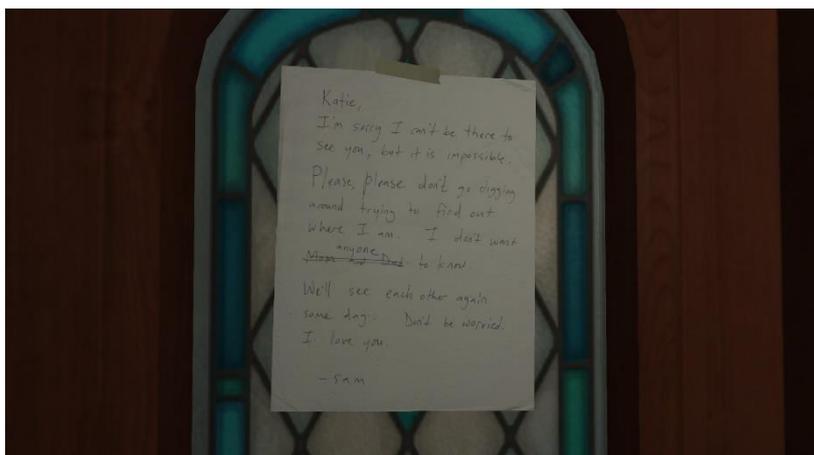


Figura 6: bilhete de Sam na porta de casa.

No bilhete está escrito: “Katie, me desculpa por não poder estar aí para ver você, mas é impossível. Por favor, por favor, não começa a fuçar a casa tentando descobrir onde eu estou. Não quero que ~~mamãe e papai~~ ninguém saiba. Nós vamos nos ver de novo algum dia. Não se preocupe. Eu te amo, Sam.” E vasculhar a casa passa a ser justamente o que Katie/o jogador faz ao longo de *Gone Home* (2013). Em entrevista ao site Adventure Gamers, Steve Gaynor diz: “Nós esperamos que toda a motivação para explorar a casa e tentar descobrir o que aconteceu venha do jogador. Ele quer descobrir porque está curioso”<sup>12</sup> (MORGANTI, 2013). No desenvolvimento do jogo, Gaynor comenta que chegou a pensar em fazer do jogador um detetive particular ou um policial cumprindo seu trabalho; no entanto, a curiosidade despertada por alguém que faz parte da família e que, por isso, teria uma permissão implícita de vasculhar cada canto da casa se transforma na própria motivação do jogador.

Ao conseguir entrar na casa depois de encontrar a chave embaixo de um pato de porcelana, Katie/o jogador encontra quase todas as luzes da casa apagadas e tudo vazio. Assim, é através de bilhetes, panfletos, anotações e detalhes do cenário que se descobre o que houve naquele local. Algo que se estabelece logo no começo do jogo é que a posição do jogador e de

<sup>12</sup> “We hope that the entire motivation for exploring the house and trying to find out what happened is internally [driven] by the player. You want to find out more because you’re curious”, em tradução livre.

Katie não são tão diferentes assim. Logo no hall de entrada, há caixas de papelão com o nome do cômodo ao qual seu conteúdo pertence, o que indica que a família se mudou recentemente para a casa, talvez durante a viagem de Katie. Portanto, aquele é um espaço estranho tanto para a personagem quanto para o jogador.



Figura 7: hall de entrada da casa da família Greenbriar.

A casa dos Greenbriar esconde detalhes da vida de seus ocupantes atuais e passados. Ao vasculhar a residência, Katie/o jogador encontra pequenas informações sobre como foi o último ano da vida dos pais da jovem. Janice, a mãe, passou a trabalhar cada vez mais, dedicando mais e mais tempo ao emprego de guarda-florestal do que à sua vida pessoal, enquanto o pai, Terry, parece estar sofrendo um bloqueio criativo para escrever um novo livro sobre John F. Kennedy.

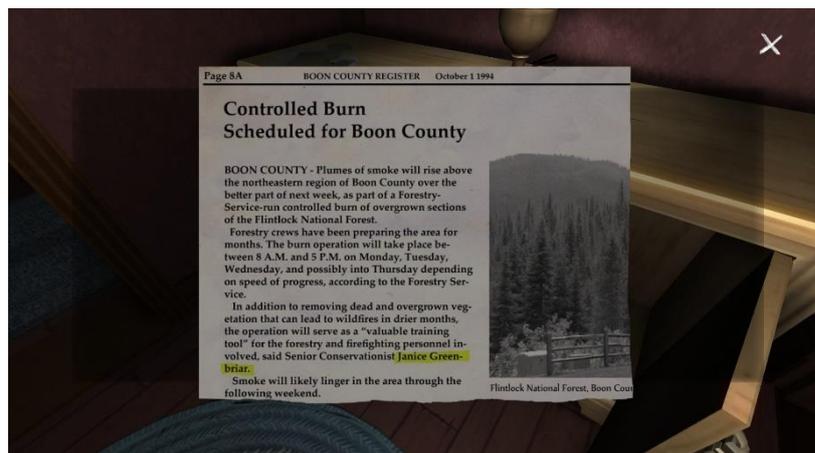


Figura 8: recorte de jornal sobre a mãe de Katie e Sam.

