



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
Faculdade de Ciências Aplicadas



MÁRIO AUGUSTO PEDROSO CARNEIRO

**ENTRE A ENXADA E A ESPADA: EXPERIÊNCIA PÓS-COLONIAL EM
JOGOS DIGITAIS NO BRASIL**

**BETWEEN THE HOE AND THE SWORD: POSTCOLONIAL
EXPERIENCE ON DIGITAL GAMES IN BRAZIL**

LIMEIRA

2021

MÁRIO AUGUSTO PEDROSO CARNEIRO

**ENTRE A ENXADA E A ESPADA: EXPERIÊNCIA PÓS-COLONIAL EM
JOGOS DIGITAIS NO BRASIL**

*Dissertação apresentada à Faculdade
de Ciências Aplicadas da Universidade
Estadual de Campinas como parte dos
requisitos exigidos para obtenção do
título de Mestre em Ciências Humanas
e Sociais Aplicadas.*

Orientador: Prof. Dr. Rafael de Brito Dias

ESTE TRABALHO CORRESPONDE À VERSÃO
FINAL DA DISSERTAÇÃO DEFENDIDA PELO
ALUNO MÁRIO AUGUSTO PEDROSO
CARNEIRO, E ORIENTADA PELO PROF.
RAFAEL DE BRITO DIAS.

LIMEIRA

2021

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca da Faculdade de Ciências Aplicadas
Renata Eleuterio da Silva - CRB 8/9281

C215e Carneiro, Mario Augusto Pedroso, 1993-
Entre a enxada e a espada : experiência pós-colonial em jogos digitais no Brasil / Mario Augusto Pedroso Carneiro. – Limeira, SP : [s.n.], 2021.

Orientador: Rafael de Brito Dias.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Ciências Aplicadas.

1. Jogos digitais. 2. Videogames. 3. Pós-colonialismo. I. Dias, Rafael de Brito, 1982-. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Ciências Aplicadas. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: Between the hoe and the sword : postcolonial experience on digital games in Brazil

Palavras-chave em inglês:

Digital games

Video games

Postcolonialism

Área de concentração: Modernidade e Políticas Públicas

Titulação: Mestre em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Banca examinadora:

Rafael de Brito Dias [Orientador]

Carolina Cantarino Rodrigues

Aline Conceição Job da Silva

Data de defesa: 16-12-2021

Programa de Pós-Graduação: Mestrado Interdisciplinar em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)

- ORCID do autor: <https://orcid.org/0000-0002-4874-3298>

- Currículo Lattes do autor: <http://lattes.cnpq.br/1655854469518856>

Folha de Aprovação

Autor(a): Mário Augusto Pedroso Carneiro

Título: Entre a Enxada e a Espada: experiência pós-colonial em jogos digitais no Brasil

Natureza: Dissertação

Área de Concentração: Modernidade e Políticas Públicas

Instituição: Faculdade de Ciências Aplicadas – FCA/Unicamp

Data da Defesa: Limeira/SP, 16 de dezembro de 2021.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Rafael de Brito Dias (orientador)

Faculdade de Ciências Aplicadas - FCA/Unicamp

Profa. Dra. Carolina Cantarino Rodrigues (membro)

Faculdade de Ciências Aplicadas - FCA/Unicamp

Dra. Aline Conceição Job da Silva (membro externo)

Universidade de Caxias do Sul - UCS

A Ata de Defesa com as respectivas assinaturas dos membros da banca examinadora encontra-se no siga/Sistema de Fluxo de Dissertação/Tese e na Secretaria do Programa da Unidade.

À vó Sely.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador, Rafael Dias, por ter topado com placidez essa aventura de me acompanhar em meus primeiros passos na pesquisa de jogos digitais, pela confiança e por ter me deixado livre e seguro para voar com a mente sobre devaneios teóricos que, quiçá, se conformarão enquanto sementes de uma vida intelectual prolífica e realizada.

Agradeço à banca avaliadora, professoras Carolina Cantarino e Aline Job, cuja produção intelectual engajada e diligente inspirou todas as linhas e entrelinhas do presente trabalho.

Agradeço à minha família e, especialmente, à minha mãe, Marcia, que, com a tenacidade típica de uma Maria do Brasil, sempre me proveu a estrutura e segurança necessárias para usufruir da existência. Obrigado por tornar tudo possível.

Agradeço aos incríveis antropólogos José Miguel e Luiza que, no contexto da Iniciação Científica, ainda na época de graduação, me fizeram cogitar e vislumbrar as dores e delícias do caminho da pesquisa científica e, no contexto da vida, me ensinam tanto sobre carinho e saudade. Da Pauliceia desvairada à tríplice fronteira amazonense e fechando um triângulo lá pelos lados do Ceará, é pouca terra para o meu amor por vocês!

Agradeço à patota que me trespassa e enreda todos os dias, cada um em suas idiossincrasias e virtudes: Filipo, Guilherme, Fellipe e Fabiano. Às vezes tenho dificuldades em distinguir as relações individuais com a composição desse nosso coletivo, mas repouso na certeza de que é no turbilhão de chacotas, abraços e lágrimas que reside isso que é tão especial entre nós e cada um de nós.

Agradeço às mulheres mais extraordinárias que tive o privilégio de conhecer: Elena, Maria Victória e Marina. Vocês me inspiram. De todas as possibilidades advindas da intensa e por vezes violenta experiência que foi a graduação em Ciências Sociais para todos nós, posso apenas ser profundamente grato à sorte da permanência de vocês em minha vida.

Agradeço ao Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas (ICHSA) por ter me proporcionado um ambiente heterogêneo e rico de trocas e sabedorias, essencial para a consolidação de todo e qualquer trabalho intelectual. Agradeço especialmente aos amigos e colegas discentes. Ainda que nossas experiências enquanto discentes tenham sido separadas pela pandemia, levo no peito as lembranças daquela “sala que é super unida”.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. Agradeço, portanto, à agência de fomento pelo financiamento. Em tempos de gradativo despreço ao conhecimento e à pluralidade de ideias, recebo esta dádiva com a clareza de seu propósito de socialização e democratização de saberes e vivências. Pela Educação pública, gratuita e para todos!

Durante o percurso de escrita desta dissertação, muitas vezes me vi em dúvida sobre a pessoalidade da escrita. Por fim, decidi-me pela primeira pessoa do plural por compreender que, embora os dedos que tenham digitados estes caracteres componham o corpo de Mário Augusto, foi um sem-número de afetos encarnados em pessoas que permitiram e alimentaram sua confecção. Deste modo, agradeço a todos aqueles que, mesmo que não nomeados aqui, me concederam a graça de um gesto ou palavra de zelo, e aos futuros leitores que preencherem suas leituras com afeição e respeito.

Pressione qualquer botão para iniciar!

Quem tem fome não joga.

Roger Caillois em *Os jogos e os homens*

E era justamente nesses dias de parco ou nenhum alimento que ela mais brincava com as filhas. Nessas ocasiões, a brincadeira preferida era aquela em que a mãe era a Senhora, a Rainha. Ela se assentava em seu trono, um pequeno banquinho de madeira. Felizes, colhíamos flores cultivadas em um pequeno pedaço de terra que circundava o nosso barraco. As flores eram depois solenemente distribuídas por seus cabelos, braços e colo. E diante dela fazíamos reverências à Senhora. Postávamos deitadas no chão e batíamos cabeça para a Rainha. Nós, princesas, em volta dela, cantávamos, dançávamos, sorriamos. A mãe só ria de uma maneira triste e com um sorriso molhado... Mas de que cor eram os olhos de minha mãe? Eu sabia, desde aquela época, que a mãe inventava esse e outros jogos para distrair a nossa fome. E a nossa fome se distraía.

Conceição Evaristo em *Olhos d'água*

RESUMO

Nesta dissertação, buscamos estabelecer uma relação entre estudos pós-coloniais e jogos digitais a nível teórico e metodológico, a partir da análise dos jogos brasileiros *Árida: Backland's Awakening* e *Profane*. Primeiramente, delineamos um olhar para os *game studies* e sua composição com enfoque na história das investigações filosóficas e antropológicas sobre os jogos de modo geral, sua gênese enquanto estudos sobre o videogame especificamente, os múltiplos encontros e entrecruzamentos disciplinares que o compõem, e o conjunto dos *game studies* pós-coloniais. Em seguida, descrevemos os processos de desenvolvimento dos jogos a partir da observação e apresentação de suas características básicas de design e composição representacional, em relação com os espaços e sujeitos produtores destes. A partir da perspectiva de ludologia cultural aliada aos estudos pós-coloniais e suas intersecções, propomos um expediente analítico que parte da fragmentação tripartite do jogo digital enquanto objeto cultural a partir das noções de *espaço*, *narrativa* e *agência*, apresentando os referidos jogos como modelos paradigmáticos de perscrutação das composições espaciais, estruturas diegéticas e da miríade de interações lúdicas provenientes destes. Por fim, buscamos recompor o objeto através da conceitualização da experiência proveniente da interação com o jogo, evidenciando a proeminência da teoria social que pauta a centralidade da colonialidade para a compreensão de tais processos e sua pertinência para os estudos de jogos no Brasil. Apesar de amplamente díspares em termos de design de jogo, *Árida* e *Profane* apresentam práticas lúdicas com aspectos da vida social característicos de representações e fatos históricos relativos ao colonialismo europeu, dando ao jogador a possibilidade de interagir de modo politicamente polivalente com processos como migração e ocupação territorial, empatia e alteridade, através de histórias baseadas em concepções historiográficas ou fabulações fantásticas, estabelecendo conexões com tais universos que permitem a constituição de interações lúdicas nos quais a colonialidade ocupa um papel central enquanto dispositivo e chave explicativa; ambientes de experimentação, contestação e elaboração do colonialismo enquanto prática política e sistema representacional.

Palavras-chave: jogos digitais; videogames; pós-colonialismo.

ABSTRACT

In this dissertation, we seek to establish a link between postcolonial studies and digital games at a theoretical and methodological level, based on the analysis of the Brazilian games *Árida: Backland's Awakening* and *Profane*. First, we outline game studies and their composition, focusing on the history of philosophical and anthropological investigations on games in general, their genesis as studies on video games specifically, the multiple encounters and disciplinary intersections that compose it, and the whole of postcolonial game studies. Then, we describe the game development processes from the observation and presentation of their basic design characteristics and representational composition, regarding the spaces and subjects that produce them. From the perspective of cultural ludology combined with postcolonial studies and their intersections, we propose an analytical expedient that begins at the tripartite fragmentation of the digital game as a cultural object from the notions of space, narrative and agency, presenting these games as paradigmatic models for the scrutinizing of spatial compositions, diegetic structures and the myriad of playful interactions arising from them. Finally, we seek to recompose the object through the conceptualization of the experience arising from the interaction with the game, highlighting the prominence of social theory that guides the centrality of coloniality to the understanding of such processes and its relevance to game studies in Brazil. Despite being widely different in terms of game design, *Árida* and *Profane* presents playful practices with aspects of social life characteristic of representations and historical facts regarding European colonialism, giving the player the possibility of interacting in a politically polyvalent way with processes such as migration and occupation territorial, empathy and alterity, through stories based on historiographical conceptions or fantastic fables, establishing connections with such universes that allows the constitution of playful interactions in which coloniality plays a central role as a device and explanatory key; environments of experimentation, contestation and elaboration of colonialism as a political practice and representational system.

Keywords: Digital Games, Video Games, Postcolonialism.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: imagem promocional de <i>Profane</i> na fase <i>pré-alpha</i>	20
Figura 2: imagem ilustrativa das “Ilhas Heréticas” de <i>Profane</i>	20
Figura 3: imagem promocional de <i>Árida</i>	21
Figura 4: representação de soldados estadunidenses e cubanos em <i>Ghost Recon: Island Thunder</i> ...	38
Figura 5: representação das raças jogáveis em <i>World of Warcraft</i>	49
Figura 6: captura de tela de teste do protótipo de <i>Profane</i>	56
Figura 7: captura de tela de <i>Profane</i> durante a fase <i>pré-alpha</i>	57
Figura 8: imagem promocional de <i>Profane</i> na fase <i>alpha</i>	59
Figura 9: <i>roadmap</i> de <i>Profane</i> atualizado em Julho de 2021	60
Figura 10: imagem informativa sobre a dinâmica de conquista em <i>Profane</i>	63
Figura 11: captura de tela de relato submetido no fórum digital de <i>Profane</i>	65
Figura 12: Cícera em frente ao ponto de <i>save</i>	70
Figura 13: Cícera preparando uma fogueira	71
Figura 14: aba “mantimentos” do sistema de inventário de <i>Árida</i>	72
Figura 15: Dona Firmina recompensando Cícera por retornar seus bodes.	73
Figura 16: tela de apresentação dos “coleccionáveis” de <i>Árida</i>	74
Figura 17: Cícera sentada em um dos bancos de madeira do jogo	74
Figura 18: captura de tela de partida do jogo <i>Age of Empires III</i>	84
Figura 19: captura de tela de partida do jogo <i>America’s Army</i>	89
Figura 20: captura de tela de partida do jogo <i>Special Force</i>	90
Figura 21: captura de tela de partida do jogo <i>Under Ash</i>	91
Figura 22: imagem demonstrativa de <i>New World</i>	104
Figura 23: descrição do sistema de facções de <i>New World</i>	105

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
CAPÍTULO I: PENSANDO JOGOS DE NORTE A SUL	26
1. <i>Sub specie ludi</i> : teorias do <i>play</i> e do humano	27
2. “Um debate que nunca aconteceu”: <i>game studies</i> e seu mito fundacional estruturante	33
3. Na periferia do texto ergódico: a (inter)disciplinaridade dos estudos sobre jogos digitais no Brasil	39
4. O jogar subalterno: <i>game studies</i> pós-coloniais	47
CAPÍTULO II: PROCESSOS DE COMPOSIÇÃO DE <i>PROFANE</i> E <i>ÁRIDA</i>	55
1. <i>Profane</i> e suas espadas: liberdade, conquista, fantasia	56
2. <i>Árida</i> e suas enxadas: jogar (n)no sertão	66
CAPÍTULO III: LUDOLOGIA CULTURAL	76
1. Espaço recursivo e hibridização de relações espaciais	78
2. Fantasia realista e realismo ficcional: produção de imaginários sociais através de narrativas ludológicas	85
3. “Jogabilidade crítica”: a ambiguidade cultural e política da interação lúdica	92
CAPÍTULO IV: PÓS-COLONIALIDADE DA EXPERIÊNCIA EM JOGOS DIGITAIS	97
CONSIDERAÇÕES FINAIS	110
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E CORPUS	114
ANEXOS	127
<i>Profane</i> - Campanha: A origem das culturas atuais	127
Monólogo de abertura de <i>Arida: Backland’s Awakening</i>	132
Monólogo intermediário em <i>Arida: Backland’s Awakening</i>	133
Monólogo final de <i>Arida: Backland’s Awakening</i>	134

INTRODUÇÃO

Estudar jogos digitais é confrontar-se com um meio cultural paradigmático do século XXI tanto pelos riscos, polêmicas e medos que suscita, quanto por suas potencialidades. Todo jogo traz algo de mimese do mundo social em que se insere e vice-versa; como veremos, há quem identifique no *ludus* a própria essência das sociedades humanas. O surgimento do jogo *digital*, em relação ao considerado *tradicional* ou *analógico*, entretanto, trouxe uma série de novas possibilidades e questões para a compreensão dos jogos, sendo uma das mais patentes a tensão entre *representação* e *interatividade*: as figuras, símbolos e imagens em um jogo já não são mais sobretudo ilustrativas, como num baralho de cartas, mas estruturam toda a experiência de jogo; tornaram-se, como se diz na linguagem coloquial dos jogadores, os *gráficos*, inerentes a todo jogo digital, os quais o jogador aciona através de um dispositivo – um *console*¹, um computador, um telefone celular, entre outros – a fim de dar início à partida de um jogo. Todo esse processo envolve uma miríade de interações que produzem efeitos inclusive para além do momento de jogo; jogar um jogo digital é uma performance ao mesmo tempo repetitiva – pois lida com as regras e estruturas impostas pela disposição do jogo – e criadora, ao reverberar das mais diversas formas e produzir sentidos amplamente plurais nos sujeitos que jogam.

Não obstante, há ainda o jogo *em si*. Legatário de uma pluralidade de mídias e representativo das transformações culturais e tecnológicas do século XX, o fenômeno dos jogos digitais, ou videogames, é, em termos materiais, composto fundamentalmente de modo computacional – o que, no entanto, não exclui o fato de que há também em sua concepção elementos de outra ordem, oriundos da literatura e do esporte, por exemplo, que o constituem e que, indubitavelmente, é um artefato não só permeado, mas formado intimamente por dinâmicas políticas (WINNER, 2017; CARNEIRO; BACKES, 2020). Carrega em seu cerne as marcas contextuais da violência e das disputas de poder entre nações, em um mundo dividido. Dessa forma, é inevitável que as contradições, conflitos, valores e ideais que existem no mundo onde esses jogos são concebidos se manifestem em sua constituição.

Os impactos do videogame enquanto um fenômeno tecnológico em franca expansão são sentidos de formas diversas dependendo do recorte geográfico empreendido. De

¹ Designação original das plataformas de processamentos de dados dedicadas principalmente a execução de jogos digitais, e que, no Brasil, são designadas popularmente como “videogame”.

acordo com a Pesquisa Game Brasil 2021², feita com 12.498 pessoas e em 26 estados e no Distrito Federal, 72% dos brasileiros têm o costume de jogar jogos eletrônicos; é notável também que 54% dos participantes identificaram-se com etnias não-brancas, sendo a parda (36,7%) e a negra (13,6%) as majoritárias neste recorte. O país também é um dos maiores mercados do setor no mundo. São, ao todo, 3,4 milhões de jogadores, o quarto maior número do mundo; entre 2013 e 2018, 1.718 jogos foram produzidos no país; 43% destes são os chamados jogos *mobile*³. Jogos para *consoles* e PC somam 29% deste total (10% do total foram desenvolvidos para plataformas de realidade virtual)⁴. Estas cifras, ainda que não revelem a importância dos videogames por si só, são indicativas da abrangência do fenômeno, que reverbera em diversos aspectos da sociedade, desde nossas concepções de *cultura* até a formação de identidades na contemporaneidade, como será explorado no presente trabalho.