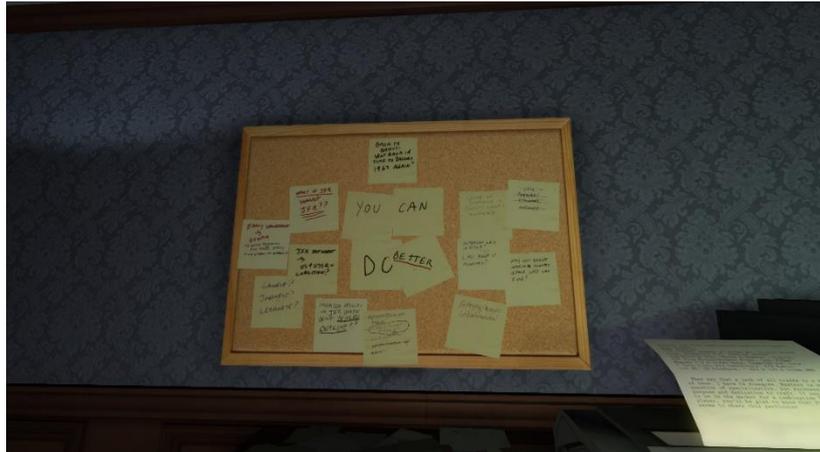


Figura 9: mural de trabalho de Terry Greenbriar.

Além disso, aos poucos o jogador/Katie descobre novas informações sobre a casa, seu antigo dono e seu passado. A residência, situada em Arbor Hill, 1 – o que indica que talvez seja a única casa nas proximidades; afinal, ela se situa numa colina –, esconde muitos segredos que revelam uma fama de mal-assombrada. Recebida por Terry como herança de seu tio, a casa é uma propriedade muito antiga, o que é evidenciado por recortes de jornais, um parecer sobre a instalação elétrica, o quarto de empregados no portão, entre outros indícios. Um detalhe importante sobre o jogo é que a história da morte e da herança do tio de Terry, Oscar Masan, só é descoberta se o jogador encontra a senha para o arquivo no escritório do pai de Katie, e isso em nada avança a história principal do jogo. É apenas um detalhe que a enriquece.

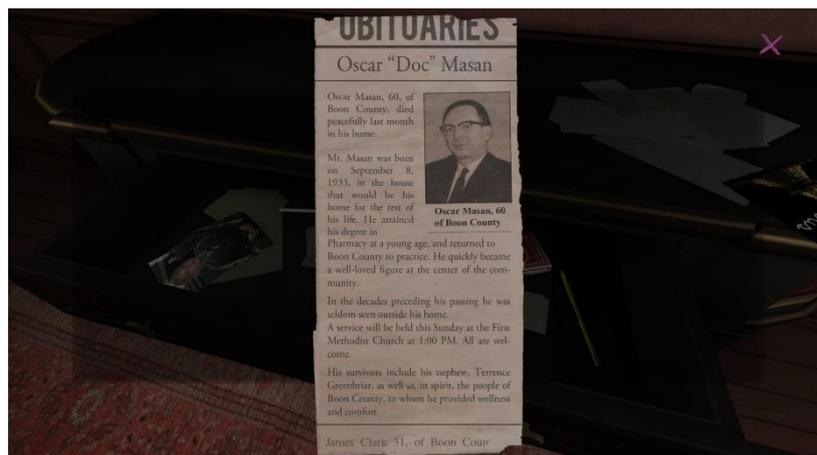


Figura 10: obituário de Oscar Masan.

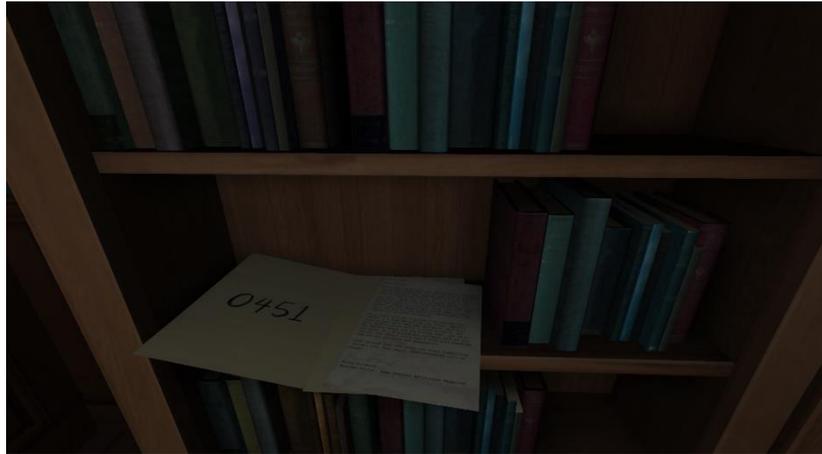


Figura 11: senha de arquivo em pasta.

Após vasculhar alguns cômodos, o jogador/Katie descobre um bilhete enfiado dentro de uma mochila num armário. É a lista do material escolar necessário para um “novo estudante”.

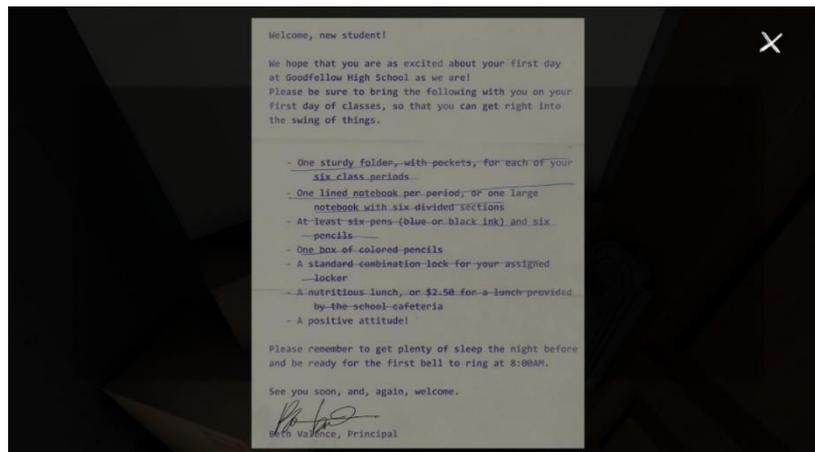


Figura 12: lista de material escolar.

Quando se começa a ler o bilhete, tem início um áudio com alguém falando. É Sam, irmã mais nova de Katie, que relata o primeiro dia de aula na nova escola. Ela diz como foi sua apresentação à turma e que logo perguntam se ela é a “Garota da Casa Psicopata”<sup>13</sup> da Arbor Hill. Assim, o jogador é apresentado à mecânica que conduzirá o avanço da história principal de *Gone Home* (2013). Após ouvir o áudio, no menu do jogo há uma inscrição chamada “O primeiro dia de aula”,<sup>14</sup> com a data de 6 de setembro de 1994. Por meio dessas “páginas” de diário, descobrir o que houve com Sam no tempo em que Katie esteve fora é o fio condutor da narrativa. Conforme o jogador encontra pistas que ajudam a elucidar o que houve com a irmã

<sup>13</sup> “Psycho House Girl”, em tradução livre.

<sup>14</sup> “The First Day of School”, em tradução livre.

de Katie, mais detalhes da vida de Sam são mostrados, e torna-se possível ler no menu do jogo a transcrição do relato da jovem.

*Gone Home* (2013) é um jogo sobre Sam. O objetivo do jogador/Katie é descobrir o que houve com ela por meio desses pequenos relatos de sua própria vida. A adolescente inicialmente teve problemas de adaptação, tanto na escola como na própria casa, como se descobre ao encontrar na biblioteca do pai o livro *Um estranho sob meu teto*,<sup>15</sup> por exemplo, ou as advertências escolares. Porém, o que se sobressai é sua curiosidade por uma garota da escola que se veste de forma curiosa – ora com roupas punk surradas, ora como um uniforme do Exército – e que vai todo dia depois da aula jogar *Street Fighter* na loja de conveniência 7-Eleven. A garota se chama Lonnie, e Sam se apresenta a ela num desses dias depois da aula.

Sam, que tinha um cartucho de *Street Fighter* para Super Nintendo emprestado do vizinho da antiga casa da família, convida Lonnie para que as duas joguem o jogo, e elas logo se tornam grandes amigas. Entre trocas de bilhetes durante as aulas e fitas cassete emprestadas, o que cresce entre as duas é algo que vai além de uma amizade, como se acompanha ao longo dos relatos. Em “Saindo com garotas”,<sup>16</sup> de 4 de outubro de 1994, Sam fala de como é diferente sair com meninas em vez de meninos, como se sente mais à vontade; em “Lidando com as raízes”,<sup>17</sup> de 22 de outubro de 1994, ela relata a experiência das duas pintando os cabelos juntas; e em “Situação de mentir para mamãe e papai”,<sup>18</sup> de 29 de outubro de 1994, Sam fala que precisou mentir para os pais de forma que pudesse ir a um show com Lonnie.

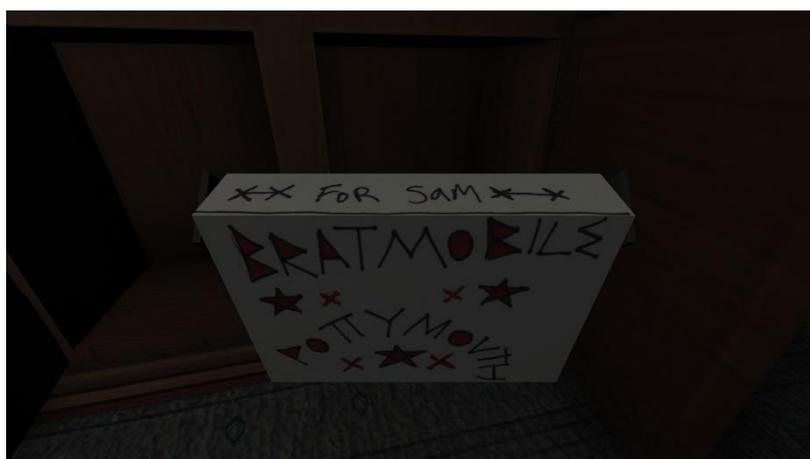


Figura 13: fita que Lonnie grava para Sam.

<sup>15</sup> *A Stranger Under My Roof*, em tradução livre.

<sup>16</sup> “Hanging Out With Girls”, em tradução livre.

<sup>17</sup> “Dealing With Roots”, em tradução livre.

<sup>18</sup> “Lie-to-Mom-and-Dad Situation”, em tradução livre.