Os videogames possuem uma capacidade ainda brevemente explorada de criação e reprodução de mundos sociais e possibilidades de vivência. São objetos culturais que carregam múltiplos sentidos e potencialidades, conduzindo representações, discursos e narrativas sustentadas por determinadas visões de mundo, assim como o cinema, a literatura etc.. Em diálogo com a obra do filósofo alemão Theodor Adorno, Zanolla aponta que

Apesar de considerar o jogo uma manifestação cultural, Adorno chama a atenção para o perigo de torná-lo uma atividade abstrata. O jogo, para ele, simboliza um momento lúdico da arte como cópia de uma práxis, um grau muito mais elevado que cópia da aparência. Dessa forma, a diversão nos moldes modernos confirma o conservadorismo social e a *tendência* a individualizar o sujeito, moldando-o conforme a necessidade do sistema capitalista via cultura. Elementos básicos determinantes de uma nova relação entre a teoria e a prática, entre os universos objetivo e subjetivo, demarcando a industrialização da cultura. Nisso, o jogo manifesta prática que, no cotidiano das relações, subsume falsamente a ideologia em nome da diversão. (ZANOLLA, 2010, p. 30, grifo meu)

Não se pode, portanto, ignorar que o videogame surge enquanto um subproduto de disputas de poder no século XX, marcadas pela ascensão da sociedade de consumo e da

² Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil/> Acesso em: 21 abr. 2021

³ Referente a plataformas móveis, como celulares e tablets.

⁴ Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-vem-crescendo-em-todo-o-brasil-revela-pesquisa-116972/>. Acesso em 20 jul. 2020.

exaltação das esferas privadas da vida social e cultural, em detrimento de uma concepção pública ou coletivista. Assim, o videogame representaria fielmente o *ethos* individualista do capitalismo neoliberal. Contudo, tal entendimento pode ser questionado se consideramos os jogos digitais enquanto fenômenos complexos que se manifestam politicamente a partir de conflitos e ambiguidades características do universo cultural contemporâneo, nas “intersecções” entre diferentes recortes políticos, ideológicos e até mesmo analíticos (CANCLINI, 2015), sendo o videogame um objeto que transita entre diversas dessas tensões: em seu surgimento, foi o produto recreativo do trabalho de cientistas que se ocupavam, principalmente, com artefatos de guerra; posteriormente, seu alvorecer é marcado pelos diversos trânsitos entre sociedades fragmentadas ou de fato divididas entre os paradigmas do capitalismo e do comunismo e, mais recentemente, entre os diversos *pós* que surgem na teoria social contemporânea: *pós-modernos*, *pós-estruturalistas* e, como exposto neste trabalho, os *pós-coloniais*, entre outros.

Ademais, embora o chamado *universo gamer* extrapole o ato da interação com o console ou o aparelho eletrônico que produz os processos que resultam na disposição e consequente fruição dos jogos – manifestando-se em fóruns, eventos e redes sociais, por exemplo – faz-se imprescindível a compreensão da relação que os jogadores estabelecem com a mídia, ponto central desta pesquisa, mesmo tratando-se de uma miríade de informações e influências distintas. Dito de outra forma, dificilmente jogadores de jogos digitais limitam-se à fruição de um título específico, porém tanto o momento exato do jogar – ou *interação lúdica*, definida por Salen e Zimmerman (2012b, p. 26) enquanto “o movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida” – quanto suas reverberações posteriores são objetos prolíficos de reflexão pois acabam por compor a identidade dos jogadores.

Desde a década de 1980, os jogos em geral e os videogames em particular vêm constituindo uma prolífica extensão de debates acadêmicos, congregando uma variedade de epistemologias e metodologias em torno do mesmo objeto: de suas estruturas e regras mais fundamentais, ao seu produto e destino – o jogo e seus jogadores. Tão logo a presença dos jogos digitais passou a ser amplamente expressiva tanto nas salas de estar quanto no imaginário social, o fenômeno rapidamente passou a atrair também interesse acadêmico. O campo conhecido internacionalmente como *game studies*⁵, apesar de sua existência

⁵ No âmbito da produção acadêmica brasileira sobre jogos digitais, não há ainda um consenso sobre a tradução da denominação para “estudos de jogos” ou similares, portanto nesta obra preservou-se o original em inglês para

relativamente curta – datada de cerca de trinta anos desde as primeiras publicações de maior expressividade acadêmica – já congrega obras consideradas canônicas para o estudo de jogos digitais e demonstra sua proliferação através da diversidade disciplinar que congrega em torno dos jogos digitais enquanto objeto de pesquisa: das Ciências Humanas e Sociais à Computação, estabelecendo diálogos entre Filosofia, Design, Linguística, entre outras disciplinas. Esta multiplicidade de olhares sobre o mesmo objeto demonstra a capacidade dos estudos sobre videogames de desenvolverem-se a partir de diferentes correntes de pensamento, a despeito de sua recente e complexa composição enquanto campo de estudos, ao menos em termos de tradições acadêmicas.

A história da gênese dos *game studies* seja amplamente documentada. Vale, no entanto, resgatá-la aqui por tratar-se de um exemplar expressivo do que é o processo de constituição de um campo interdisciplinar. Considerado um dos fundadores dos *game studies*, Espen Aarseth julgava imprescindível que o campo se consolidasse enquanto autônomo, uma “estrutura acadêmica independente” (AARSETH, 2001, tradução nossa) a outras disciplinas de estudos de mídia e, particularmente, dos estudos literários, que concomitantemente vinham produzindo estudos sobre jogos sob uma compreensão que viria a ser compreendida como *narratológica*, por focar em aspectos como enredo, trama e a história dos jogos, em detrimento de seus aspectos formais, regras e estruturas compostas pela linguagem computacional – o foco da *ludologia* que Aarseth preconizava.

Superada tal querela inicial do campo, a partir de um relativo consenso entre as partes envolvidas, os *game studies* passam a se consolidar enquanto referência privilegiada para a construção de análises acerca dos jogos digitais. Reforçamos, entretanto, que não se trata de uma identificação a priori das produções intelectuais acerca do objeto, ou seja, não são todos os trabalhos de análise ou reflexão sobre jogos digitais que se identificam sob a égide dos *game studies* ou sequer dialogam diretamente com tal produção. No Brasil, vemos o surgimento – relativamente consoante com a produção internacional em termos temporais – de importantes publicações nos últimos vinte anos, que demonstram o potencial da área no país, sendo empregadas diversas bases epistemológicas e metodológicas (SANTAELLA; FEITOZA, 2009) nestas. Por outro lado, os videogames se estabelecem no país como objeto controverso no tema da disputa ao acesso a bens culturais. No debate político, há aqueles que

referir-se ao campo disciplinar, valendo-se das possíveis expressões em outros momentos, tendo seus significados determinados de acordo com o respectivo contexto no trabalho.

reivindicam a possibilidade de aquisição e democratização desta mídia, até mesmo através de incentivos públicos, e defendem sua importância. Porém, enfrentam significativas resistências, que circulam em ambos os espectros políticos, tendo o debate sobre a relação entre videogames e violência (KHALED JR., 2018) como a tônica de sua condenação moral.

O presente trabalho busca estabelecer um diálogo entre obras relativas aos *game studies* com produções oriundas dos Estudos Culturais e Ciências Sociais para lidar com os seguintes questionamentos: seriam os videogames apenas mais um produto audiovisual constituinte de um “novo colonialismo”, onde “não será necessário invadir um país, nem colocar algemas nos pulsos e tornozelos para amarrar as mãos dos cidadãos, se pudermos reeducar o desejo, convertê-los em consumidores, colonizar as consciências através de valores implícitos em produtos audiovisuais” (BUSTAMANTE, 2001, p. 3, tradução nossa)? Ou é possível vislumbrar capacidades neles para além do movimento atroz do capitalismo tardio?

Análises sobre as representações de processos históricos de colonização e dominação não são estranhas à trajetória dos *game studies*. Um dos pioneiros da área, o designer de jogos e pesquisador uruguaio Gonzalo Frasca trabalhou tais questões dentro do âmbito do design dos jogos em sua tese de mestrado. Nela, o autor buscou explorar “o potencial dos videogames como um meio de fomento ao pensamento crítico e à discussão sobre problemas sociais e pessoais” (FRASCA, 2001, p. 9, tradução nossa). Posteriormente, Frasca também viria a se consolidar enquanto produtor de jogos profundamente politizados, que buscam imprimir tais efeitos em seus jogadores, cunhando o termo *newsgames* pois baseavam-se amplamente em eventos noticiados por mídias jornalísticas⁶.

Pari passu à disputa epistemológica e metodológica que ocorria à época dentro do campo dos *game studies* entre o que ficou conhecido entre *ludólogos* e *narratologistas* ou *narrativistas*, surgiam trabalhos que evidenciavam o caráter cultural dos jogos, que pode ser compreendido, como propõe Boellstorff – sob um prisma marcadamente antropológico, mas não necessariamente limitado à disciplina – em três divisões: a) as *culturas de jogos*; b) as *culturas da interação lúdica*; e c) a *interação lúdica de culturas*, tendo no presente trabalho um exemplar de análise a partir da primeira alternativa, ao considerar “a relação entre o metaverso e o universo físico” (BOELLSTORFF, (2006, p. 33, tradução nossa) – embora sejam, evidentemente, divisões perenes, manuseadas de acordo com o percurso analítico,

⁶ Disponíveis em: <https://ludology.typepad.com/weblog/> Acesso em: 24 mar 2021.

sendo as duas possibilidades restantes referentes às diferentes formas de se jogar jogos, influenciadas por fatores geográficos, linguísticos, entre outros, e os impactos da lógica dos jogos em outras mídias como televisão e filmes – fatores que certamente não fogem aos objetos e objetivos deste trabalho.

Para o empreendimento de tal esforço analítico, evidenciamos a pertinência dos *estudos pós-coloniais*, um campo interdisciplinar que congrega reflexões sobre os impactos e heranças das dinâmicas coloniais nas ex-colônias e nos países e impérios que engendraram estes processos, compreendendo a necessidade da

construção de epistemologias que apontam para *outros* paradigmas metodológicos – que potenciam outras formas de racionalidade, racionalidades alternativas, outras epistemologias, do Sul, por exemplo – diferentes dos ‘clássicos’ na análise cultural e literária. Decorre desta reflexão a consideração de que porventura a mais importante mudança a assinalar é a atenção à análise das relações de poder, nas diversas áreas da atividade social caracterizada pela diferença: étnica, de raça, de classe, de gênero, de orientação sexual. (MATA, 2014, p. 31)

Na última década, diversos trabalhos vêm acentuando a presença de tais observações no âmbito dos *game studies*, frequentemente sob a égide, ou minimamente dialogando com a denominação “*game studies* pós-coloniais”. Não se limitando ao questionamento sobre os frequentes estereótipos, clichês e retratos discriminatórios de populações do chamado *sul global*, tais autores também discutem os espaços de criação, circulação e experimentação desses jogos, trazendo tais fatores ao centro da análise. Não é infrequente na literatura a compreensão dos jogos enquanto objetos fechados em si – possíveis resquícios do ímpeto exclusivista e, de acordo com Telles (2014), estruturalista dos supramencionados ludólogos – porém, compreende-se aqui que “a aceitação do jogo - e tipos de culturas de jogo associadas em cada local - é influenciada por uma ampla variedade de fatores, desde a natureza da infraestrutura tecnológica até considerações linguísticas e socioculturais” (HJORTH, 2011, p. 1, tradução nossa). Como aponta Penix-Tadsen (2016, p. 141, tradução nossa), “em jogos, a cultura é manifestada através de imagens, objetos e significantes destinados a evocar ou simbolizar os traços característicos do modo de vida atribuído a um determinado grupo de pessoas”, porém determinados jogos são jogados mais ou menos e de diferentes formas, em diferentes contextos, por motivos sociais, culturais e políticos que estabelecem diferentes significados a nível local, regional e global. São os

pontos de contato entre tais dimensões que, como sustenta-se neste trabalho, revelam o que seria, com efeito, tais *culturas* de jogos.

Em termos de produção brasileira, a indústria nacional de design de jogos digitais se constitui de forma fragmentada, principalmente devido a seu caráter incipiente, formado em sua maioria de pequenas empresas e alguns laboratórios em universidades. Neste sentido, portanto, mostra-se inadequado abordar a miríade de produções nacionais de jogos digitais em termos unificados, mas sim enquanto iniciativas relativamente isoladas em seus empreendimentos. Contudo, nos últimos cinco anos surgiram projetos consideravelmente audaciosos, na esteira de títulos nacionais que conseguiram relevante projeção tanto no mercado interno quanto no exterior, como o jogo do gênero corrida *Horizon Chase* (2015), e que, a partir de estratégias diversas, buscam disputar este mercado.

Em 2015, uma *startup* de jogos digitais de São Paulo dá início a um projeto engenhoso e audaz: um jogo capaz de reunir uma quantidade expressiva de jogadores no mesmo espaço digital, de forma *online* e conjunta, amplamente inspirado em empreendimentos provenientes de outros países – muitas vezes dotados de alta capacidade de investimento financeiro. Através de *Profane* (Figura 1), o estúdio Insane almeja reinventar e experimentar com fórmulas de design de jogos que misturam um passado recente com a contemporaneidade; elementos que davam a tônica no mercado há cerca de quinze anos atrás, mas que já não mais se encontram no auge de seus apelos comerciais e foram sucedidos por outras formas que preponderam (também temporariamente, decerto), aliados a mecânicas de jogo relacionadas a títulos e gêneros que permanecem entre os mais consumidos pelos jogadores até então, e com uma roupagem estética e iconográfica lugar-comum de jogos digitais do mesmo gênero: uma amálgama de imaginários sobre a Idade Média europeia e mitologias fantásticas, consolidada enquanto formato de jogo na segunda metade do século XX na forma dos *RPG*'s.

Ao fazer o *login* em *Profane*, o jogador é direcionado a uma tela de personalização estética de seu *avatar*⁷. Em seguida, o *avatar* é constituído na ilha de Portus, um dos três continentes que constituem o arquipélago ficcional das *Ilhas Heréticas* (Figura 2)

⁷ A personagem controlada pelo jogador. Um dos principais aspectos tematizados nos *game studies*, pois implica em dinâmicas para além de uma simples representação gráfica de uma personagem fictícia em um mundo virtual; é também um correlato digital que permite que o jogador viva não somente *no* mundo virtual, mas *dentro* dele, pois são usualmente configurados para refletirem suas escolhas, vontades, desejos e expectativas elaboradas de forma exterior ao mundo virtual, produzindo uma multiplicidade de relações complexas de representação, identidade, alteridade, etc. Ver Salazar (2005).

no mundo de Semisus. Para introduzir o jogador nas dinâmicas de mundo, o jogo se vale de uma breve *quest*⁸ inicial, facultativa, que apresenta ao jogador duas das tarefas mais básicas do mundo do jogo: a exploração de minérios e a poda de árvores. A partir de então, o jogador é livre para conduzir sua experiência espontaneamente⁹.



Figura 1: imagem promocional de *Profane* na fase *pré-alpha*. Fonte: <https://gamesite.com.br/profane-um-mmorpg-brasileiro-em-desenvolvimento/> Acesso em: 20 mar. 2020.

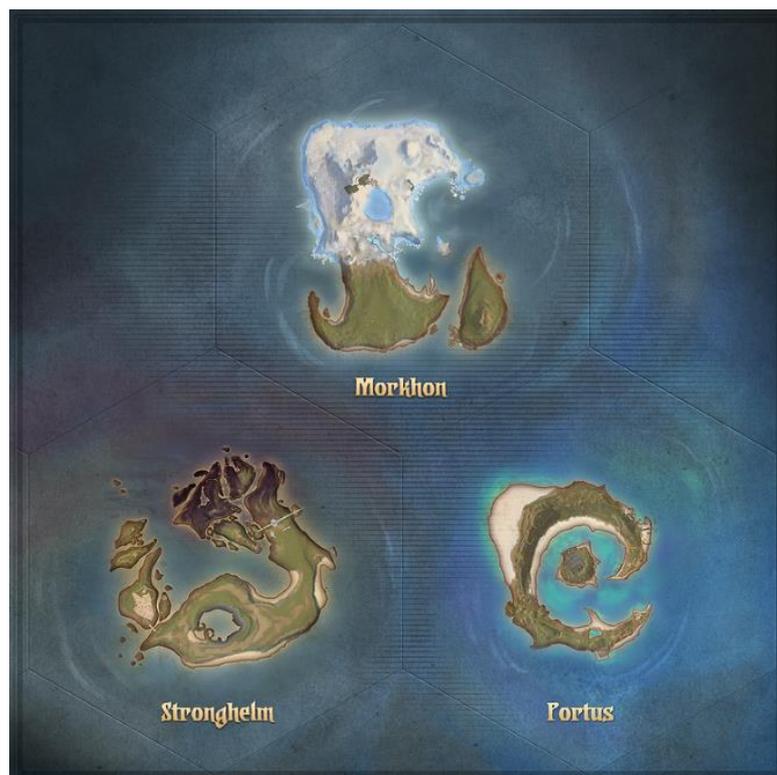


Figura 2: imagem ilustrativa do arquipélago, as “Ilhas Heréticas”, que configurava o espaço digital de *Profane* no *pré-alpha*. Fonte: <https://www.profa.ne/pre-alpha?lang=pt> Acesso em: 21 mar. 2020.

⁸ Frequentemente traduzida como “missão”, são incumbências, serviços e atividades relegados ao jogador no decorrer do jogo, que podem possuir caráter primário ou secundário à experiência – conduzem ou complementam a narrativa principal do jogo, respectivamente.

⁹ No caso de *Profane*, todas as descrições de experiência presentes neste trabalho baseiam-se no período *pré-alpha* de desenvolvimento do jogo.