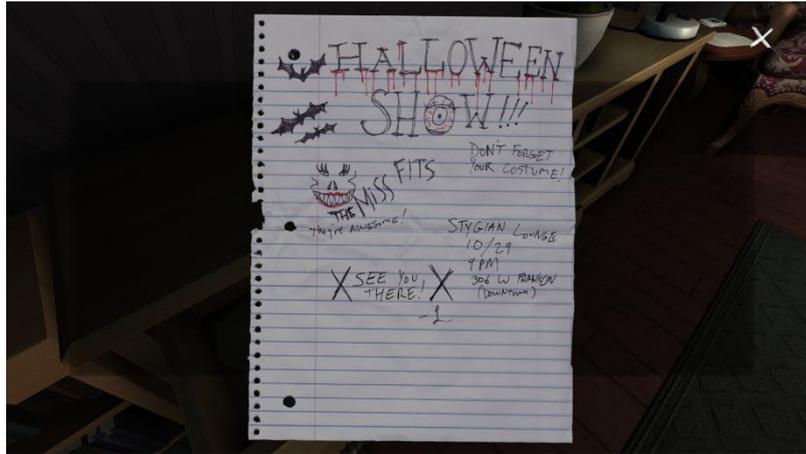


Figura 14: convite de Lonnie para o show.

Nesse show, Lonnie se declara para Sam. A irmã mais nova de Katie, confusa, leva um tempo até conversar com a amiga. E elas se beijam, começando assim um relacionamento. As duas criam um *fanzine*, buscam pela casa por aparições e fantasmas, tirando fotos de todo canto, vão a shows, veem *Arquivo X* etc. Muitas dessas informações só são do conhecimento de Katie/do jogador caso haja interesse em vasculhar a casa e seja capaz de conectar as informações. Só se descobre que uma pequena escultura de um crânio feita no México que adorna o hall de entrada foi um presente de Lonnie caso se encontre o cartão-postal que ela escreveu para Sam, por exemplo. Além disso, é importante ressaltar que nenhuma dessas informações tem valor prático para o jogo, são apenas complementos para a história. É possível passar por elas sem nenhum problema e chegar ao fim de *Gone Home* (2013).

Retomando a história: Sam é fascinada por Lonnie, porém não a compreende. Lonnie, que tem uma postura subversiva, punk e que escreve ao lado de Sam *fanzines* feministas, ao mesmo tempo quer entrar para o Exército e seguir ordens sem as questionar. Mas, ainda que Sam saiba que Lonnie eventualmente terá de ir embora para se juntar às Forças Armadas, nada disso é um empecilho para o relacionamento. O problema maior surge quando os pais da família Greenbriar tomam conhecimento da sexualidade da filha caçula. E não apenas tomam conhecimento, como tratam como se fosse apenas uma fase, como Sam relata em “Uma longa fase”,<sup>19</sup> no dia 22 de abril de 1995.

<sup>19</sup> “A Very Long Phase”, em tradução livre.



Figura 15: fotografia de Lonnie.

Após isso, a vida delas se torna mais complicada, sobretudo porque Lonnie logo irá para o Exército, onde passará um tempo sem ter contato com o restante do mundo. Por fim, Sam e Lonnie decidem passar um último fim de semana em casa juntas, justamente o anterior à chegada de Katie, aproveitando que os pais das irmãs Greenbriar não estarão em casa – os dois vão a um retiro para terapia de casais, o que provavelmente está relacionado a esse último ano de seu casamento e só é descoberto caso o jogador vasculhe a estufa da casa, onde encontra um folheto do serviço com a data circulada.

Quando o jogador/Katie vai ao sótão da casa, a última área que se torna liberada para exploração, lá encontra o desenho de um coração partido com as iniciais “S” e “L”. Ao analisar o papel, ouve-se Sam lendo a inscrição no diário ““Eu disse sim””,<sup>20</sup> de 6 de junho de 1995, e se descobre que, depois de cair no sono, Sam atende a uma ligação de Lonnie, que diz que não conseguia pensar em nada no ônibus a caminho do campo do Exército além de Sam, então propõe que a namorada arrume tudo que puder e coloque num carro para que as duas dirijam até encontrar um lugar para elas. E Sam diz que sim.

No fim do jogo, o jogador/Katie encontra um diário em cima de uma mesa do sótão, e então fica claro que todas as histórias que são ouvidas como se lidas por Sam em *Gone Home* (2013) estão contidas ali.

<sup>20</sup> ““I Said Yes”” em tradução livre.



Figura 16: diário de Sam.

### 3.2 Uma análise de *Gone Home* e os videogames como linguagem digital

Com história e *gameplay* simples, *Gone Home* (2013) foi escolhido como melhor jogo do ano por grandes sites de videogames, como Polygon (GRANT, 2014) e IGN (IGN, 2014). No entanto, algo que chama atenção é que ele foi acusado de não ser um jogo por aqueles acostumados a fórmulas clássicas no videogame (CRECENTE, 2014; PBS Game/Show, nov. 2014), que cunharam o termo pejorativo “*Walking Simulator*” (“Simulador de caminhada”, em tradução livre). Não é o objetivo desta pesquisa tentar definir o que seria ou não um jogo de videogame – embora aqui se adote uma perspectiva mais ampla da definição –, mas principalmente se aproveitar dessa discussão para mostrar como os jogos são importantes para a literatura eletrônica e para sua evolução.

Ao discutir sobre enredos multiformes, Murray (2003) propõe que

escritores precisarão de um método concreto para estruturar uma história coerente, não como uma sequência isolada de eventos, mas como um enredo multiforme aberto à participação colaborativa do interator. (MURRAY, 2003, p. 179)

Ao evidenciar a natureza padronizada do ato de contar histórias, a autora conclui que os computadores são meios apropriados para fazê-lo, pois são máquinas de reproduzir padrões, que são a base das histórias da humanidade.

Outro conceito importante que Murray (2003) traz são as primitivas, “os blocos básicos de construção de um sistema de composição de histórias” (MURRAY, 2003, pp. 182-183). Na narrativa eletrônica, essas primitivas são as ações dos interatores como definidas pelo autor da história. Murray aponta que, quanto mais simples forem de aprender e menos chamarem atenção para a mídia em si, mais intensa se tornará a imersão e mais forte será o sentido de encenação dramática. Na versão para computador de *Gone Home* (2013), não há muitos

comandos. As teclas W, A, S e D controlam a direção para onde Katie caminha, o mouse funciona como a direção da câmera/dos olhos, o botão direito é o zoom e o esquerdo é usado para todas as outras ações: abrir e fechar portas e gavetas, acender e apagar a luz e pegar objetos. Anna Anthropy, em seu livro *Rise of Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form* (2012), comenta como desenvolvedores, depois de trinta anos de jogos de videogame produzidos seguindo um mesmo modelo de controle para um mesmo tipo de público, apenas acrescentaram camadas de complexidade. Isso serve à sua crítica a como eles se tornam cada vez mais inacessíveis a qualquer pessoa não inserida no meio e também dialoga com este trabalho, ao mostrar como a simplicidade dos controles de *Gone Home* (2013) evidenciam um caráter inovador na mídia.

Como apontado no primeiro capítulo deste trabalho, os computadores não foram determinantes para o surgimento de recursos literários que posteriormente seriam utilizados na literatura ergódica. No entanto, essa nova literatura representa um desenvolvimento e uma evolução do códex e de impressos. Encontra-se o uso de hipertexto em *Fogo pálido* (1985), como já dito, porém no livro ele funciona como recurso linguístico. Enquanto isso, em *Gone Home* (2013) e na literatura eletrônica de um modo geral, esse recurso é utilizado para alienar o leitor (AARSETH, 1997). Enquanto na escrita impressa o leitor percebe o jogo do narrador, na literatura eletrônica o interator desconhece as possibilidades que deixa para trás.

No entanto, para além de toda informação que pode não ser encontrada pelo jogador sem que ele dê falta dela, como toda a história da casa na Arbor Hill, 1, ou sobre os pais de Katie e Sam, em determinado momento o jogador/Katie encontra uma folha de caderno no porão da casa com algo escrito por Sam. Em qualquer outro momento de *Gone Home* (2013) seria possível ler e reler aquele papel quando o jogador quisesse. Porém, nessa folha Sam começa a descrever suas experiências sexuais com Lonnie, e Katie, como irmã mais velha, prefere não ler aquilo e coloca o papel de volta no chão menos de cinco segundos depois de pegá-lo.



Figura 17: Sam descreve suas experiências sexuais e Katie diz “OK, não vou ler mais nada disso”.

Não há nada que o jogador possa fazer para chegar àquela informação que já esteve em sua mão e ele tem plena consciência disso. O jogador talvez fosse capaz de ler o relato até o fim, porém, porque ele controla Katie, a irmã mais velha de Sam, isso se torna impossível. É um lembrete de que há um narrador naquela história, de que o jogador está interpretando um personagem e não tem total liberdade para tomar qualquer decisão que desejar, pois se vê sujeito a regras do círculo mágico – ou peça de quebra-cabeça – no qual se inseriu. É importante ressaltar que esse narrador não ocupa o mesmo espaço que o autor, como já visto anteriormente. Se uma história é “um ato de interpretação do mundo, enraizado nas percepções e nos sentimentos particulares do escrito” (MURRAY, 2003, p. 194), em momentos como esse se encontra uma resposta para o questionamento de Murray (2003) sobre como exprimir a voz do “escritor” com tanta força como ocorre no material impresso. Enquanto em filmes e livros o controle do narrador é total, jogos de videogame pressupõem a interferência do interator, estando sempre cientes da dimensão física do jogador, como afirma Thom Bissell no livro *Extra Lives: Why Video Games Matter* (2010).

Esse narrador aumenta o grau de imersão do jogador naquela história. Como explica Steven Gaynor em um painel da GDC – Game Developers Conference – em 2014 (GDC VAULT, 2014), os jogadores de teste reclamaram da forma como se interagia com objetos. É muito comum que em jogos de videogame o personagem controlado pelo jogador interaja com algo no cenário e depois simplesmente o jogue de volta de qualquer forma. No entanto, considerando que o jogador controla uma garota pertencente àquela família, não faria sentido que ele simplesmente largasse os objetos pela casa, o que fez os desenvolvedores incluírem a opção de “Colocar de volta”. Em vez de jogar a lata de refrigerante que estava em cima da estante de qualquer forma, Katie/o jogador a coloca numa posição similar à que encontrou o

objeto. E esse controle é apreciado pelo interator, pois ele também serve para aumentar o grau de imersão. Essas limitações são coerentes com a narrativa.

Aqui, pode-se retornar a Juul (2008), afinal, foi realizada uma negociação de como seria implementado o círculo mágico para que as regras específicas de *Gone Home* (2013) fossem aceitas. Aliado a isso, o jogador é responsável por desenvolver sua crença no jogo. Um exemplo disso é constatar que as câmeras em primeira pessoa nos videogames estão intimamente ligadas a *First-Person Shooters* – em jogos de tiro e combate como *Halo: Combat Evolved* (2001) e *Call of Duty* (2003). No entanto, em *Gone Home* (2013) não há nenhuma ação nem aventura no sentido clássico, quanto mais tiros. Sequer há inimigos. Portanto, para que o jogador seja capaz de se sentir imerso, ele deve se colocar na pele de uma jovem adulta na nova casa dos pais que não vê há um ano.