Com proposta e contexto imediato profundamente distinto, o primeiro título da série *Árida* (Figura 3) é lançado em agosto de 2019 por um pequeno estúdio de jogos digitais veiculado a Universidade Estadual da Bahia (UNEB), o Aoca Game Lab. No jogo, o jogador, único neste espaço digital pois se trata de um *single-player*¹⁰, manipula um *avatar* específico, a personagem ficcional Cícera, uma menina negra de treze anos da vila baiana de Uauá – hoje um município com cerca de 24 mil habitantes, de acordo com censo do IBGE de 2020¹¹ – do final do século XIX¹², que, junto de seu avô Tião, pretende rumar em direção à já lendária vila de Canudos, onde, de acordo com Cícera no jogo, “a seca não se cria”. Para isso, Cícera precisa interagir com uma série de personagens, como o padre Olavo, da paróquia de Uauá; dona Firmina, criadora de bodes e amiga de longa data da família de Cícera, entre outros. O único título da série já lançado¹³, *Árida: Backland's Awakening* (“o despertar do sertão”, em tradução livre) retrata o início desta jornada, tendo seu fim nos primeiros deslocamentos de Cícera rumo ao povoado de Antônio Conselheiro.



Figura 3: imagem promocional de *Árida*.

Fonte: https://store.steampowered.com/app/907760/ARIDA_Backlands_Awakening/?l=portuguese Acesso em: 08 abr. 2020

¹⁰ Em oposição ao *multiplayer*, jogos onde um só jogador é o agente do mundo do jogo, mesmo que necessite de conexão com a internet.

¹¹ Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/ba/uaua/panorama> Acesso em: 18 out. 2020

¹² Mais precisamente, este título se ambienta no ano de 1896.

¹³ O segundo título da série *Árida*, intitulado *Árida: Rise of the Brave* (“ascensão dos corajosos”, tradução nossa) se encontra em fase de produção, sem previsão de data de lançamento até a finalização deste trabalho.

Para além de suas distinções, este trabalho busca delinear aspectos análogos a ambos os jogos apresentados através da perscrutação das seguintes características: a) o gênero de jogos nas quais estes se inserem e negociam desde suas capacidades narrativas, às mecânicas e regras de jogo; b) os aspectos de formatação e composição de seus espaços digitais; c) seus mecanismos de interação do jogador com esses espaços, e d) com outros entes (jogadores ou não) presentes nestes. Intentamos aqui demonstrar, à luz de bibliografia correlata, que nem a estruturação do jogo e sua composição narrativa determinam a experiência que jogos digitais proporcionam, compreendendo inclusive como estas predisposições podem ser contrariadas no ato individual de jogar o jogo.

Jogos digitais podem ser analiticamente aproximados quando considerado que o jogo se consolida no ato de sua fruição, como “um texto que se apresenta como um mundo jogável e se constitui através da experiência da sua jogabilidade” (TELLES, 2019, p. 67), ainda que não desprezando como os jogos são “[...] codificados com posições ideológicas como qualquer outra mídia.” (SHAW, 2010, p. 413, tradução nossa). Portanto, como demonstrado anteriormente, as relações entre a composição do espaço digital do jogo, a heterogeneidade de histórias que são contadas no jogo e na interação lúdica e as possibilidades e impedimentos de agência neste a partir do engajamento dos jogadores se destacam na compreensão do fenômeno.

Em termos de teoria social, é ampla a pluralidade de bases teóricas potentes para a realização de tal empreendimento. O marxismo, por exemplo, se destaca em análises que buscam compreender as estruturas de exploração do trabalho e poder que permeiam o multimilionário empreendimento mundial dos videogames (DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2009; WOODCOCK, 20020) ou seus significados e manifestações no contexto da indústria cultural (ZANOLLA, 2010). Para os objetivos do presente trabalho, no entanto, fez-se necessária a adoção de um arcabouço teórico que colaborasse para a evidenciação das especificidades do contexto brasileiro de produção e consumo de jogos digitais e os mais diferentes modos de interação lúdica enquanto prática cultural nesse relativo. Para tal, elencamos um conjunto de autores comumente concebidos sobre a alcunha de *estudos pós-coloniais*, que, apesar de seu caráter controversamente classificatório, destaca em tais produções a centralidade de determinados conceitos e problemas que se coadunam com os aqui perscrutados.

A partir deste exame, intentamos elaborar uma análise embrionária de como as características citadas anteriormente destes dois jogos oferecem casos expressivos da capacidade dos jogos digitais de proporcionar experimentações de processos sociais e culturais relativos a contextos coloniais que se expressam de formas múltiplas e heterogêneas em ambos os jogos a partir do ato de jogar, compreendido enquanto “um ato complexo que, além de elementos ergódicos e interativos, promove variadas formas de vivências, exige habilidades múltiplas e suscita engajamentos diversos” (TELLES, 2014, p. 5).

Tanto *Profane* quanto *Árida* permitem que o jogador experiencie um universo lúdico onde as marcas de processos de colonização – sejam eles ficcionais ou intimamente relacionados à história *real* – são perceptíveis, seja nas histórias que os compõem ou na forma que o jogo permite que o jogador interaja com o respectivo mundo digital. São jogos brasileiros, desenvolvidos por brasileiros. Embora não necessariamente pensados para exclusivamente o público brasileiro, expressam diferentes conceitos sobre o que seria um jogo *brasileiro*. Considerando a hibridez cultural característica das nações modernas (HALL, 2019), quando se fala em uma *crítica pós-colonial* dos jogos digitais, não se refere a um tipo de apontamento unilateral da reprodução ou não de símbolos, dinâmicas e mecanismos de *gameplay* relacionados a uma pressuposta violência *colonial*. Não é sobre *diversidade*, mas sobre *diferença*:

[...]diferença cultural é um processo de significação através do qual as declarações de cultura ou sobre cultura diferenciam, discriminam e autorizam a produção de campos de força, referência, aplicabilidade e capacidade. Diversidade cultural é o reconhecimento de "conteúdos" e costumes culturais pré-determinados, mantidos em um período de relativismo; dá origem a outras noções liberais de multiculturalismo, intercâmbio cultural ou cultura da humanidade. (BHABHA, 1995, p. 206, tradução nossa)

É importante, portanto, reiterar que a pesquisa na qual este trabalho se insere não visa alinhar os jogos a partir de predeterminações ideológicas, em termos do jargão político corrente, mas analisar como estes comunicam e incorporam valores humanos (FLANAGAN, NISSENBAUM, 2016). Neste sentido, grosso modo, *Profane* não é um jogo *colonialista* por si só, da mesma forma que *Árida* também não necessariamente é uma contrapartida *decolonial* ou similar, pois tais sentidos exigem o agenciamento do jogador para se constituírem.

No primeiro capítulo, apresentamos um panorama dos *game studies* de modo a expor a profunda interdisciplinaridade que o informa e, conseqüentemente, baseia o presente trabalho, com especial atenção à relação do campo com os estudos pós-coloniais,. A recuperação de tal trajetória teórica se dá desde concepções historicamente importantes sobre o jogo enquanto elemento constitutivo das mais diversas sociedades humanas, até algumas das mais recentes produções intelectuais que visam questionar a relação entre cultura e jogo – neste último caso, especialmente os digitais – a fim de, em suma, apontar como os estudos pós-coloniais e os *game studies* pós-coloniais podem auxiliar na compreensão da presença dos videogames no Brasil enquanto um fenômeno cultural amplo, heterogêneo e permeado de ambigüidades e especificidades.

Em seguida, o foco é a caracterização dos objetos escolhidos para o desenvolvimento da análise. *Profane* é um jogo ainda em desenvolvimento, mas que se pretende enquanto necessariamente online, multijogadores, com temática medieval fantástica, sem narrativa central e focado na ocupação e dominação territorial – tendo uma *vontade* ou *vocação colonial simulada* evidentemente expressa; no caso de *Árida*, é possível afirmar que o jogador é colocado no lugar oposto do ocupado em *Profane* sob diversos aspectos: o *avatar* controlado pelo jogador é, agora, a *vítima simulada da violência colonial real representada narrativamente*, em uma experiência individual e guiada por um enredo central que ainda está para se concluir – conformando-se enquanto oportunidade rica para o acompanhamento de seu desenvolvimento.

Para desenvolver tais hipóteses, no terceiro capítulo fundamentamos a proposta analítica do trabalho ao elaborar um aparato teórico com o objetivo de apreender as características mais pertinentes de ambos os jogos para atender aos objetivos aqui delineados. Explorando como os conceitos de *espaço*, *narrativa* e *agência* são tratados nos *game studies*, com enfoque nos pós-coloniais, expomos discrepâncias e aproximações possíveis aos dois títulos sob a ótica de uma *ludologia cultural* que privilegia os sentidos e representações produzidos nos pontos de contato entre jogo e jogador – a fim de demonstrar, também, a possibilidade da construção de análises que privilegiem os usos e efeitos produzidos na interação lúdica, diferentemente de uma perspectiva estruturalista e hermética do jogo em si ou que, por outro lado, enfoque sumariamente no jogador e suas dinâmicas sociais e culturais, preterindo a importância do jogo, a “cultura material” (MILLER, 2013) do jogar, para a análise da prática e seu universo simbólico e conceitual.

O capítulo posterior se dá no movimento de recomposição das categorias apresentadas anteriormente a partir de um conceito-chave, conformado aqui na ideia de *experiência*. *Profane* e *Árida* foram selecionados para este empreendimento tanto por suas similaridades quanto por suas diferenças, pois permitem articular o que no quarto capítulo foi chamado de *experiência pós-colonial*, uma proposta teórica que busca aqui, acima de tudo, apontar para a compreensão das idiossincrasias dos jogos digitais no Brasil.

Ambos os jogos aqui perscrutados são espaços (digitais) que recombina e amalgamam estórias e História, ficção e fatos (históricos); mesmo que de maneiras extremamente diferentes, contam *narrativas coloniais* – ou minimamente *imbuídas de colonialidade*. A interatividade, mesmo considerando as possíveis críticas a esta (AARSETH, 1995; GALLOWAY, 2006), é a particularidade dos videogames que motiva a heterogeneidade de sua constituição, e é esse potencial que buscamos explorar. Em suma, a hipótese que instiga toda a pesquisa que se comprime neste trabalho é a de que, mesmo que talvez não seja possível contemplar algo como uma forma *genuinamente brasileira* de se jogar ou desenvolver jogos digitais, é necessário compreender as características deste fenômeno num país de hibridismos culturais e trânsitos humanos tão intensos, onde *Os Sertões* de Euclides da Cunha informa o mesmo meio expressivo que J. R. R. Tolkien.

CAPÍTULO I: PENSANDO JOGOS DE NORTE A SUL

O nosso jogo não tem regras nem juiz.

Herbert Vianna em *Me Liga*.

Na relativamente breve história dos *game studies*, análises que compreendem os jogos digitais enquanto inseridos e coadunados com dinâmicas sociais e políticas passam a ganhar maior importância nos últimos anos mesmo nas reflexões sobre a construção interna dos jogos, em seus aspectos de design, o que colabora para a compreensão destas dimensões enquanto fundamentalmente constitutivas dos jogos – desde a mais hermética apreensão do videogame enquanto artefato (SOTAMAA, 2014). Não se trata de afirmar que os primeiros trabalhos de proeminência sobre o objeto, de meados da década de 1990 e 2000, não abordavam tais questões, mas, até hoje, é possível verificar como, de modo geral,

a atenção das pesquisas dos Estudos de Jogos está voltada a aspectos como a composição do mundo do jogo, os personagens e a narrativa, bem como para o *contexto imediato da experiência de jogar* e, ainda, para a *inserção e influência* dos games no cenário sociocultural, político e econômico (FRAGOSO; AMARO, 2018, p. 47, grifo nosso).

É curioso observar como as dimensões sociais, culturais, políticas e econômicas são compreendidas enquanto influenciadoras exógenas ao videogame, quando não enquanto meros “aspectos culturais” que tangenciam o fenômeno. Faz-se necessário o desenvolvimento de visões que apontem para uma direção alternativa, parafraseando o trecho anteriormente citado, ao compreender a “inserção e influência” do que, aparentemente, se daria para além do jogo e do ato de jogar. Nesses termos, é oportuno *sociologizar o videogame*, considerando-o enquanto elemento constitutivo de uma concepção ampla de cultura, distinta de uma compreensão hermética do objeto, pois não existe *design*, narrativa, experiência e tantas outras divisões que se faz ou extrai dele, sem sociedade, cultura, política e economia – recortes epistemológicos que nos auxiliam a visualizar o objeto de estudo, mas que de modo algum devem estabelecer fronteiras rígidas no interior do objeto estudado ou do conhecimento produzido sobre ele (BOURDIEU, 2004).

A intersecção entre estudos sobre jogos digitais – tributários em ampla medida às ponderações de ordem sociológica, histórica e filosófica sobre jogos anteriores à era dos videogames – e estudos pós-coloniais é uma seara ainda brevemente explorada na literatura sobre o referido objeto. Com efeito, tensões disciplinares se situam na gênese do campo, o que resulta em uma configuração peculiar de seus arranjos teóricos que ora divergem, ora confluem na composição analítica dos trabalhos em *game studies*. Conforma-se, portanto, enquanto um espaço acadêmico que gravita entre a *multi* e a interdisciplinaridade, sendo os estudos pós-coloniais um dos mais recentes e promissores atores a ingressar nesta teia multifacetada de relações que abrange até mesmo questões de cunho ontológico, ou seja, sobre definições mais básicas do que, afinal, seria um jogo, as diferenças fundamentais ou não entre jogos *analógicos* e *digitais*, entre outros.

Para a compreensão do contexto teórico no qual o presente trabalho se insere, e do qual ele se alimenta para suscitar e dialogar com os problemas levantados, faz-se oportuna a retrospectiva do processo de formação desse campo. Esta apresentação se dá, contudo, com o intuito de introdução ao arcabouço teórico aqui mobilizado, com enfoque nos conceitos caros à proposta analítica do trabalho, ou seja, não pretende conformar-se enquanto um levantamento ou resgate integral da história dos *game studies*, sobretudo no que diz respeito às relações destes com os estudos pós-coloniais, mas propõe um olhar sobre determinadas intersecções entre o campo e, principalmente, teorias e análises nas quais a cultura – compreendida aqui, grosso modo, enquanto um conjunto dinâmico de práticas, valores, crenças, etc. partilhadas de modo heterogêneo entre uma determinada população (OLIVEIRA; ALVES, 2015) – possui um papel preponderante para as considerações acerca do objeto. Como veremos, tal trânsito e diálogo ocorre a partir de múltiplas metodologias, abordagens e problemas teóricos.

1. *Sub specie ludi*: teorias do *play* e do humano

Ao enredar os jogos digitais e, especificamente, os títulos aqui apresentados em uma teia de concepções, representações e práticas culturais, faz-se propício evidenciar a ubiquidade do jogo nas mais diversas sociedades humanas. O jogo exerce papéis diversos em mecanismos de reprodução social como festas, eventos e rituais: desde o xadrez no mundo árabe, aos jogos *ritualísticos* dos povos pré-colombianos e o gamão romano:

Uma vez que o jogo nas variadas civilizações demonstra significado que extrapola as motivações lúdicas e de diversão, apresenta perspectivas econômicas e políticas de manutenção social. Isso é constatado nos seus mais variados objetivos de acordo com a cultura, a realidade, e a necessidade política e social. O jogo tende a necessidades objetivas e subjetivas. Serve ao lazer, entretenimento, descanso, paz, assim como à educação de um povo. (ZANOLLA, 2010, p. 21)

Em termos de produção intelectual acerca do tema, a importância da dinâmica do jogo nos aspectos mais gerais da vida humana é reconhecida pelo pensamento analítico desde, ao menos, a Antiguidade. O filósofo grego Heráclito interpretava a essência do devir histórico a partir de uma *metáfora lúdica*, ao conjecturar que “o curso do mundo é uma criança movendo figuras em um tabuleiro - a criança como governante absoluta do universo”; posteriormente, durante o período do Renascimento, o poeta alemão Friedrich Schiller afirmaria que “o homem joga apenas quando o é no sentido pleno da palavra, e *ele só é totalmente homem quando está jogando*” (FRISSEN et al., 2015, p. 6, tradução nossa, grifo meu).

No século XX, pensadores como Walter Benjamin (2009), Ludwig Wittgenstein (2014), Theodor Adorno (1993; 2003) e Jacques Derrida (2019), a título de exemplos, também dialogaram com o jogo tanto enquanto objeto específico de reflexão – análises *sobre* o jogo – quanto ponto de partida teórico para o confronto de questões filosóficas das mais diversas – *a partir da ideia de* jogo. Todavia, duas obras específicas se destacaram no que diz respeito à compreensão dos jogos enquanto fenômeno cultural essencial à vida humana: *Homo Ludens*, do historiador e linguista holandês Johan Huizinga (2019), e *Os Jogos e os Homens*, do sociólogo francês Roger Caillois (2017), de 1938 e 1958, respectivamente. Citados em quase todas as obras que abordam o tema dos jogos e, mais especificamente, dos jogos digitais, neles se encontra o cerne do que, até então, é considerado fundamental para a compreensão da especificidade da ideia de *jogo* – especialmente no que diz respeito aos estudos relacionados ao campo da ludologia, que será abordado posteriormente.

Chama a atenção o papel da linguagem em ambas as obras. Para Huizinga, a ideia de *homo ludens* implica em uma redefinição dos processos de formação da própria humanidade, mesmo que em toda sua pluralidade, pois o raciocínio (*sapiens*) e a criação (*faber*) também se coadunariam com a dinâmica do jogo (*ludens*), elementar na constituição

de diversas “atividades arquetípicas” humanas como os mitos ou a própria linguagem (HUIZINGA, 2019, p.7); a argumentação de Caillois em prol de suas *categorias fundamentais*, que serão apresentadas posteriormente, se deu na tentativa de “procurar nesta ou naquela outra língua o vocábulo ao mesmo tempo mais significativo e mais compreensível possível” (CAILLOIS, 2017, p. 48). Na referida obra de Huizinga, a seguinte definição de jogo, que cumpre função de síntese, é frequentemente evocada como ponto de partida para argumentações e críticas, inclusive por Caillois:

uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites especiais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces e outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2019, p. 16)

Apontamos, porém, que esta é uma amarração analítica apresentada no início de um livro que contém centenas de páginas. Há uma miríade de definições parciais e aprofundamentos nele que expandem a abrangência de tais pressupostos conceituais, o que indica que subjaz um perigo em aceitar tal definição como totalizante da obra. Significa, ademais, uma extensa e complexa investigação linguística que visa compreender como esse aspecto lúdico que se entranha nas mais diversas culturas também se *traduz* nas mais diversas línguas. No entanto, como apontam Frissen et al. (2015), existem “ambiguidades fundamentais” na compreensão de Huizinga da presença e do caráter dos jogos nesses emaranhados culturais, sendo a mais expressiva delas a questão do *círculo mágico*.

Uma das concepções mais abordadas e, principalmente, criticadas dentro dos *game studies*, é, com efeito, um artifício secundário no conjunto da obra, uma expressão utilizada pelo autor para concatenar a ideia de jogo proposto enquanto um espaço onde “as habituais diferenças de categoria entre os homens são temporariamente abolidas” (HUIZINGA, 2019, p. 100). A compreensão do conceito enquanto um lugar hermético no qual o jogo se consolidaria como uma espécie de momento e espaço e tempo apartado da realidade social e cultural que o circunda se populariza a partir de determinadas leituras – alegadamente equivocadas (ZIMMERMAN, 2012) – no âmbito dos *game studies*, de *Regras do Jogo*, de Katie Salen e Eric Zimmerman (2012), publicado originalmente em 2004. Nele,

os autores propõem o conceito enquanto “um lugar especial no tempo e no espaço criado por um jogo” (2012a, p.111), uma fronteira com o mundo real onde “as regras do jogo representam e têm autoridade” (idem, p. 112). Contudo, é necessário evidenciar que

O famoso relato de Huizinga sobre o jogo como uma atividade "autotélica" quase sagrada, conduzida puramente por si mesmo, em um espaço e tempo ritualmente segregados da vida cotidiana, é um dos favoritos em estudos recentes de jogos, onde este tende a subscrever uma abordagem formalista para a interação lúdica digital, com o controle de videogame, a tela de exibição e a cena introdutória marcando os limites de um espaço encantado separado da turbulência dos mercados globais, militarismo preventivo e protestos de rua. (DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2009, p. xxxiv, tradução nossa)

Embora seja uma ideia metodologicamente poderosa, que permite sublinhar as características marcantes do espaço de jogo e que o diferenciam de outras ocupações humanas, a imagem do espaço de jogo enquanto um *círculo* tende a reforçar “dicotomias como dentro/fora, texto/contexto, jogo/não-jogo que simplificam o que são jogos” (LAMMES, 2008, p. 263, tradução nossa), mesmo que considerando-o enquanto mais ou menos aberto ou perene. Tais dicotomias se evidenciam também no caráter fragmentado e especializado dos *game studies* em fronteiras disciplinares rígidas, que dividem (artificialmente) o objeto a partir do recorte metodológico que assumem (jogos enquanto conjunto de regras, narrativa, interação etc.). Em relação a esta questão, como será aprofundado posteriormente, no presente trabalho dialogamos diretamente com a proposta de Lammes (2008) do conceito de *nó mágico* ao invés do círculo, que considera os jogos enquanto “espaços de interação lúdica que incorporam e produzem traduções culturais” (2008, p. 264).

Propondo-se enquanto aprofundamento da reflexão ensejada por Huizinga, Caillois aponta para a insuficiência das definições apresentadas pelo autor holandês, consideradas “excessivamente largas e estreitas” (CAILLOIS, 2017, p. 34-5) pois, ao mesmo tempo que possuem o mérito de compreender a ubiquidade de características dos jogos nos mais diversos fenômenos sociais, eles não se reduzem entre si. Dito de outra forma, ao contrário do caráter ambíguo dos jogos apontado anteriormente por uma leitura recente, Caillois reafirma a distinção entre essas esferas, a exemplo dos jogos de azar que, de acordo com Huizinga, não poderiam ser considerados jogos por possuírem interesse material, mas

que se justifica para Caillois por sua “fecundidade cultural” (2017, p.36) e entre os jogos e as dinâmicas de festas e rituais, no qual o autor afirma que

Sem dúvida, o segredo, o mistério, o disfarce, enfim, prestam-se a uma atividade de jogo, mas convém logo acrescentar que esta atividade se exerce necessariamente em detrimento do segredo e do mistério, Ela o expõe, o publica e, de alguma forma, o *consome*. Em resumo, tende a desviá-lo de sua própria natureza. Mas quando o segredo, a máscara, o costume desempenham uma função sacramental, podemos estar certos de que não existe jogo, mas instituição. Tudo o que é mistério ou simulacro por natureza está próximo do jogo: mas ainda é preciso que a parcela da ficção e do divertimento prepondere, isto é, que o mistério não seja reverenciado e que o simulacro não seja início ou sinal de metamorfose e de possessão. (CAILLOIS, 2017, p. 35)

Trata-se de uma tentativa de evidenciar as diferenças entre o que seria próprio do jogo e o que é relativo a outras dimensões da vida social e psíquica. Para tal, Caillois lança mão de algumas categorias que dividem os tipos de jogos pelas suas especificidades. Para fins de síntese, reproduz-se em seguida o quadro esquemático presente na obra (idem, p. 80):

	GÔN (Competição)	LEA (Sorte)	MIMICRY (Simulacro)	ILINX (Vertigem)
PAIDIA Algararra Agitação Ataque de riso	Corridas, lutas etc. (não regradas)	Parlendas Cara ou coroa	Imitações Infantis Ilusionismo Bonecas, Fantasias e Brinquedos Máscara Disfarce	“Piruetas” infantis Carrossel Balanço Valsa
Pipa Solitário Jogos de paciência Palavras cruzadas	Boxe Bilhar Esgrima Damas Futebol Xadrez	Aposta Roleta		<i>Volador</i> Atrações dos parques de diversão
LUDUS	Competições Esportivas em geral	Loterias Simples, Compostas ou Acumuladas	Teatro Artes do espetáculo em geral	Esportes de neve Alpinismo Acrobatas

N.B.: em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente em uma ordem tal, que o elemento *paidia* diminui constantemente, enquanto o elemento *ludus* cresce constantemente.

No processo de evidenciação de tais diferenças, interessa ao presente trabalho especialmente considerar que Caillois não deixa de destacar o papel *civilizatório* da dimensão do jogo enquanto “motor primordial de civilização” (idem, p. 16-17); se Huizinga a vê enquanto *a priori* da cultura, que seria derivada da lógica do jogo, Caillois considera-a uma espécie de fio condutor progressivo no decorrer da história humana, compreendendo o *ludus* enquanto princípio teleológico do progresso. Uma proposta relativamente aberta em Huizinga, mas que em Caillois ganha caráter formal e estruturante das sociedades humanas. Nesse sentido, destaca-se a *nota bene* do autor para o quadro: em oposição ao *ludus*, a *paidia* seria um princípio desordenador do jogo e, por extensão, do “destino da cultura” (idem, p. 79); ainda que sejam dois caminhos possíveis para o desenvolvimento das sociedades humanas, o primeiro seria mais desejável ao segundo, pois o *ludus* “disciplina e enriquece a *paidia*” (idem, p. 71).

O antropólogo britânico Victor Turner (1983) observou, todavia, que a rigidez das categorias de Caillois não permite compreender como o jogo e a cultura se constituem nas diferentes sociedades através de trânsitos e conflitos entre essas dimensões. A partir de uma observação do carnaval brasileiro, o antropólogo chega à conclusão de que esta é uma prática que “engloba todas as categorias [de Caillois] em um domínio dinâmico, multi-nivelado e liminal de anti-estruturas multifacetadas e de espontânea *communitas*” (1983, p. 124, tradução nossa). Com isso, o antropólogo busca demonstrar os limites de um entendimento que interpreta “a sociedade unicamente por uma perspectiva positivista da estrutura social” e que, por conseguinte, falha em “levar em conta sua natureza dialética” (idem, p. 110). A partir do exemplo brasileiro, sempre desafiador dos sentidos do norte global para o *projeto moderno de sociedade*, Turner, não obstante um exímio exemplar de antropólogo *nortista*, lança a mão da possibilidade de encarar o jogo, a cultura e as sociedades de maneira não (tão) hierarquizadas, tendo em suas gêneses as trocas e movimentos, e não necessariamente a ordem e o autoritarismo das regras.

Desde e para além de Huizinga, a obra de Caillois é central para a compreensão dos postulados fundamentais que orientam a nascente disciplina dos *game studies*. Segundo Trammell (2020), porém, um dos legados mais problemáticos das obras de Huizinga e Caillois para a disciplina é a premissa de que as supostamente *naturais* características *disciplinadoras e enriquecedoras* do *ludus* seriam necessariamente desejáveis e positivas; com efeito, tal olhar acaba por excluir uma multiplicidade de vivências de jogo – e conseqüentemente, cultura – que encontram no *ludus* uma forma de lidar com experiências

históricas marcadas por, ainda, contextos de violência e opressão e suas reverberações na contemporaneidade. Desse ponto de vista, a atualização dos traumas e violências coloniais, por exemplo, são reelaborados a partir das interações lúdicas de povos, raças e etnias historicamente oprimidas, como negros e indígenas.

Este, contudo, é somente um exemplo de como o jogo, como todo problema filosófico, permanece instável dentro do campo de estudos dos jogos e seus diversos modos. As questões relativas ao modo como colonialismo e colonialidade se colocam nos estudos sobre jogos digitais será aprofundada posteriormente. Cabe reafirmar que, parafraseando a filósofa estadunidense Donna Haraway (2016), o jogo *enquanto problema* permanece: a ontologia formada ao redor de uma “tradição europeia e branca” (TRAMMELL, 2020, p. 34, tradução nossa) como a de Huizinga e Caillois não encerra ou impõe fronteira às dimensões lúdicas dos fenômenos culturais ou dos jogos; pelo contrário, se encontra em constante questionamento e reatualização através das formulações daqueles oriundos de outras tradições, teorias e vivências. Como veremos a seguir, semelhante encruzilhada se dá ao nível teórico e epistemológico.

2. “Um debate que nunca aconteceu”: *game studies* e seu mito fundacional estruturante

Além do debate sobre o caráter ontológico do jogo, de suas definições e premissas essenciais, os estudos sobre jogos digitais e os videogames de modo geral possuem em sua gênese uma série de conflitos de ordem epistemológica, ou seja, que dizem respeito aos modos e arcabouços teóricos que seriam considerados mais ou menos válidos para o conjunto dos autores e estudiosos que tomaram os videogames como seu objeto de estudo. Aqui, interessa retomar esta história principalmente pois, assim como no debate ontológico, um olhar atento para as escolhas e disputas teórico-conceituais feitas no campo – a partir de um ensejo de *exclusividade epistemológica* defendido por alguns dos precursores dos *game studies* – revela predileções que acabaram por se tornarem hegemônicas no âmbito da produção teórica deste. Consideramos, portanto, fundamental a compreensão dos processos de formação do campo para conjecturar sobre os modos nos quais o presente trabalho pode contribuir para sua edificação, através tanto da corroboração quanto da crítica a determinados postulados relativamente estabelecidos.

A partir do acúmulo de trabalhos sobre videogames, no começo do século XXI, consolidou-se o campo dos chamados *game studies*, em seus primórdios profundamente dividido entre disciplinas conhecidas como *ludologia* e *narratologia*, sendo expressivas as diferenças e tensões entre ambas. Em termos sintéticos, sobre a ludologia, é possível afirmar que os trabalhos congregados sob a alcunha

percebem as histórias e os jogos como estruturas diferentes e opostas. O jogo está dissociado da narrativa em razão de seu sistema formal composto por regras. A ludologia, assim como os jogos que ela estuda, não está vinculada a histórias, e sim a ações. Um jogo pode conter uma história, mas ela é secundária, um produto derivado de outra atividade. A participação do usuário completa lacunas na narrativa criada pelo texto, que só continua por meio do envolvimento do usuário. Tais lacunas não são fenômenos narrativos; consistem em elementos estruturais do jogo. (AUDI, 2016, p.28)

A visão *ludológica* sobre jogos digitais, como indicado anteriormente, se compôs em contraste e, por vezes, atrito com o trabalho de outros pesquisadores que buscavam reafirmar a importância das disposições narrativas nos jogos para a estruturação da experiência de jogar, intrinsecamente relacionada à posição que o jogador ocupa no meio social que o circunda, ou seja, compreendendo a interação lúdica não se limitando à relação entre um conjunto de regras pré-estabelecidas mecanicamente (SIMONS, 2007).

O conjunto de trabalhos e pesquisadores que acabaram reconhecidos como componentes da chamada *narratologia*, no entanto, nunca dialogou com a alcunha de modo a assumir tal identidade. Ao passo que a *Ludologia* ganhava contornos epistemológicos e até mesmo institucionais propriamente delineados, o termo “narratologia” e seus derivados passaram a ser empregados por *ludólogos* mais enquanto categoria de acusação a estudiosos que se utilizavam de bases teóricas referentes a disciplinas como os estudos literários para o estudo de jogos digitais, do que formalmente reivindicado por aqueles. Por outro lado, os então chamados *narrativistas* – termo utilizado por Frasca (2003) para diferenciar tais autores vinculados aos *game studies* daqueles que se utilizavam de métodos da Narratologia para o estudo de outros meios expressivos como filme e literatura – reiteravam a necessidade de situar a experiência em termos sociais, culturais e relativos ao indivíduo jogador (GALLO, 2003) e afirmavam que os ludólogos acabam por confundir *narrativa* com *contar histórias*, sendo, de fato, algo muito além disso, que envolve ainda o encadeamento dos processos e regras contidos na codificação do jogo (MURRAY, 2005). Ainda em meio ao auge da

controvérsia, Frasca (2003) – um dos principais atores na (suposta) querela no lado *ludológico* – buscou delinear alguns dos aspectos do embate e chegou à conclusão de que se tratava, com efeito, de um falso conflito. Embora pesquisadoras como a anteriormente citada Janet Murray e Marie-Laure Ryan (2001) – duas importantes pioneiras dos *game studies* – fossem por vezes consideradas partidárias de tal *narrativismo*, o autor demonstra que nenhuma delas e, de fato, nenhum outro pesquisador se identificou como tal no âmbito dos estudos sobre jogos (FRASCA, p. 93).

É a partir desse ponto de fricção que é possível identificar a verdadeira tensão que se gerava: o que os *ludólogos* defendiam, portanto, era a edificação de uma *exclusividade epistemológica* em torno dos jogos digitais enquanto objeto de estudo, e os *narrativistas* eram somente a mais proeminente “tentativa de colonização” (AARSETH, 2001, tradução nossa) do campo. Em *Cybertext*, de 1997, livro considerado um dos mais importantes para a fundação dos *game studies*, Aarseth propõe considerar os jogos digitais enquanto *textos ergódicos* ou *cibertextos*, objetos que exigem uma espécie de engajamento de seus leitores/agentes/acionadores de modo distinto às mídias *tradicionais* como o cinema, por exemplo. Em uma das passagens mais expressivas da obra, especialmente no contexto do presente trabalho, o autor defende tal autonomia epistemológica da “teoria do *cibertexto* ou literatura ergódica” (1997, p. 17) do seguinte modo:

As teorias da literatura têm uma capacidade poderosa de cooptar novos campos e preencher vácuos teóricos e, em tal processo de *colonização*, onde o "território virgem" carece de defesa teórica, perspectivas e percepções importantes podem ser perdidas ou pelo menos negligenciadas. *Quando invadimos terras estrangeiras, o mínimo que podemos fazer é tentar aprender a língua nativa e estudar os costumes locais.* (AARSETH, 1997, p. 18-19, tradução nossa, grifo meu)

Conforme demonstrado por Mäyrä (2008, p. 22), grande parte dos que compunham o grupo conhecido como *ludólogos* provinham dos campos dos estudos literários e da pesquisa narratológica, o que possivelmente contribuiu para o acirramento de tais conflitos. A querela entre *narratologia* e *ludologia* já foi objeto de numerosas revisitações em trabalhos acadêmicos sobre jogos digitais nos últimos anos (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008; BOGOST, 2009), o que evidencia o caráter heterogêneo e dinâmico do campo:

Sociólogos da ciência apontam que disciplinas são na verdade formações sociais, desenvolvendo suas próprias linguagens, percepções compartilhadas de mundo e até mesmo convenções ritualísticas. A identidade dos *game studies* é também um processo histórico, e está evoluindo com o tempo. (MÄYRÄ, 2008, p. 19, tradução nossa)

Contudo, um aspecto pouco explorado reside no caráter controverso da reivindicação *anticolonial* da ludologia de Aarseth e outros. A imagem de tal reivindicação de uma exclusividade teórica e metodológica em torno de determinado objeto pode se dar enquanto ironicamente colonialista sob uma concepção *Outra* – a partir do sul global, por exemplo.

Ao longo da história dos estudos sobre jogos digitais, tendo como pano de fundo disputas como a demonstrada anteriormente, parte expressiva dos autores cujos trabalhos circulam por entre determinadas esferas e espaços de produção acadêmica acabaram por se consolidarem como uma espécie de cânone do púbere campo dos *game studies* – o fato do nome da publicação inaugurada por Aarseth, Jesper Juul¹⁴, entre outros, ser homônima à designação que frequentemente se dá ao campo – até mesmo em outras línguas, como o português – certamente é, no mínimo, um indício da preponderância do grupo. Não se trata, evidentemente, de desmerecer as qualidades e méritos de tais autores e espaços de produção de conhecimento, porém, é notável que se, como apontou Boellstorff (2006) na primeira edição da revista *Games and Culture*, os *game studies* até então careciam de trabalhos que contemplassem efetivamente elementos como cultura, política e marcadores sociais de diferença, hoje o quadro geral que se delineia é de uma acentuada hierarquização de saberes a partir de recortes geopolíticos. Dito de outro modo, a assimilação e expansão de temas e recortes metodológicos e epistemológicos por parte de instituições de ensino e pesquisa de grandes centros acadêmicos localizados, grosso modo, no norte global, se constituiu enquanto um processo ambivalente pois, ao mesmo tempo que amplia as possibilidades de ação e intervenção dentro de suas estruturas, amplifica as diferenças entre o *impacto* das produções de acordo com seus locais e espaços de produção – corroboradas por, de acordo com Falcão (2017), publicações nacionais que persistem em reafirmar uma suposta insipiência dos estudos sobre jogos no Brasil, por exemplo.