Além dessa imersão, deve-se lembrar que o videogame, como parte do que se pode considerar literatura eletrônica, tem em si a base computacional de códigos que precisam ser processados para que sejam compreendidos. Essa experiência da máquina é transferida para as obras construídas no meio digital, como já visto em Hayles (2009). É necessário que o interator atravesse a história para que ela se complete, ou seja, ele é o agente da narrativa. Ainda que se questione seu caráter como jogo de videogame, é inegável que *Gone Home* (2013) depende da ação do interator para se ver consumado. A própria navegação, como afirma Murray (2003), traz essa sensação, e cada experiência de vagar pela casa da família Greenbriar no controle de Katie molda uma história um pouco diferente e permite observar aquela família de determinada maneira. Seria como encontrar capítulos novos ao ler e reler um livro, ou seja, um feito impossível na mídia impressa.

Por isso, o

elemento mais importante que o novo meio acrescenta ao nosso repertório de capacidades de representação é sua natureza procedimental, sua habilidade de capturar experiências como sistemas de ações inter-relacionadas. (MURRAY, 2003, p. 256)

O computador é o meio com o maior potencial já inventado pela humanidade. E ele torna possível transformar a narrativa, afinal, adiciona suas próprias características aos meios de comunicação. Pensar que o interator pode ser o receptor de um mundo criado por um autor é uma percepção recente. E o próximo passo é fazer com que a experiência estética de uma história conte, de modo corriqueiro, com essa agência do leitor. Para isso, Janet Murray (2013) defende que a ferramenta seja posta na mão do maior número possível de pessoas para que ela se desenvolva, o que é corroborado por Anna Anthropy (2012) e que vem ocorrendo na última

década. E *Gone Home* (2013) é um exemplo dessas novas experimentações possíveis em um meio mais acessível.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Jogos de videogame ocupam um espaço cada vez maior na vida das pessoas. Seja em consoles como PlayStation 4 ou Xbox One, seja em computadores ou até mesmo em smartphones, na mão de qualquer pessoa, o número de jogadores dedicados ou casuais aumenta a cada ano. A importância econômica e cultural dos videogames é inegável, com mais de 1,2 bilhão de jogadores no mundo contabilizados em 2013, segundo o relatório State of Online Gaming Report.

É importante que se estude a mídia a fim de compreender a relevância dos jogos de videogame como fenômeno cultural, e a interdisciplinaridade de seu estudo torna a discussão do tema importante para a análise das mediações tecnológicas e sociais do homem contemporâneo. Este trabalho partiu dos fundamentos do que é um jogo e como se pode atualizar o conceito de círculo mágico de Huizinga (2012) por meio do trabalho de Juul (2008), mostrando que, como um parâmetro mais fluido que o proposto inicialmente pelo historiador alemão no início do século XX, há um papel mais ativo do jogador, que negocia sua participação no círculo. Não é uma simples questão de se estar ou não no jogo, mas sim de como se participa dele.

Esse investimento do jogador se reflete em importantes ideias apontadas ao longo deste trabalho. A literatura ergódica, de Aarseth (1997), requer que o leitor realize um esforço não trivial a fim de atravessar o texto; e a imersão e a agência, como apontado por Murray (2003), estão ligadas ao desejo do interator de participar da história. Todos requerem um investimento maior do leitor/interator/jogador do que qualquer outra mídia até o momento necessitou. E, se a virtualização em Lévy (1996) é um estado de potência, percebe-se nessa nova literatura – e nos videogames – a realização de um potencial que é oferecido pelas novas tecnologias, pelo universo digital.

Assim, como a proposição deste trabalho supunha, não se pode dizer que os jogos de videogame são apenas um desdobrar de outras mídias. Eles são um novo meio, uma nova forma de expressão que encontra novos desafios para se consolidar e desenvolver trabalhos diferentes dos que foram realizados no meio analógico/impresso. Não é possível transpor um jogo para outra mídia sem que aspectos fundamentais de seu funcionamento sejam perdidos, e com eles grande parte do que é a experiência de jogar um videogame.

Por isso esta pesquisa se deteve para recapitular brevemente a história dos videogames. Ainda que tenham sido criados a partir de equipamentos utilizados para outras finalidades, o resultado não é necessariamente um apanhado de outras técnicas e tecnologias, mas algo novo,

que guarda semelhanças, mas expande as possibilidades e cria novas, o que é a base do trabalho de Murray (2003) e de Aarseth (1997). Os dois autores contribuíram para demonstrar a força e o potencial da mídia digital por meio de suas características inerentes.

Por isso é de interesse desta pesquisa mostrar toda a taxonomia proposta por Ferreira (2013). Algumas características dos jogos de videogame são uma extensão do que é encontrado em outras mídias – como sua forma, que toma emprestado fundamentos da câmera cinematográfica para apresentar um jogo –, mas outras dependem exclusivamente de traços inerentes aos videogames, como o *gameplay*, que é a forma de abordar o universo do jogo. O *gameplay* que não tem relação com nenhuma outra característica de outras mídias. É próprio do meio.

Mesmo quando videogames constroem uma narrativa mais próxima da literária ou da cinematográfica, ainda carregam seus próprios atributos. Não por acaso foi selecionado para este trabalho *Gone Home* (2013), uma obra que, para muitos de seus críticos, sequer se tratava de um jogo. Essa posição limítrofe na verdade evidencia as possibilidades ainda em expansão da mídia. Se nos primeiros jogos o desafio era primariamente mecânico, como *Noughts and Crosses* ou *Tennis for Two*, ambos citados neste trabalho, e nos *Adventures* clássicos o desafio se encontrava em como fazer avançar a história, *Gone Home* (2013) mostra como uma obra sem desafios mecânicos e sem muitos enigmas que impeçam o avanço da história ainda guarda características que a insere no amplo campo da literatura eletrônica e dos próprios jogos de videogame.