¹⁴ Uma das definições de jogo consideradas canônicas no âmbito dos *game studies* foi sistematizada pelo autor. Para fins de síntese bibliográfica, reproduzimo-la: “1) um sistema formal baseado em regras; 2) com resultados variáveis e quantificáveis; 3) em que diferentes resultados recebem diferentes valores; 4) em que o jogador exerce esforço para influenciar o resultado; 5) o jogador se sente emocionalmente conectado ao resultado; 6) e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis” (JUUL, 2019, p. 19) .

Em todo o caso, a partir de um relativo consenso em torno da compreensão de que “um videogame é tanto um conjunto de regras como um mundo ficcional” (JUUL, 2019, p.15) no âmbito da ludologia, os *game studies* se consolidam contemporaneamente enquanto um campo que produz modelos e linhas teóricas de relevante abrangência em termos de estudos culturais e de mídia, passando a ganhar força discursiva, tanto em termos acadêmicos quanto no debate social, a ideia dos jogos digitais enquanto “situados em maiores histórias culturais, eventos e corpos de representação” (MURRAY, 2018a, p. 7). Da mesma maneira, surgem também produções que visualizam a direção oposta desse movimento, a partir do deslocamento de fundamentos dos jogos para outras dinâmicas sociais, como o mundo trabalho, por exemplo, através da chamada “gamificação”, onde aplica-se mecânicas de jogo a fim de aprimorar resultados (FERDIG, 2014), ou ainda, outro movimento que ocorre consoante a este, onde as barreiras entre jogar e trabalhar são borradas no fenômeno do “jogalho” (SANTOS; FERREIRA, 2008), entre diversas outras possibilidades de aplicação. A popularização dos *MMORPG's*¹⁵ no começo dos anos 2000 resultou em um amplo estímulo para a expansão do número de cientistas sociais utilizando-se de jogos digitais ou o universo dos videogames como ambientes de pesquisa e estudos interessados em questões como sociabilidade e representações culturais na produção acadêmica sobre jogos digitais, pois o videogame é comumente concebido como uma atividade solitária e individual, mas o caráter profundamente coletivo desse gênero de jogos impulsionou uma virada nos estudos sobre jogos, que cada vez mais começaram a incluir a posição que o jogador ocupa no mundo material como fator importante nas ponderações (APPERLEY; JAYEMANE, 2017).

Destaca-se, nessa direção, o trabalho de Nakamura (2007), referência especialmente importante (inclusive dos *game studies* pós-coloniais, que serão abordados posteriormente) para a apreensão sobre raça nos videogames, ao demonstrar como, através da agência dos jogadores, os jogos digitais e outras mídias contemporâneas permitem a realização da operação a qual a autora chama de *turismo identitário*, no qual constituem-se *avatars* que permitem aos jogadores um modo de experimentação com diferentes arcabouços culturais, raciais e étnicos, criando “uma nova forma de jogar digitalmente e de trabalho ideológico que ajudou a definir um Eu central e fortalecido, em detrimento de um Outro exótico e distante” (NAKAMURA, 2007, p. 13, tradução nossa). A fluidez relativa à constituição de identidades é uma característica fundamental dos jogos digitais, especialmente

¹⁵ Sigla para *Massive Multiplayer Online Role-playing Game*, “jogo de interpretação de papéis massivo multijogadores *online*”, em tradução livre.

no que diz respeito aos *MMORPG's*, os quais a sociabilidade é um dos elementos principais da experiência de jogo, e a constituição do *avatar* delimita uma série de possibilidades e restrições no que diz respeito aos processos de identificação do jogador com o espaço digital em questão.

Outro exemplo pertinente das tensões e ambiguidades envolvendo o processo de identificação engendrado por jogos digitais se encontra em Montes (2007), em que o autor – mesmo não dialogando diretamente com Nakamura – evidencia o lado perverso do *turismo identitário*, no qual os lugares do Eu e do Outro se confundem na experiência de jogo.



Figura 4: representação de soldados estadunidenses e cubanos em *Ghost Recon: Island Thunder*. Fonte: acervo pessoal.

De caráter autoetnográfico, o autor demonstra as inquietudes e incômodos que um jogador cujas origens culturais remetem ao Outro do universo dos jogos digitais pode experimentar ao ser situado no lugar do Eu, “explicitamente codificado como branco, masculino e americano” (MONTES, 2007, p. 161, tradução nossa): de origem cubana, o autor analisa o jogo *Ghost Recon: Island Thunder* (UBISOFT, 2002), em que, *grosso modo*, o jogador controla um soldado americano de uma equipe de elite cuja missão é, supostamente, salvar uma Cuba pós Fidel Castro fantasiada, na qual os velhos e corruptos líderes do Partido Comunista Cubano se utilizariam dos mais inescrupulosos e violentos meios para se manterem no poder, freando o avanço da democracia no país (*Figura 4*). O autor busca demonstrar que, ao contrário do que a publicação seminal de Murray (2003) sugere, “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado” não é “prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia” (MURRAY, 2003. p. 102), colocando questões relativas à alteridade no centro da experiência de jogo.

Tanto a análise sociológica e antropológica dos jogos digitais em si, dos jogadores e das estruturas que compõem este universo, quanto as consequências da extrema difusão dos jogos, seus padrões e regras na sociedade de uma forma geral, afetando até os processos produtivos desta, demonstram a proliferação e complexidade dos videogames enquanto objeto de estudo filosófico e científico. Os exemplos anteriormente apresentados evidenciam o caráter ambíguo da experiência lúdica quando observada a partir das diferenças sociais. No caso brasileiro, o fenômeno foi absorvido pela academia de formas específicas, que se revelam nas características da gênese dos estudos sobre o objeto e demonstram que, desde o princípio, olhares Outros foram sempre possíveis e necessários.

3. Na periferia do texto ergódico: a (inter)disciplinaridade dos estudos sobre jogos digitais no Brasil

O processo de revisão da história dos *game studies* passa pela consideração de sua multiplicidade de acordo com os contextos específicos nos quais estudos sobre jogos digitais se desenvolveram ao redor do mundo. É fundamental salientar, no entanto, que não se trata da fragmentação e constituição de fronteiras rígidas entre os diferentes recortes geográficos possíveis, mas de uma aproximação de caráter sociológico aos modos e espaços de formação do referido campo. Do mesmo modo que uma suposta história *global* dos *game studies* – frequentemente associada aos processos relativos às instituições de ensino e pesquisa do norte

global – não subsume particularidades regionais, nacionais ou locais, o mesmo princípio também se aplica nas interrelações que tais recortes estabelecem entre si – e no caso de um país de dimensões continentais e de extensa diversidade cultural, social, linguística etc. como o Brasil, faz-se inequívoca tal complexidade. Segundo Liboriussen e Martin (2016, p.4, tradução nossa), não é sobre compreender somente como determinadas produções “explicitamente se situam em uma localidade particular”, mas, fundamentalmente, as formas nas quais tais *locais de fala* se “intersecciona[m] com geometrias de poder que transpassam o local, o nacional, o regional e o global”. É nos pontos de contato, fricção e trânsitos entre tais recortes geográficos que se torna possível compreender o gérmen de formação de um conjunto heterogêneo de pesquisas em torno de um objeto específico, como é o caso dos jogos digitais no Brasil.

Com a expansão acentuada do acesso a bens de consumo nos primeiros anos do século XXI no Brasil, os jogos digitais se tornaram uma das mídias mais numerosas e presentes no cotidiano do brasileiro, especialmente se contemplados os jogos *mobile*. Em consequência disso, viu-se também a proliferação de organizações reunidas em torno dos jogos enquanto objeto privilegiado – desde grupos de pesquisa, a estúdios de desenvolvimento de jogos, que também frequentemente se interseccionam, como é o caso do estúdio Aoca Game Lab, responsável pelo *Árida*, que será perscrutado posteriormente. Como observa Alves (2011), já na década de 1990 inicia-se o processo de proliferação de trabalhos sobre jogos digitais no Brasil a nível de pós-graduação e, especialmente no que diz respeito à intersecção entre cultura, sociedade e jogos digitais, é possível observar que, no contexto brasileiro, duas áreas específicas do conhecimento se fazem hegemônicas: mesmo que existam trabalhos expressivos nas mais diversas disciplinas que compõem as Humanidades e as Ciências Sociais, é ao redor das áreas da Educação e a Comunicação que se compõem parcerias e grupos de pesquisas – o que não implica necessariamente em exclusivismos epistemológicos, característica verificável a partir da diversidade encontrada nos trabalhos de pesquisadoras pioneiras de tais estudos no Brasil como Lynn Alves (2005) e Lúcia Santaella (2009), entre outros e outras. Porém, sem o intuito de abarcar toda a produção das referidas áreas, a partir de um olhar para estas – e seus momentos de intersecção – é possível destacar alguns parâmetros, paradigmas e desafios dos estudos sobre jogos digitais no Brasil.

A relação entre jogos digitais e Educação enquanto fio condutor de projetos de pesquisa, especialmente no que diz respeito às potencialidades e problemas de cunho pedagógico que perpassam estas, compõe parcela expressiva da vanguarda dos estudos sobre

jogos digitais no Brasil, sendo um de seus maiores expoentes o Grupo Comunidades Virtuais, que será abordado posteriormente. De acordo com Perani (2008, p. 6), a “grande tradição nacional de pesquisa em Educação” pode ser considerada um dos princípios motivadores da profusão de trabalhos que explorem as possibilidades didáticas e pedagógicas dos jogos em contexto de ensino “como uma ferramenta sócio-cognitiva que visa chegar a um resultado ideal”, ou seja, trata-se de um ponto de vista amplamente instrumentalizante dos jogos digitais, com tendência a realização de “investigações empíricas em diferentes espaços de aprendizagem” (ALVES, 2011, p. 239), em detrimento de uma reflexão de cunho teórico.

Uma das possibilidades de reflexão que extrapola tal paradigma, que já é amplamente considerada clássica dentre os estudos de jogos digitais e que vem demonstrando-se enquanto prolífica na intersecção entre jogos digitais, Educação e cultura é a questão da violência nos jogos. Atualmente, predominam os trabalhos que denunciam um amedrontamento discursivo que se estabeleceu em torno dos jogos digitais enquanto mídia cultural especialmente através de discursos midiáticos que atrelam episódios de violência ao usufruto de determinados jogos que, de fato, apresentam um elevado nível de violência explícita gráfica. Do que ficou conhecido como o “massacre de Columbine”, em 1999 nos Estados Unidos, onde dois adolescentes perpetraram o fuzilamento de colegas de escola nas premissas da instituição, ao similar “massacre de Suzano” no Brasil em 2019, fundamentou-se o que Khaled Jr. (2018) chama de “cruzada moral” que identifica nos jogos digitais um dos principais agentes da disseminação de comportamentos violentos e desviantes entre jovens, adolescentes e crianças, pelo fato de, nesses e em outros casos de violência perpetrada por adolescentes, se referirem a jogadores de jogos digitais. Todavia, o autor afirma que

A suposta conexão entre games e violência não é mais que um discurso produzido pela imprensa, recepcionado por políticos e grupos de pressão e, de certo modo, “*certificado como verdadeiro*” por alguns pesquisadores, cujo resultado conduz à criminalização dos games, e também dos criadores e dos jogadores. Trata-se de um complexo processo de difusão de pânico moral por reacionários culturais (KHALED JR., 2018, p.14, grifo meu)

Por outro lado, há também trabalhos que partem de autores como Walter Benjamin (2009) e Philippe Ariès (1981) para pensar os diversos processos formativos na infância e adolescência que perpassam a dimensão da brincadeira e do jogo de forma ampla, no contexto da relação entre a família e outras instituições sociais como a escola, por exemplo. Nestes, existe uma preocupação com os efeitos que a interação lúdica com contextos

mais ou menos ficcionais de diferentes proporções de violência podem informar às referidas faixas etárias no que diz respeito à natureza da violência em sociedade, acusando uma suposta visão demasiada inocente de autores como o apresentado anteriormente:

Os jogos violentos manifestam uma atividade que denuncia a falta de criatividade e de sentido para elaborar uma arte mais humana. A violência física e psíquica recorrente reforça o fracasso social e a ignorância da cultura. Remete a uma projeção como ferida narcísica que teima em não cicatrizar. Uma vez que a esperança de reverter tal situação está na própria contradição inerente à realidade virtual, que se invista em novas pesquisas que, *dispostas a não idealizar o videogame*, possam dar conta dessa tarefa. (ZANOLLA, 2010, p. 182-3, grifo meu)

Entre acusações e conflitos em diversos graus no que diz respeito ao papel e a presença dos jogos digitais nos processos formativos pedagógicos e da infância, o que se evidencia é o caráter não só polêmico, mas ambíguo e contraditório que envolve o fenômeno e, não obstante, as tentativas de compreensão dele. A partir dos exemplos apresentados anteriormente, vê-se como a segunda perspectiva – que a princípio poderia ser compreendida como fundamentalmente *progressista* por partir de autores relacionados ao grupo teórico marxista da Escola de Frankfurt e de uma concepção *humanista* sobre o papel dos jogos digitais na cultura – poderia ser prontamente associada ao *reacionarismo cultural* afirmado anteriormente.

São visões extremamente distintas sobre o mesmo objeto não só do ponto de vista político, mas sobretudo teórico e metodológico. No Brasil, a área da Comunicação prepondera no que diz respeito a estas questões e outras de ordem epistemológica e ontológica dos jogos digitais. Como demonstra Fragozo et al. (2015) em estudo quantitativo, até ao menos o ano de 2014 as teses e dissertações relativas a jogos digitais de programas de pós-graduação identificados com as áreas disciplinares da Educação e da Comunicação representavam 15% e 20%, respectivamente, do total de trabalhos no contexto da pós-graduação brasileira, sendo o restante dividido entre áreas como Computação – a mais numerosa, com 23% dos trabalhos – e Design, com 15%, por exemplo. Outras áreas das Ciências Humanas e Sociais, como Sociologia ou Antropologia, sequer são discriminadas no estudo, possivelmente englobadas na categoria “outros”, designadas a áreas com menos de dez trabalhos, mas que representam 20% do total.

Alves (2011) e Perani (2008) observam que um dos marcadores primordiais da ascensão dos estudos a partir de interpretações *culturalistas* sobre jogos digitais no Brasil foi a fundação da trilha de Cultura no Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital (SBGames) apenas em 2007, em sua sexta edição. As causas e explicações para tal diferença e atraso podem ser das mais diversas, o que se mostra de menor importância frente às implicações de tal dinâmica: estabelece-se uma relativa defasagem temporal dessa produção intelectual em termos internos ou nacionais, mas, por outro lado, uma considerável consonância quanto à produção internacional – como exemplificada anteriormente com a fundação da revista *Games and Culture* apenas um ano antes, em 2006. É nesse contexto acadêmico que pesquisadores e estudantes oriundos da área conhecida no Brasil como Comunicação assumem o protagonismo quantitativo da produção acadêmica sobre jogos digitais relativa ao campo das Humanidades, feito que pode ser atribuído tanto pela sua capacidade de abertura para novos objetos de pesquisa quanto por sua pluralidade epistemológica. Marcadamente *multi* e, por vezes, interdisciplinar, como também demonstrado por Fragoso et al. (2015), os programas de pós-graduação da área se mostram abertos a uma variedade de olhares disciplinares sobre o objeto e que frequentemente se fazem presentes no mesmo trabalho: da Computação ao Design, os estudos de Narrativa e o que os autores intitularam “Sociocultura”, entre outros.

De acordo com Kunsch e Gobbi (2016), há no Brasil uma tradição do campo das Comunicações que data do final do século XIX, com estudos focados em questões relativas ao Direito, à Ética e à imprensa da época. Ao longo do século XX, a área passa por estágios transformativos que expandem cada vez mais suas bases teóricas e metodológicas, mantendo-se a par das transformações da sociedade brasileira com, por exemplo, o advento da indústria cultural nas décadas de 1960 e 1970, sendo a última aquela na qual a pesquisa científica em Comunicação teria começado “de forma mais sistematizada” (2016, p. 76), contemplando objetos como o cinema, a televisão, o rádio, entre outros. Nas últimas décadas, o campo se consolida a partir de aparato teórico e metodológico de diversas áreas das Ciências Humanas, como Sociologia, Psicologia, Antropologia, História e Linguística; destaca-se o diálogo direto com os Estudos Culturais estadunidenses e ingleses, de autores como Raymond Williams e Stuart Hall, e o marxismo de Louis Althusser, Antonio Gramsci, Nicos Poulantzas e Armand Mattelart – alguns deles, como Gramsci e Mattelart, por exemplo, sendo referenciais teóricos amplamente presentes também na produção acadêmica dos Estudos Culturais. A Comunicação demonstra seu vigor no século XXI sendo presença considerável nos esforços

de compreensão de temas como o Marketing, a Publicidade e Propaganda e do advento das chamadas *novas mídias*, sendo os jogos digitais um exemplar destas. No caso destes, destaca-se a “discussão em torno da cultura e suas distintas perspectivas”, com uma “tendência mais teórica [do que os trabalhos relativos a jogos digitais oriundos da área da Educação], delineando pesquisas bibliográficas” (ALVES, 2011, p. 239).

Ainda que careçam pesquisas sobre tal questão no que diz respeito especificamente aos jogos digitais, conclui-se que tal diversidade presumivelmente não pode ser conferida às Ciências Sociais, tendo em vista a relativa escassez e a acentuada dispersão dos cientistas sociais que assumem o objeto como problema de pesquisa. Apesar da interdisciplinaridade da Comunicação, é fundamental que a área não seja compreendida enquanto subsunção das possibilidades teóricas e epistemológicas dos estudos sobre jogos digitais em termos socioculturais. Dito de outra forma, diferentemente da conjuntura dos espaços de referência em produção acadêmica sobre o objeto de pesquisa no exterior, as Ciências Sociais possuem uma capacidade ainda brevemente explorada de contribuição para o debate sobre videogames, cultura e sociedade no contexto acadêmico brasileiro. No entanto, como alerta Telles (2014, p. 3), os cientistas sociais quando tomam o jogo digital e seu ecossistema enquanto objetos de investigação, tendem a “conferir atenção exclusivamente aos usos, aos seus significados e funções sociais, deixando de lado o exame da sua lógica interna”, o que geralmente implica em uma enfoque no *jogador* em detrimento do *jogo* e – o que torna tal pensamento ainda mais problemático – a relação entre ambas as dimensões, não só no que diz respeito à interatividade nos jogos digitais, mas à compreensão da cultura como componente primordial de ambas as dimensões. Como coloca o autor,

uma vez que a simulação ergódica (com todas as técnicas e regras específicas sobre as quais tanto insistem os ludólogos) não está fora da cultura, mas parece ser um caso particular e complexo de mimetismo, é importante refletir sobre contribuições de uma abordagem antropológica que procura compreender as relações entre cultura e jogos eletrônicos. (TELLES, 2014, p. 11)

Dessa maneira, trata-se de um equívoco considerar a *cultura* enquanto um dos componentes de um objeto fracionável chamado *jogo digital*, composto de outras partes como suas regras, por exemplo, que seriam ontologicamente distintas; antes, como apresentado anteriormente, é contestável a própria composição da ideia de *jogo* enquanto um conjunto de regras imanentes e naturalmente relacionadas à ordenação e disciplina, sendo muito mais

sujeita a determinações e influências de ordem da cultura do que sugeriria, como problematiza Frasca (2003), uma “ludologia radical”. Se a Sociologia e a Antropologia já demonstraram ao longo de suas histórias a potência explicativa do conceito de *jogo* tanto no que diz respeito aos processos que culminaram nas formas contemporâneas de competitividade e lazer ligadas a tal dinâmica, e à alteridade para com outras maneiras de organizar tais princípios em diferentes sociedades e culturas, o mesmo ainda carece de elaboração no que diz respeito à manifestação *digital* deste.

Em diálogo com os desafios e propostas apresentadas por Falcão (2017), entendemos que o atual ecossistema de produções acadêmicas sobre jogos digitais no Brasil precisa fomentar, fundamentalmente, o estabelecimento de diálogos entre saberes, teorias e métodos, sua formação epistemológica e metodológica, tanto em sua endogenia quanto em um sentido exogênico, ou seja, a partir da circulação e contato entre produções a nível nacional e internacional – nos quais as Ciências Sociais possuem uma capacidade prolífica não somente, mas principalmente no que diz respeito ao nível nacional e, a nível internacional, em diálogo com os estudos pós-coloniais. Em suma, é necessário estabelecer um espaço onde nossa produção seja *ouvida* – o equivalente teórico de Lélia Gonzalez e Gayatri Spivak construindo casas juntas em *Profane*.

No contexto do surgimento e consolidação dos *game studies* enquanto campo científico, reforçamos que os primeiros grupos de estudos e publicações nacionais sobre jogos digitais ocorreram de forma praticamente consoante aos *cânones* anteriormente citados, porém a partir de aparatos teóricos, metodológicos e problemas de pesquisa consideravelmente distintos. O referido duelo “*ludologia x narratologia*”, por exemplo, não se expressa nas produções nacionais sobre jogos, sendo essencialmente referido sob uma visão externa ao debate, ou de revisão bibliográfica. Os anais das primeiras ocorrências do SBGames – cuja primeira realização remonta ao ano de 2001¹⁶ e, embora certamente não subsumam a totalidade dos trabalhos produzidos no país à época – permitem inferir que estes possuíam enfoque em aspectos de desenvolvimento, programação, design de jogos e, em termos de Humanidades, um olhar especialmente voltado para o campo da Educação, com a proliferação da Comunicação em anos posteriores.

Como explorado anteriormente, a forte presença de trabalhos oriundos da Comunicação que abordam questões epistemológicas e ontológicas dos jogos digitais nos

¹⁶ Disponíveis em: <https://www.sbgames.org/edicoes-antiores/> Acesso em: 10 jun. 2021.

permitem também questionar até que ponto é possível generalizar uma *história dos game studies* partindo exclusivamente dos espaços e eventos exteriores ao contexto nacional, sem considerar sua relevância ou, ao menos, questionar o peso de processos de formação de determinados contextos de estudos sobre jogos digitais que passaram a serem tidos como metonímia de uma multiplicidade de espaços, temporalidades e construções de saberes outros:

não apenas a pesquisa em games no Brasil data de mais de uma década – impossível não mencionar o trabalho pioneiro de Lúcia Santaella ou de Lynn Alves neste processo – mas as mais básicas questões encontram desenvolvimento nacional sobre o tema. Temas como agência, imersão, mobilidade, representação, sociabilidade, design e debates filosóficos mais amplos figuram nos trabalhos de mais de uma dezena de pesquisadores que factualmente já possuem diálogos estabelecidos com o que pode ser considerado o cânone da área. O ponto aqui é simples: é necessário dialogar ativamente, e não apenas reencenar revisões e embates estruturais famosos; é necessário confrontar, desconstruir, questionar. (FALCÃO, 2017, p. 11)

O presente trabalho, portanto, assume também a tarefa de se constituir a partir de uma interdisciplinaridade marcadamente política, no sentido da construção de uma história do campo que se refere a produções acadêmicas nacionais sobre o objeto, situando-se em um ecossistema ampliado e plural em termos epistemológicos, ao mesmo tempo respeitando, através do diálogo teórico, as diferenças e contradições entre as diversas áreas de conhecimento aqui mobilizadas. Em menção à escritora nigeriana Chimamanda Ngozi Adichie (2019), consideramos necessário reagir ao “perigo de uma história única” também no âmbito dos estudos sobre jogos digitais, ao reivindicar o protagonismo do próprio contexto interno para a formação do campo. Não por acaso, como será apresentado em seguida, um dos principais conjuntos teóricos aqui apresentados se refere a uma produção cuja presença na academia brasileira é profundamente marcada por contradições e embates, especialmente no que diz respeito às Ciências Sociais brasileiras: os estudos pós-coloniais. É das fricções entre tantas fronteiras que, esperamos, este trabalho seja ao menos uma faísca a contribuir para a ignição de paradigmas e olhares que valorizem especificidades de saberes, e sobretudo ao rejeitar a construção de (mais) muros teóricos, metodológicos e, inclusive, políticos.

4. O jogar subalterno: *game studies* pós-coloniais

Os chamados *estudos pós-coloniais* são, com efeito, um conjunto de autores cujos trabalhos atravessam uma imensa pluralidade epistemológica e metodológica, a partir de diversas áreas do conhecimento. Considerando que não cabe ao presente trabalho uma exposição exaustiva da gênese e história do campo, compreende-se a apresentação de tais autores de maneira situada na discussão sobre *game studies*, de modo a evidenciar suas relações e potencialidades entre si, mas especialmente no que diz respeito aos estudos de jogos digitais. Isto é, mesmo que referências a autores dos estudos pós-coloniais sejam operadas ocasionalmente, o foco são os *game studies* pós-coloniais: autores dos estudos sobre jogos que dialogam com os *clássicos* dos estudos pós-coloniais, cuja amarração analítica com referências diversas será realizada em capítulo posterior.

Na esteira do processo de formação (inter)disciplinar dos *game studies* imbricados com as Ciências Sociais, trabalhos que focam suas análises na exploração das relações de poder representadas nas narrativas e aspectos mecânicos e de design que compõem os jogos digitais passam a conquistar expressiva relevância no contexto geral dos *game studies*; autores que, em suas produções, priorizam marcadores sociais de diferença como gênero, classe, raça e suas intersecções. Nesse sentido, destaca-se aqueles que, baseados em autores dos chamados estudos pós-coloniais como Edward Said, Gayatri Spivak e Homi Bhabha, buscam demonstrar como representações de países periféricos e processos de colonização são instrumentalizados de forma a conformarem-se enquanto estereótipos, ao mesmo tempo que os jogos que carregam estas figuras também podem oferecer meios de objeção a estas estereotipagens, até mesmo através do próprio ato de jogar, malgrado ainda restrito às limitações estruturais dos jogos (LIBORIUSSEN; MARTIN, 2016).

A compreensão aqui adotada do termo admite que “o *pós* no pós-colonial não registra nem uma celebração do fim do colonialismo nem a simples reprodução do colonial no presente, mas os legados mutantes, impuros e perturbadores do colonialismo” (NASH, 2002, p. 225, tradução nossa) – embora, especificamente no caso de *Árida*, na essência do jogo também esteja fortemente presente a ideia da constituição de um olhar alternativo para o passado colonial, no presente, da região onde a história do jogo se ambienta, aspecto que será aprofundado posteriormente. “Pode o subalterno jogar?” é uma indagação que cada vez mais subjaz trabalhos acadêmicos alinhados aos *game studies* que questionam os lugares e espaços de produção e consumo de jogos digitais (NASCIMENTO, 2018; MUKHERJEE, 2014). Trata-se de uma paráfrase do título do texto da escritora indiana Gayatri Chakravorty Spivak,

Pode o subalterno falar?, um dos mais importantes textos que integram os estudos pós-coloniais. Nele, a autora tece uma contundente crítica à "[...] contradição não reconhecida de uma posição que valoriza a experiência concreta do oprimido, ao mesmo tempo que se mostra acrítica quanto ao papel histórico do intelectual" (SPIVAK, 2010) em uma academia onde, ainda que a voz do oprimido, do subalterno, seja valorizada de algum modo, ela não vislumbra a possibilidade de se enunciar perante a estrutura hegemônica.

Há também expressivos trabalhos que não necessariamente são englobados sob a égide do *pós-colonial*, mas abordam as mesmas questões sob prismas similares, como os conceitos de “norte/sul global” e “geometrias de poder”, no que diz respeito à circulação de jogos e a cultura de jogos de videogame – o que questiona e complexifica a chamada “relação centro/periferia”, mas ainda compreendendo a questão da colonização como central para os estudos das relações de poder representadas e experienciadas nos jogos digitais:

Embora os videogames sejam uma tecnologia essencialmente global - com consumo, produção e práticas relacionadas a jogos ocorrendo em praticamente todos os países do mundo hoje em dia - eles foram recebidos, criados e até jogados de maneira diferente em diferentes regiões, porque o contexto cultural e nacional afeta a circulação e significado dos jogos de inúmeras maneiras. Muitas localidades geográficas que antes eram consideradas parte da “periferia” de alta tecnologia são, de fato, lar de tecnoculturas antigas e difundidas, com suas próprias características únicas e com suas próprias geometrias de poder. (PENIX-TADSEN, 2019, p. 15, tradução nossa)

Trabalhos que localizam o fenômeno mundial dos videogames nas configurações sociais e culturais que se enredam com os processos históricos de colonização e seus efeitos até a contemporaneidade frequentemente dialogam com autores dos estudos pós-coloniais. Estes auxiliam na compreensão de como representações de países periféricos e processos de colonização são frequentemente instrumentalizadas de forma a conformarem-se enquanto estereótipos que atualizam o colonialismo no presente, compreendendo que “em um mundo posterior ao colonialismo direto, é frequentemente por meio desses mundos virtuais que ocorre a disseminação contínua das atitudes e modos coloniais” (CHAKRABORTI, 2015, p. 199, tradução nossa).

Como demonstrado anteriormente, análises dos videogames que abordam questões relativas a temas como identidade e representação fazem parte da história dos *game*

studies, porém ganham força adicional com trabalhos que colocam a colonialidade no centro dos estudos sobre representações raciais e culturais nos jogos. Langer (2008) demonstra como o MMORPG *World of Warcraft* (2004) produz “modos virtuais de desigualdade” entre as duas facções rivais do jogo (a Aliança e a Horda), as quais os jogadores podem escolher entre raças específicas – que, argumenta a autora, são mais condizentes com a ideia de “espécie” do que de “raça” propriamente dita, por terem “traços raciais determinados biologicamente” (2008, p. 104, tradução nossa) – a cada uma das facções, e no interior mesmo destas (*Figura 5*). Como aponta a autora,

[...] o jogo em si é um texto complexo em termos de raça: às vezes codifica certos estereótipos raciais de maneira direta, mas outras vezes segue um modelo mais sofisticado no qual interage com preconceitos e estereótipos reais, cada um moldando o outro, sendo então o próprio racismo - ou melhor, um modelo dialético baseado em raça - que está sendo criticado (LANGER, 2008, p. 88, tradução nossa).

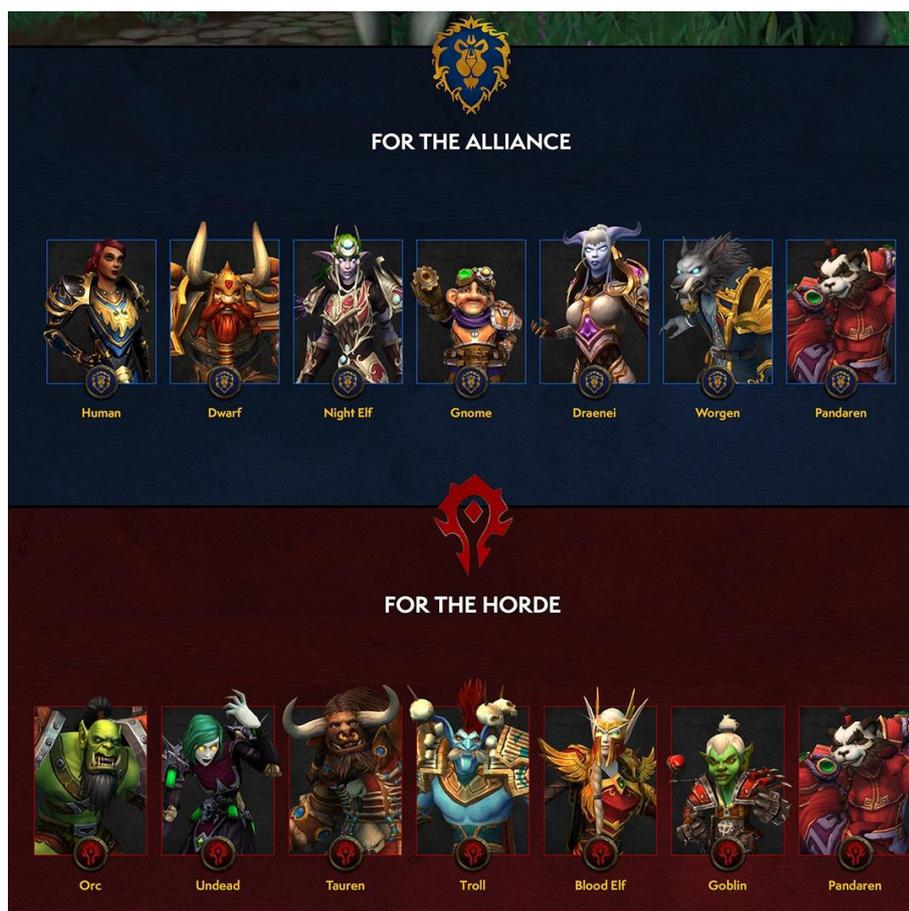


Figura 5: representação das raças jogáveis em *World of Warcraft*. Fonte:

<https://www.facebook.com/WarcraftSEA/photos/pcb.4004965769540378/4004965039540451/> Acesso em: 16 nov. 2021.

Para além da compreensão de características consideradas pejorativas para algumas raças (componentes da Horda) e outras que seriam enaltecidas para outras (componentes da Aliança), o trabalho contribui para a apreensão das ambiguidades envolvidas no processo de identificação do jogador com os elementos estéticos e simbólicos do jogo, inseridos em um contexto de relação com o Outro, recorrendo à supracitada ideia de *turismo identitário* de Nakamura, que prenuncia a importância da agência do jogador na experiência:

Aqueles que jogam na Aliança assumem um papel que segue tanto as convenções de fantasia ocidental quanto as convenções de fantasia de videogame, mas aqueles que jogam na Horda estão se apropriando de uma identidade informada pela alteridade. Isso, no entanto, não é necessariamente uma crítica: alguns podem fazer isso para vivenciar o exotismo da alteridade, mas outros o fazem para lutar, ainda que virtualmente, contra a própria normatividade que dá origem a essa dicotomia. Assim como *World of Warcraft* é complexo em termos de raça, é complexo em termos de identidade. Assim, a identidade inerentemente híbrida do jogador/avatar tem o potencial não só de ser usada para turismo de identidade, mas também para subversão das normas esperadas (LANGER, 2008, p. 88, tradução nossa).

Em 2018, a revista *Open Library of Humanities* publicou uma edição especial com o tema *Postcolonial Perspectives in Game Studies*, reunindo uma série de trabalhos que buscam trazer para o centro dos debates acadêmicos sobre jogos (incluindo-se, aqui, jogos analógicos) questões relativas a raça, identidade e agência a partir de um olhar epistemológico que ressalta os efeitos do colonialismo, neocolonialismo e imperialismo, que operam enquanto pedras angulares epistemológicas dos trabalhos reunidos. Segundo Mukherjee e Hammar (2018), no artigo introdutório da edição:

O objetivo desta edição é fornecer espaço para uma variedade de perspectivas de pesquisa contemporâneas sobre a relação entre o pós-colonialismo e os estudos de jogos. É uma tentativa de reunir estudiosos estabelecidos e em início de carreira com insights sobre ideias pós-coloniais em estudos de jogos (e em outros lugares) para causar um impacto na paisagem dos estudos de jogos, na academia e além. Embora a questão ainda dependa da tecnologia e economia dos centros de poder global, a disseminação de acesso aberto desta questão pode ajudar a informar os estudiosos e leitores dentro dos centros e antigas colônias. Quer a academia seja ou não domínio geralmente da burguesia, é, no entanto, crucial que o

conhecimento que ela produz seja amplamente difundido (MUKHERJEE; HAMMAR, 2018, p. 7, tradução nossa).