*Gone Home* (2013) é um jogo simples em sua história e em seu *gameplay*. Mas, ainda assim, ele só existe como obra completa caso as barreiras que impõe sejam atravessadas. Embora pouco complexas se comparadas a jogos considerados difíceis como *Dark Souls* (2012), ainda é uma tarefa mais elaborada que passar as páginas de um livro ou construir o movimento de uma tela de cinema a partir dos frames de uma película. O jogo requer do jogador a habilidade e o interesse em explorar a casa da família Greenbriar, oferecendo como recompensa detalhes da história, algo que não obteria caso esperasse no pórtico da propriedade e não interagisse com os objetos. O jogo, que pode chegar a durar cinco horas caso o jogador explore cada canto da casa, dura menos de uma se todas as buscas se relacionarem exclusivamente ao fim da história de Sam. em Como abordar *Gone Home* (2013) é uma escolha, e as duas opções são válidas, gerando obras ligeiramente diferentes.

Uma questão interessante de ressaltar é a temática de *Gone Home* (2013). Enquanto a narrativa de muitos dos grandes jogos de videogame, principalmente no início da história da mídia, resumia-se a salvar a princesa, vingar a princesa ou destruir o vilão – e muitos jogos

atuais ainda tratam dos mesmos temas –, percebe-se desde o início dos anos 2000 uma maior variedade de histórias. Muito se deve aos jogos *indie*. Anna Anthropy, uma desenvolvedora de jogos *queer* e transexual, cujo primeiro jogo – *dys4ria* (2012) – trata de sua experiência com a disforia sexual e com o tratamento hormonal que fez durante seis meses, afirma haver uma quantidade limitada de histórias e tipos de jogos, obras com as quais não necessariamente se identifica por não dialogarem em nada com sua realidade. Assim, seu jogo é uma autobiografia de uma pessoa com uma vivência que em muito se diferencia das pessoas envolvidas com o video game no *mainstream*.

Jogos de videogame transmitem a ideologia de uma cultura, tendendo a reproduzir as ideias daqueles que os desenvolvem. Há uma limitação tanto no público quanto no desenvolvimento. Os jogos *mainstream* são os maiores responsáveis por isso, pois precisam de apelo comercial para que o produto seja bem-sucedido comercialmente. Eles tendem a ser desenvolvidos sempre por um mesmo tipo de pessoa pertencente a uma cultura específica que, em teoria, sabe exatamente como fazer um jogo funcionar no mercado. E esses jogos, para que vendam bem, precisam atender aos desejos de um público específico. Cria-se então um ciclo que se retroalimenta de jogos produzidos pelas mesmas pessoas para as mesmas pessoas. Assim, a mídia encontra limitações que não existem inerentemente ao meio, mas que são moldadas para que os produtos desenvolvidos tenham sucesso comercial.

Os jogos *indie* se tornam então um nicho no qual as são feitas experiências com narrativa e *gameplay*, e isso mesmo entre aqueles cuja distribuição se dá por meio de uma grande empresa. *Braid* (2008), por exemplo, desenvolvido por Jonathan Blow, foi um dos primeiros grandes lançamentos independentes na indústria dos videogames. Sem a pressão de retornos financeiros e de atender a demandas do público, o desenvolvimento encontra maior liberdade, e *Gone Home* (2013) só existe por causa desse novo e viável modelo de produção.

A capacidade de qualquer pessoa produzir seu próprio jogo contribui para a evolução dos videogames. Com mais pessoas tendo voz na mídia, mais possibilidades de se expressar serão encontradas e mais formas de agência, imersão e transformação serão experimentadas. Mesmo que surjam mais e mais obras consideradas medíocres pela crítica ou pelo público, as chances são de que o volume venha acompanhado de maior variedade criativa, e com isso um maior desenvolvimento para o meio, o que é assunto para outro trabalho.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University, 1997.
- ANTHROPY, Anna. *Rise of Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. Nova Iorque: Seven Stories, 2012.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BISSELL, Tom. *Extra Lives: Why Video Games Matter*. Nova Iorque: First Vintage Books, 2011.
- CRECENTE, Brian. When Is a Game Not a Game?. *Polygon*, mar. 2014. Disponível em <<http://www.polygon.com/2014/3/31/5566098/gone-home-is-it-a-game>>. Acesso em 24 jan. 2016.
- EAGLETON, Terry. Introdução. In: *Teoria da literatura*. São Paulo: Martins Fontes, 2003. pp. 1-22.
- ECO, Umberto. *Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- ELECTRONIC Literature Organization. What Is E-Lit?. Disponível em <<http://eliterature.org/what-is-e-lit/>>. Acesso em 28 dez. 2015.
- GDC Vault. Why Is *Gone Home* a Game?. *GDC Vault*, 2014. Disponível em <<http://www.gdcvault.com/play/1020376/Why-Is-Gone-Home-a>>. Acesso em 24 jan. 2016.
- GOLDFARB, Andrew. *Gone Home* PS4, Xbox One, Release Date Announced. *IGN*, dez. 2015. Disponível em <<http://www.ign.com/articles/2015/12/07/gone-home-ps4-xbox-one-release-date-announced>>. Acesso em 17 jan. 2016.
- GRANT, Christopher. Polygon's 2013 Game of the Year: *Gone Home*. *Polygon*, jan. 2014. Disponível em <<http://www.polygon.com/2014/1/15/5311568/game-of-the-year-2013-gone-home>>. Acesso em 24 jan. 2016.
- HAYLES, N. Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. São Paulo: Global; Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- IGN. The Best PC Game of 2013: *Gone Home* – IGN's Best of 2013. *IGN*, set. 2014. Disponível em <<http://www.ign.com/videos/2014/01/09/the-best-pc-game-of-2013-gone-home-igns-best-of-2013>>. Acesso em 24 jan. 2016.