Há, portanto, uma aposta no diálogo entre os *game studies* e os estudos pós-coloniais enquanto um potencializador da reflexão sobre as questões apontadas anteriormente, potencialmente até em contextos diferente ao acadêmico. Vale destacar a presença, na referida edição, de um artigo de autoria de um conjunto de pesquisadores brasileiros, que se utilizam de um jogo específico para analisar uma dinâmica social, ou seja, não se trata exatamente de um estudo tradicional de *game studies*, aproximando-se muito mais de estudos que instrumentalizam jogos para outros fins, formulados aqui a partir do conceito de “dimensão cultural-estética do cosmopolitanismo.” (BEKESAS et al., 2018, p. 3, tradução nossa) – o que não deixa de ser, porém, um indicativo da possibilidade de inserção e expansão do campo na produção acadêmica brasileira sobre jogos.

Em contrapartida, outro artigo acadêmico nacional dialoga com autores dos estudos pós-coloniais para observar as representações presentes em um conjunto específico de jogos digitais, os jogos *documentais*, mas cujo entendimento certamente poderia ser útil para a análise de jogos de outras categorias e gêneros. Amaral e Franco (2017) demonstram como o colonialismo acaba por ser reiterado em determinados jogos documentais que, a princípio, são elaborados com a preocupação em comunicar e representar seus conteúdos de forma pedagógica – neste caso específico, trata-se de “jogos de teor político que visam problematizar conflitos no oriente médio.” (2017. p. 1). De acordo com os autores,

No mundo de brinquedo da guerra ao terror, é possível observar os corpos de mulheres árabes pranteando a morte de “terroristas”. *O jogador não se vê. Desnecessário.* Ao usuário, que representa as potências que declararam “guerra ao terror”, é legada *condição de agência*. Ou seja, na distribuição do poder é possível verificar o Ocidente invisível, e inabalável, já que o jogo não apresenta retaliação por parte dos árabes. Aos árabes, o gemido. (AMARAL; FRANCO, 2017, p. 12, grifo meu).

Processos de alteridade, estranhamento e outrização são centrais para esta análise, porém, partindo de uma compreensão filosófica ampla, diferentemente do anteriormente citado Montes (2007), os autores delimitam suas apreciações ao espaço e às dinâmicas produzidas pelo jogo, isto é, é uma compreensão aprofundada sobre como estes jogos lidam e

perpetuam estereótipos e dispositivos coloniais, mas, devido especialmente aos jogos escolhidos, se mostra impertinente o questionamento sobre o papel do jogador em contato com esse conteúdo, pois seus aspectos internos e seu caráter documental e pedagógico praticamente determinam a experiência do jogador.

Cabe, contudo, o seguinte questionamento: e em outros contextos, outros jogos, nos quais as representações sejam talvez tão fetichistas quanto, será que há possibilidade para resistência no âmbito da agência do jogador? Uma coletânea de textos organizados por Falcão e Marques (2017) trouxe para o Brasil a tradução de um texto do indiano Souvik Mukherjee, citado anteriormente, presidente do Departamento de Inglês da Presidency University, em Calcutá. No artigo *Video games e Escravidão*, o autor – que é um dos principais nomes que mobilizam a concepção de um campo pensado enquanto *game studies* pós-coloniais propriamente dito – traz noções de agência e liberdade para o centro dos estudos sobre as representações nos jogos, tangenciando uma das contribuições que talvez sejam as mais prolíficas desta perspectiva teórica: a noção de que dinâmicas relacionadas a marcadores sociais de diferença e outras categorias de compreensão da vida social perpassam e frequentemente entrelaçam os aspectos ditos narrativos e mecânicos dos jogos – o que corrobora também para expor a perenidade de tais divisões analíticas.

Ao afirmar que “a experiência do jogador em videogames tem sido considerada mais imediata naquelas em que o jogador está diretamente envolvido no contexto e *tem que executar decisões não triviais para se envolver com o jogo*” (MUKHERJEE, 2017b, p. 300, grifo nosso), o autor lança mão da possibilidade de problematizar o caráter duplo do referido contexto: a escravidão é tanto um dispositivo sociopolítico de dominação, componente de determinados tipos de relação de poder e composições ideológicas (sendo o colonialismo talvez o exemplo mais autoevidente), quanto um *ato* que compreende o envolvimento psíquico, a agência e movimentação do referido sujeito – no caso, o jogador. Superando representações relativamente historicizadas de relações sociais que têm a escravidão enquanto elemento constitutivo, os jogos também podem operar enquanto espaços onde o jogador experimenta com a dimensão prática destes contextos, que se manifestam não só na interação através da violência física como também em procedimentos de *gameplay* como o mapeamento e a apropriação geográfica de jogos do gênero *RTS*¹⁷ e na coleta de recursos naturais – mecânica frequentemente presente em *MMORPG*'s, por exemplo – que promovem

¹⁷ Sigla para *Real-Time Strategy*, “estratégia em tempo real”, em tradução livre.

“o prazer de invadir lugares estranhos e pegar itens desconhecidos que são então transformados em propriedade ou moeda” (HARRER, 2019, tradução nossa).

Lammes e Smale (2018), ainda que corroborando com outros autores dos *game studies* pós-coloniais que apontam para como os jogos digitais amplamente propagam noções hegemônicas de história colonial, raça e gênero, indicam a necessidade de compreensão da relação que os jogadores estabelecem com estes conteúdos, não só no sentido de *counterplaying* – quando jogadores ativamente buscam subverter regras e mecânicas estabelecidas do jogo através da interação lúdica – mas como o próprio ato de jogar seria “essencialmente um ato de hibridização” (2018, p. 8, tradução nossa); “aproximações processuais” (idem, p. 7) ao jogar que são reflexivas e criadoras, a partir da relação entre o jogador e o jogo. Compreende-se, portanto, que o jogo ganha corporeidade, ou existência, factibilidade etc. a partir da relação com o jogador, e não necessariamente as suas disposições simbólicas e estéticas determinam a sua existência, que se consolida através da experiência, como as autoras demonstram ao abordar, a partir de autoetnografia, *Civilization VI* (2016): “ainda que a arquitetura do espaço de jogo [...] seja imbuída de ideologias coloniais, o sujeito jogador pode manipular este ambiente ao empregar uma combinação de táticas e estratégias” (2018, p. 25, tradução nossa).

Jogos *RTS* como *Age of Empires* (1997) ou o supracitada *Civilization VI* são frequentemente evocados por Lammes e Smale (2018), entre outros, como exemplos que evidenciam a partir tanto de suas características narrativas e visuais como de seus aspectos de *gameplay*, representações de dinâmicas coloniais de dominação, poder e conquista de território, porém em um processo ambíguo de hibridez dessas características, que complexifica sua importância superando dualismos simplistas, ou seja, “embora jogos como *Civilization* flertem com uma nostalgia por um passado colonial na qual jogadores são livres para conquistar novos territórios [...], jogar tais jogos pode simultaneamente ser uma forma de criar significados plurais, fluidos e até mesmo paradoxais.” (LAMMES; DE SMALE, 2018, p. 9), a partir da performance e experiência do jogador em contato com esses espaços digitais. Enredada em tais processualidades, revela-se a dialética que permeia a compreensão das dinâmicas coloniais nos jogos digitais. No caso de *Profane*, por exemplo, se estão presentes esses dualismos, frequentemente há também um roteiro implícito no jogo que premia a adoção de posturas que colocam o jogador no lugar do colonizador. Apesar de existirem possibilidades de redirecionamento das campanhas, de experimentação e de fuga, há também um percurso que, de modo mais ou menos sutil, sugere ao jogador que trilhe certo caminho.

Em síntese, este é o problema central sob o qual os *game studies* pós-coloniais se debruçam: assim como na supressão da voz do subalterno no texto original de Spivak, a necessidade de reconhecimento e alteridade para com as diferentes formas de se jogar relaciona-se com a diversidade que as diferenças geográficas e, conseqüentemente, sociais impõem sobre o reconhecimento dos aspectos individuais dos jogos e da interação lúdica. Partindo desse apontamento, questiona-se se existiriam, de fato, tecnologias efetivamente globais – ou seriam os videogames importantes componentes de formas de representações locais que se globalizam?

Buscamos demonstrar como tais questões não são estranhas à produção acadêmica sobre videogames, que são cada vez mais compreendidos de forma ampla e intrinsecamente relacionados com os mais diversos aspectos da vida social contemporânea, tendo a conexão entre *game studies* e estudos pós-coloniais como um dos encontros teóricos mais prolíficos atualmente para tal elaboração, a fim de apontar direções para os estudos sobre jogos digitais que sejam de fato *descoloniais* – diferentemente da concepção *anticolonial*, por assim dizer, de Aarseth, que utiliza a força de expressão da colonização como metáfora de forma grosseiramente *colonial* e limitada a fatores de ordem teórica, sem levar em conta as imensas incongruências legadas da verdadeira colonização empreendida pelo norte global nos séculos anteriores e que se reatualiza tanto na produção de jogos, quanto do conhecimento sobre estes na contemporaneidade.

Compreendendo, portanto, a imprescindibilidade do entendimento dos videogames enquanto um fenômeno complexo, que demanda o emprego de um olhar efetivamente interdisciplinar, os esforços seguintes visam a prospecção de aspectos internos aos jogos que compõem o objeto deste estudo, de forma a salientar suas particularidades para, em seguida, tecer intersecções entre eles, demonstrando a possibilidade de construção de análises que aproximem jogos profundamente diferentes em suas composições, mas que são passíveis de suscitar questões profundamente entrelaçáveis.

CAPÍTULO II: PROCESSOS DE COMPOSIÇÃO DE *PROFANE* E *ÁRIDA*

As game storytellers, we are not directing static stories take-by-take but rather arranging the scenes that will comprise the shape of our story. We can begin to think of the player as someone performing a role we've written rather than as an audience who experiences our story without any input as to its outcome. We allow room for improvisation, room for the player to make a role her own.

Anna Anthropy em *Rise of the Videogame Zinesters*

Neste capítulo, propomos um olhar para *Profane* e *Árida* de forma a contextualizá-los inclusive materialmente enquanto produtos das redes de relações que seus desenvolvedores estabelecem, com o intuito de demonstrar como esse é um dos aspectos que constitui os jogos, mas, assim como os outros (mecânicas, narrativa etc.), de modo algum predetermina a miríade de experiências que resultam destes. *Profane* é concebido a partir de uma iniciativa privada, profundamente inspirado nos desejos dos sujeitos que fazem parte de seu desenvolvimento; *Árida* nasce no contexto da universidade pública, conseqüentemente se conformando enquanto um produto de esforços coletivos de entidades e grupos de pesquisa relacionados à presença dos videogames no contexto da universidade pública. No entanto, como será observado em seguida, tais diferenças de origem não se exprimem em uma impossibilidade de aproximação destes sob um prisma pós-colonial.

A perscrutação dos referidos jogos foi realizada a partir de uma visão *culturalista* dos estudos de jogos digitais, prescindindo do aporte conceitual de campos como o Design e a Computação, por exemplo, por sobretudo considerar que seria inverossímil propor aqui a contemplação plena de todas as áreas do conhecimento que têm os videogames enquanto objeto de estudo, focando-se na integração de interpretações críticas do design de jogos, como o trabalho de Flanagan e Nissenbaum (2016) citado anteriormente, sem exceder os objetivos aqui almejados. Propõe-se, portanto, uma descrição densa dos objetos sem a pretensão de

esgotá-los em seus aspectos técnicos, enfatizando seus processos de composição a partir dos sujeitos envolvidos.

1. *Profane* e suas espadas: liberdade, conquista, fantasia

O estúdio de jogos digitais *Insane Desenvolvimento de Softwares* foi fundado em 2009, em São Paulo, por alguns poucos indivíduos, particularmente entusiastas dos videogames, desprovidos de prática com programação de jogos digitais. Durante os primeiros anos da empresa, envolveram-se na produção de jogos com características e mecânicas simplificadas, que visavam principalmente o mercado de jogos *sociais*¹⁸ com o intuito de adquirir experiência para o desenvolvimento de um projeto mais extenso e complexo, que, de acordo com o CEO Diego Beltran¹⁹, fora desde o início o principal desejo dele e da equipe integrante da *Insane* (SANDBOXRPG BR, 2018)²⁰.

Por se tratar de um projeto inacabado até a data de redação do presente trabalho, não há suporte bibliográfico específico de *Profane* para a realização de sua apresentação. Esta sessão tem como objetivo apresentar uma retrospectiva do processo de desenvolvimento do jogo até então, tendo em vista as características apreensíveis do jogo a partir da experiência com a fase *pré-alpha* e informações disponíveis em entrevistas, vídeos, redes sociais, sites de jornalismo de jogos digitais e no site oficial do jogo.

Em 2015, dá-se início à criação e elaboração de *Profane*, que passa a ser o único foco de produção da desenvolvedora. Com uma equipe de 15 desenvolvedores, de acordo com o site oficial do jogo, os primeiros três anos de trabalho do estúdio foram focados na consolidação de suas características fundamentais – conceitos principais de mecânicas, história e design – e dando início à prospecção de uma base de entusiastas do projeto que seriam informados sobre o cotidiano de desenvolvimento do jogo através de redes sociais, com protótipos sendo testados internamente entre os anos de 2016 e 2017 (*Figura 6*).

¹⁸ No contexto dos jogos digitais, designa jogos geralmente *mobile*, de mecânicas relativamente simples, que possuem a interação social entre jogadores como aspecto central, em sua maioria vinculados a redes sociais específicas, como *Farmville* (Zynga, 2009), que ficou popular através do Facebook pois permitia que o jogador interagisse com outros jogadores que fossem seu amigo na rede social.

¹⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TIJjiOPGXpM>. Acesso em: 16 maio 2020.

²⁰ Referências a *podcasts* no meio do texto se darão no seguinte formato: “(TÍTULO DO *PODCAST*/CANAL, número de edição [no caso de *podcasts*], ano)”



Figura 6: captura de tela de teste do protótipo de *Profane*. Fonte:

<https://www.profanemmo.com/development?pgid=kccxzej0-f9918a95-785c-4190-a55d-924fe44bf22f&lang=pt>

Acesso em: 27 set. 2020

Em fevereiro de 2018, o desenvolvimento do jogo entrou na fase *pré-alpha* (Figura 7) – quando o jogo digital se encontra em estágio primário de elaboração e é disponibilizado para testes por um número limitado de jogadores, a fim de auxiliar na identificação de problemas de design, jogabilidade, regras do jogo etc., tendo seus detalhes constantemente submetidos a consulta de uma comunidade de jogadores que se organizam em torno do desenvolvimento do jogo com o intuito de contribuir em sua elaboração. No caso de *Profane*, a limitação ao acesso ao jogo nesta fase se deu através da compra dos chamados “pacotes de fundador”, que davam acesso ao jogo e *skins*²¹ exclusivas de armaduras e objetos no jogo para os consumidores de então²².

Nesse período, a estratégia adotada pela *Insane* permitiu o acesso ao jogo por um número considerável de jogadores a partir dos diferentes valores referentes aos pacotes de jogadores, que variavam entre R\$65 e R\$180. Mesmo longe de finalizado, o jogo já se apresentava em sua estrutura elementar, sendo também um período em que os desenvolvedores testavam a receptibilidade de alguns destes preceitos por parte da comunidade de jogadores. Projeta-se *Profane* enquanto um mundo digital massivo em termos de jogadores e permeado por perigos advindos tanto desse mundo e sua *natureza*, quanto das possibilidades de agenciamento concedidas aos jogadores, que acabam por exigir determinado

²¹ Item estético que altera somente a aparência de objetos e equipamentos do jogo, não modificando atributos que estes porventura possam deter.

²² Compra realizada, no âmbito da pesquisa na qual se insere este trabalho, no início de 2019.

engajamento mínimo dos jogadores e, conseqüentemente, tende a desagradar e afastar jogadores menos presentes ou com menor disponibilidade de tempo para o jogo.



Figura 7: captura de tela de *Profane* demonstrando o *avatar* de um jogador e duas casas criadas a partir do sistema de *craft* durante a fase *pré-alpha*. Fonte: acervo pessoal.

O *pré-alpha* foi encerrado em 27 de setembro de 2019 e, desse modo, o acesso ao jogo também foi interrompido. As experiências oriundas desse período foram incorporadas ao *lore* do jogo²³. A partir de então, o estúdio passaria ao desenvolvimento da fase *alpha* do projeto²⁴. Neste momento, de acordo com o site oficial do jogo, a “prioridade tem sido criar ferramentas sistêmicas que permitam desenvolver novos conteúdos, balancear o jogo mais facilmente, criar novos mapas e outras funcionalidades, de forma eficiente e escalável”²⁵, ou seja, a consolidação de uma estrutura que permita que os desenvolvedores possam atuar de constante e célere na manutenção do mundo de jogo e na elaboração de novos conteúdos, a fim de mantê-lo em um estado de permanente mutação, “buscando chegar ao real sentido de mundo vivo e dinâmico, por meio de diversas mecânicas e sistemas novos”²⁶. Ademais, tais mudanças possibilitaram uma profunda reelaboração da identidade visual do jogo (*Figura 8*)

²³ Ver anexo I.

²⁴ Fase atual de desenvolvimento em vigor até a conclusão do presente trabalho.

²⁵ Disponível em: <https://www.profanemmo.com/development?lang=pt> Acesso em: 12 jul. 2021.

²⁶ Disponível em: <https://www.profanemmo.com/development?lang=pt> Acesso em: 12 jul. 2021.