JUUL, Jesper. *A Clash Between Game and Narrative: A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction*. 1999. 95 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Copenhague, Copenhague. Disponível em <<http://www.jesperjuul.net/thesis/>>. Acesso em 8 jan. 2016.

\_\_\_\_\_. The Magic Circle and the Puzzle Piece. In: GÜNZEL, Stephan; LIEBE, Michael; MERSCH, Dieter (org.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. pp. 56-67. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam, 2008. Disponível em: <<https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/frontdoor/index/index/docId/2550>>. Acesso em 28 dez. 2015.

KAIN, Erik. Why Digital Distribution Is the Future And GameStop Is Not: Taking the Long View on Used Games. *Forbes*, mai. 2013. Disponível em <<http://www.forbes.com/sites/erikkain/2013/05/30/why-digital-distribution-is-the-future-and-gamestop-is-not-taking-the-long-view-on-used-games/>>. Acesso em 10 jan. 2016.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?*. São Paulo: 34, 1996.

MAIBERG, Emanuel. Itch.io Is the Littlest Next Big Thing in Gaming. *Motherboard*, jun. 2015. Disponível em <<http://motherboard.vice.com/read/itchio-is-the-littlest-next-big-thing-in-gaming>>. Acesso em 10 jan. 2016.

MORGANTI, Emily. *Gone Home*. *Adventure Gamers*, jun. 2013. Disponível em <<http://www.adventuregamers.com/articles/view/24761>>. Acesso em 17 jan. 2016.

MORRISON, Angus. Steam Surpasses 12 Million Concurrent Users. *PC Gamer*, jan. 2016. Disponível em <<http://www.pcgamer.com/steam-surpasses-12-million-concurrent-users/>>. Acesso em 08. jan. 2016.

MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

NABOKOV, Vladimir. *Fogo pálido*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1985.

PARSONS, Jeff. Video Games Are Bigger Than Hollywood: *Call of Duty* Becomes Highest-Earning Entertainment Release of the Year. *Mirror*, nov. 2015. Disponível em <<http://www.mirror.co.uk/news/technology-science/technology/video-games-bigger-hollywood-call-6811936>>. Acesso em 30 jan. 2016.

PBS Game/Show. What Is a Game? And Why It Matters!, nov. 2014. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=H0ReU2tvLFo>>. Acesso em 24 jan. 2016.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT, 2003.

STATE of Online Gaming Report. Disponível em <[http://auth-83051f68-ec6c-44e0-afe5-bd8902acff57.cdn.spilcloud.com/v1/archives/1384952861.25\\_State\\_of\\_Gaming\\_2013\\_US\\_FINAL.pdf](http://auth-83051f68-ec6c-44e0-afe5-bd8902acff57.cdn.spilcloud.com/v1/archives/1384952861.25_State_of_Gaming_2013_US_FINAL.pdf)>. Acesso em 30 jan. 2016.

STEAM. Steam Workshop: Greenlight FAQ. Disponível em <<http://steamcommunity.com/greenlight/faq/>>. Acesso em 10 jan. 2016.

STEAMSPY. Disponível em <<http://steamspy.com/>>. Acesso em 11 fev. 2016.

### **Jogos de videogame**

BIOSHOCK 2. Novato: 2K Games, 2010. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

BIOSHOCK Infinite. Novato: 2K Games, 2013. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

BRAID. Redmond: Microsoft Studios, 2008. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

CALL of Duty. Santa Monica: Activision, 2003. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

CHILD of Light. Rennes: Ubisoft, 2014. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

DARK Souls. Shinagawa: Bandai Namco Games, 2012. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

DYS4RIA. Pensilvânia: Newgrounds, 2012. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

ELDER Scrolls V: Skyrim, The. Rockville: Bethesda Softworks, 2011. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

FALLOUT 4. Rockville: Bethesda Softworks, 2015. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

GONE Home. Portland: Fullbright, 2013. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

HALO: Combat Evolved. Redmond: Microsoft Game Studios, 2003. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

HER Story. Sam Barlow, 2015. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

MASS Effect. Redmond: Microsoft Game Studios, 2008. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

MINECRAFT. Estocolmo: Mojang, 2011. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

MINERVA'S Den. Novato: 2K Games, 2010. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

PAPERS, Please. Warrensburg: 3909 LLC, 2013. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

RAYMAN Legends. Rennes: Ubisoft, 2013. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

SUPER Time Force Ultra. Toronto: Capybara Games, 2014. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

TOM Clancy's Splinter Cell. Rennes: Ubisoft, 2002. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

VALIANT Hearts: The Great War. Rennes: Ubisoft, 2014. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

WALKING Dead, The. San Rafael: Telltale Games, 2012. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows.

XCOM: Enemy Unknown. Novato: 2K Games, 2012. Mídia virtual, sonoro, cor. Microsoft Windows