Figura 8: imagem promocional de *Profane* na fase *alpha*. Fonte: <http://mmorpgbr.com.br/profane-mmorpg-brasileiro-de-dominacao-territorial-ganha-mais-detalhes-sobre-skills-de-combate/> Acesso em: 12 mai. 2021

A partir de 2021, a *Insane* passou a publicar o calendário do desenvolvimento do jogo, conhecido no universo do design de jogos como *roadmap* (Figura 9). Com o intuito de manter os fãs e entusiastas do projeto atualizados de seu andamento, o *roadmap* também serve como ferramenta de interação entre os desenvolvedores e a comunidade a partir da publicação deste em redes sociais, exibindo de modo sintético uma ampla gama de fatores e etapas do processo e seus atuais estágios, além da previsão de avanços dos próximos meses e para além, considerando de antemão futuros estágios do desenvolvimento, tendo em vista que o *alpha* é, em termos de informática, uma fase ainda insipiente do processo de desenvolvimento de um software. A fase seguinte, que seria a *beta*, ainda não está prevista no cronograma da *Insane*.

De acordo com o site oficial do jogo, *Profane* será um “*MMORPG Sandbox* com combate *Action* e *PVP* Aberto e *Full Loot*”²⁷. Repleto de expressões próprias do repertório linguístico característico de jogadores de jogos digitais *online*, o enunciado revela de antemão seu público-alvo: jogadores relativamente experientes nesse tipo de jogo. A utilização deste arcabouço cria uma forma de distinção entre os jogadores que dominam essa linguagem e os que não, que se reflete nas possibilidades de acesso ao jogo e suas dinâmicas, sobretudo às de sociabilidade, estimulando “guetos de conhecimento e exclusão tóxica” (HARRER, 2019). Tal dinâmica não é de modo algum exclusiva a *Profane*, mas é indicativa de como tais

²⁷ Disponível em: <https://www.profanemmo.com/?lang=pt> Acesso em: 12 jul. 2021.

espaços digitais produzem e proporcionam ambientes polivalentes e complexos de interação social, embora não haja o elemento físico ou corporal, em termos mais tradicionais.



Figura 9: roadmap de Profane atualizado em Julho de 2021. Fonte:

<https://www.facebook.com/Profanemmobr/photos/3749533225152225> Acesso em: 29 jul. 2021

Segundo a ordem do enunciado exposto anteriormente, trata-se de um *MMORPG*, que caracteriza-se por um extenso (“massivo”) mundo digital compartilhado com os outros jogadores que estejam conectados (“multijogadores”), via internet (“online”), com o jogo naquele momento, acessível somente através da inserção de dados relativos a uma conta virtual específica ao jogo – que o jogador precisa criar no site oficial do jogo antes de acessá-lo – e com a premissa do *role-play*, uma dinâmica de interpretação de papéis em um universo ficcional e comumente fantasioso – no caso aqui abordado, um universo simbólico remetente ao imaginário lugar-comum da Idade Média europeia.

A característica fundamental do *RPG* é o seu foco em uma história geralmente fantástica, preeminente e específica; o jogador interage com os eventos apresentados através de uma ou mais personagens, com o objetivo final de chegar a um encerramento satisfatório para a trama (VEUGEN, 2004). O jogo é construído em uma relação dinâmica entre as “regras reais” que fundamentam as (im)possibilidades do jogo e a capacidade destas mesmas de permitirem e ensejarem a criação de “mundos ficcionais” por parte dos jogadores e desenvolvedores (JUUL, 2019) – composição comum a jogos digitais, mas que ganha proeminência no *RPG* por seu caráter excepcionalmente narrativo, que incide profundamente sobre a capacidade de imersão dos jogadores. Em *Profane*, um dos lemas que compõem a ideia estruturante do projeto é “seja quem quiser”, exposta no site oficial através do seguinte

enunciado: “Você poderá escolher quem quer ser no Profane. Assassine outros jogadores, seja um comerciante, um defensor da lei ou um pirata. A escolha é sua!” (PROFANE, 2019a).

No *pré-alpha* aberto, foi possível experimentar com estas possibilidades. Diferentemente da maioria dos *RPG*'s digitais, *Profane* não se ampara sob a premissa de um história central, condutora da experiência - embora exista um *lore*²⁸ que informa o jogo - com o argumento de que uma narrativa centralizadora limitaria as possibilidades de jogo, ou, como afirma Diego, “se você não tem a liberdade de tomar as suas próprias decisões, se você não pode fazer todos os tipos de ações que você tem a ideia de fazer, ele é menos *RPG*”²⁹. É possível afirmar que a liberdade figura entre as maiores preocupações e aspirações dos desenvolvedores em relação a *Profane*. O *lore*, acessível através do site do jogo, é separado em “histórias da comunidade”, construídas a partir do relato dos jogadores, e, até então, a única disponível é a chamada “Campanha: A Origem das Culturas Atuais”³⁰, baseada na experiência de jogadores do *pré-alpha* que se destacaram, geralmente, pelo alto grau de envolvimento com a experimentação nesse momento do jogo: aqueles que conseguiram coligar-se em um sistema de *guildas*³¹ e consolidar uma relativa dominância territorial, por exemplo, e utilizaram-se dessa experiência para informar a *Insane* de possíveis problemas de programação e desbalanceamento de mecânicas do jogo.

Sandbox, frequentemente traduzido para o português como “mundo aberto”, é uma concepção de modo de estruturação de jogos digitais que busca restringir ao mínimo possível as possibilidades lúdicas e narrativas no jogo, ou seja, pretende-se que o mundo do jogo não limite a liberdade do jogador em termos de suas capacidades criativas, apesar de restringidas pelas mecânicas do jogo. É um tipo de experiência não-linear, onde os jogadores estabelecem seus próprios objetivos e metas e negociam com o espaço do jogo as formas de alcançá-los, o que, de acordo com Diego, diferencia *Profane* da maioria dos *MMORPG*'s de maior projeção atualmente; no site oficial do jogo, esta característica se demonstra em um quadro específico, intitulado “*Sandbox* de verdade”, onde afirma-se que

²⁸ Pano de fundo narrativo, com o propósito de complementar a quantidade e qualidade dos elementos que compõe o universo ficcional na qual se insere a narrativa do jogo ou, como no caso de *Profane*, ambientá-lo minimamente em termos narrativos, mesmo que não haja uma história central.

²⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AE3ytwOGxI8>. Acesso em: 01 mai. 2020.

³⁰ Ver anexo 1.

³¹ Nos *MMORPG*'s, designação comum a um mecanismo que permite que jogadores se conformem em grupos mais ou menos extensos de *avatares*, onde muitas vezes os jogadores, a partir da ideia de *role-play*, compõe *lores* que ambientem seus grupos no contexto do mundo ficcional na qual se inserem.

“você poderá alterar o mundo e a história do jogo! Crie vilas e cidades, seja o responsável pelo triunfo de grandes impérios. O controle está nas suas mãos!”³²

Em termos de ambientação, a proposta é que vinculada à ideia de *dinamismo*: conforme disposto em uma das sessões do site do jogo, “monstros e recursos não aparecerão nos mesmos lugares, cidades e aldeias não serão permanentes e poderão ser destruídas ou evoluídas por ações dos jogadores” e, no que diz respeito às condições naturais e meteorológicas do mundo de jogo, tal *dinamismo* implica em “imprevisibilidades e situações inesperadas. Fenômenos climáticos poderão afetar a flora, o comportamento das criaturas e interferir nos movimentos e na visão dos jogadores”³³. Apesar de não ser possível alterar a *física* do jogo em si, ou seja, a arquitetura (NITSCHE, 2008) que o rege, o aspecto central da proposta de *Profane* se caracteriza pela ocupação deste a partir do arbítrio dos jogadores que, através de um sistema de artesanato e criação, ou *craft*, como é amplamente chamado inclusive por jogadores brasileiros³⁴, podem vir a possuir a habilidade não só de confecção de equipamentos (armaduras, armas e acessórios para *avatares*) ou objetos (baús, fogueiras, bancos, entre outros), mas também de construções como casas, torres de vigia e embarcações, de acordo com o nível de maestria que o *avatar* possua nos diferentes ramos de produção, como carpintaria, forja, entre outros. Como será explorado no capítulo posterior, a ocupação territorial, a partir da ideia de *conquista*, é um dos motes fundamentais do jogo, sendo previsto o desenvolvimento de sistemas de jogo que permitam aos jogadores estabelecerem aparatos de dominação política como sistemas de leis, impostos etc. (*Figura 10*).

Não obstante a regularidade da presença de um sistema de *craft* em *MMORPG's*, a forma como é configurado em *Profane* resgata um modelo que caiu em desuso na última década, mas que era amplamente difundido entre os primeiros títulos do gênero, como o pioneiro *Ultima Online* (Electronic Arts, 1997). Apesar de *Ultima Online* ter sido um dos *MMORPG's* com a maior base de jogadores (em poucos meses, após o lançamento, o jogo contava com cem mil pagantes mensais), o jogo de duas décadas de existência não goza mais do mesmo prestígio e popularidade. *Profane* procura, portanto, resgatar o que compreende

³² Disponível em: <https://www.profa.ne/>. Acesso em: 16, mai. 2020.

³³ Disponível em: <https://www.profanemmo.com/the-game?lang=pt> Acesso em: 20 jul. 2021

³⁴ É digno de nota o uso que jogadores de jogos digitais que possuem outras línguas que não a inglesa enquanto materna, especialmente os mais aficionados, fazem de determinadas expressões oriundas do idioma. Destaca-se a apropriação, por parte de brasileiros, de verbos que são aportuguesados, como é possível exemplificar na expressão “*craftar*” (realizar alguma das opções contidas em um sistema de *craft* de jogo), referente ao substantivo ao qual refere-se esta nota. Para mais, ver Paredes et al. (2016).

enquanto uma forma de estruturação de jogos mais *livre*, não restringida por “sistemas de *quests*, *level*, coisas que conduzem o jogador por um certo caminho”³⁵.



Figura 10: imagem informativa sobre a dinâmica de conquista em *Profane*. Fonte: <https://www.profanemmo.com/?lang=pt> Acesso em: 17 out. 2021

Curiosamente, no que diz respeito aos aspectos mecânicos da jogabilidade, definida por Drummond e Fioravante (2021, p.4) como a “capacidade do jogador de interagir com o mundo do jogo e suas regras e como esse reage às escolhas que o jogador faz”, optou-se pela forma conhecida como combate *action*, um dos formatos mais populares dos últimos anos no *mainstream* do design de jogos digitais no que diz respeito à mecânica de combates. Jogos dos gêneros ação ou aventura, como a série *Uncharted* (NAUGHTY DOG, 2007-), por exemplo, baseiam-se na fluidez de sua jogabilidade, de modo a manter o jogador em um ritmo constante de desafios e recompensas de forma quase ininterrupta, tendo seu universo simbólico, incluindo seu arco narrativo, frequentemente assumindo uma posição secundária na composição do jogo; nas mecânicas de combate presente nos *RPG*'s, em contrapartida, o ritmo de jogo é desacelerado em favor de uma dinâmica que incita prudência nas tomadas de decisões, tendo como consequência uma maior abertura a possibilidades estratégicas e táticas, geralmente com elementos mais complexos do que no caso anteriormente citado. Em *Profane*,

³⁵ Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=ifE6LyI-J_k>. Acesso em: 17 mai. 2020.

é adotada a mecânica de jogabilidade semelhante ao do *MOBA*³⁶ *Smite* (Hi-Rez Studios, 2014), que se vale do posicionamento de câmera em terceira pessoa e preserva a celeridade de movimento presente em jogos de ação, combinando elementos característicos do combate de *RPG*'s, como um sistema de barra de ferramentas, que permite o acionamento de habilidades e dispositivos através de teclas do teclado do jogador.

Todos estes elementos são substancialmente aceitos pela comunidade de jogadores que acompanham o desenvolvimento do jogo sem maiores ressalvas, com sugestões e críticas pontuais feitas no fórum *online* oficial do jogo e em outros canais de comunicação com a equipe desenvolvedora. No entanto, os dois traços característicos seguintes dividem a comunidade entre entusiastas e opositores: os chamados *PvP aberto* e *full loot*. *PvP* é uma sigla para *Player versus Player* (“jogador contra jogador”, tradução nossa), um aspecto componente do jogo que permite que os jogadores combatam entre si em seu mundo aberto e que é comum nos *MMORPG*'s. Geralmente, os desenvolvedores dos jogos designam áreas específicas do mundo do jogo para habilitar esta dinâmica, mas em *Profane* optou-se pelo modo *aberto*, o que significa que praticamente todas as áreas do jogo são configuradas de modo a permitir o confronto entre jogadores, não havendo a opção de uma experiência *segura* para jogadores que procurem exercer atividades mais orientadas para a confecção de itens e objetos do jogo ou para o chamado *PvE*, sigla para *Player versus Environment* (“jogador contra ambiente”, tradução nossa), onde o foco principal da interação lúdica é o espaço virtual e a intenção de combate se concentra em *mobs*³⁷.

O *PVP* em si não acarretaria grandes controvérsias se não estivesse vinculado ao chamado “*full loot*” (“saque total”, tradução nossa), que significa que, ao ter seus pontos de vida liquidados, todos os objetos em posse do *avatar* do jogador são precipitados no local de seu perecimento, ao alcance de quem perpetrou o ato de *matá-lo* – que pode ser tanto um *avatar* controlado outro jogador quanto um *mob*. O *avatar* do jogador derrotado é *ressuscitado* em um lugar específico, completamente despossado dos pertences que carregava junto a si, com a possibilidade de reaver seus bens se conseguir retornar ao local do óbito a tempo e com vida. Há uma série de estratégias possíveis, mas, durante a fase *pré-alpha*, eram recorrentes as publicações no fórum do jogo que questionavam esta dinâmica, principalmente com o argumento de que ela criaria uma situação de profundo desnivelamento da dificuldade

³⁶ Sigla para *Multiplayer Online Battle Arena*, “arena de batalha *online* multijogadores”, em tradução livre.

³⁷ Personagens não jogáveis, pré-programados e gerados pelo sistema do jogo com o intuito de antagonizar “fisicamente” o *avatar* dos jogadores.

ZIMMERMAN, Eric. **Jerked Around by the Magic Circle**: clearing the air ten years later. Clearing the Air Ten Years Later. 2012. Disponível em: https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php. Acesso em: 28 maio 2021.

agora chamados de Profanos - a Head Hunters voltou sua atenção para além de Portus. No entanto, a dissensão na liderança da Head Hunter levou a uma nova ruptura e parte da liderança original da guilda deixou-a, para se tornarem mercenários.

Em Stronghelm, agora abandonado pela Ragnarök, membros de um culto obscuro de adoradores de demônios atacaram a parede agora desprotegida, permitindo que as hordas de mortos-vivos avançassem para a ilha, isolando o Reino dos Homens Santos do resto do arquipélago.

Em Portus, um mercenário chamado Pimba voltou de uma expedição além das ilhas com um segredo perdido durante a primeira migração: a existência de quatro anéis poderosos escondidos sob a estátua na capital. Aproveitando o caos deixado pela luta interna da Head Hunters, Pimba destruiu a estátua e pegou os quatro anéis, tornando-se invulnerável a danos.

Antes que a Head Hunters pudesse reagir, Pimba alistou residentes da Cidade dos Veils e os piratas gnolls da Red Claws comandados pela Capitã Grry, para transportá-los pelo mar. Seu plano era apreender a Coroa de Garon, um poderoso artefato capaz de controlar um exército mítico de golens escondidos sob o Pico de Garon.

O cerco em Garon durou vários dias. Depois de perder o controle dos níveis inferiores da capital de Peak of Garon para os exércitos de Pimba, o Rei do Norte de Garon alistou qualquer um que quisesse ajudar, incluindo ex-inimigos. Se Pimba assumisse o controle dos golens, não haveria como pará-lo.

Head Hunters, Ragnarök, guildas menores e aventureiros independentes se reuniram no sopé de Garon para ouvir as palavras do Vizir de Garon, que acreditava que poderia enfraquecer os anéis de Pimba por tempo suficiente para que ele fosse morto por um esforço conjunto das guildas. Para fazer isso, o vizir precisaria de três diamantes azuis roubados de seus aposentos pelas tropas de Pimba. Antes que o Vizir pudesse terminar de explicar o que precisava ser feito, membros da Head Hunters atacaram e mataram membros da Ragnarök e outras guildas, e então se aventuraram na cidade sitiada por conta própria.

Com a ajuda do Vizir e Arquimaga de Garon, os aventureiros mortos eram trazidos de volta à vida e equipados para fazer uma nova tentativa contra as tropas de Pimba.

Durante a hora seguinte, eles tentaram várias investidas desorganizadas, a maioria falhando nos níveis inferiores de Garon. Aqueles que conseguiram passar pelos bandidos de

Veils e chegar à fortaleza que protege o castelo, foram vítimas dos gnolls da Red Claws ouimps trazidos para a batalha pelos gnolls xamãs. Buscando uma passagem direta para o castelo, os aventureiros abriram as tumbas antigas de Garon, despertando inadvertidamente espectros com a intenção de matar os vivos, não importando de que lado eles estavam.

O caos tornou-se a cobertura perfeita para que os Head Hunters e seus ex-membros continuassem com seu modus operandi, emboscando e assassinando seus competidores pela posse dos três diamantes.

Foi Uyozz, um ex-veterano Head Hunter que, com o apoio de Obvylon e Photy, localizou os três diamantes. Em posse dos diamantes, o Vizir realizou o ritual que

No sopé do Pico de Garon, membros da Ragnarök e outras guildas uniram-se para abrir caminho entre bandidos e gnolls de forma organizada. No topo, Uyozz confrontou Pimba enquanto seus aliados tentavam impedir que alguém entrasse no castelo, para que ele pudesse reivindicar a vitória por conta própria. A exclusividade não durou muito e logo a Ragnarök e os outros aventureiros se juntaram à luta.

Percebendo que sua força estava diminuindo após uma luta exaustiva, Pimba tentou escapar do castelo, apenas para ser emboscado do lado de fora por quase quarenta aventureiros que pretendiam matá-lo.

Muitos caem, mas finalmente Pimba é morto por uma flecha no peito, supostamente disparada por Alemis, um aventureiro independente recém-chegado às Ilhas Heréticas.

Muitos caíram, mas finalmente Pimba foi morto por uma flecha no peito, supostamente disparada por Alemis, um aventureiro independente recém-chegado às Ilhas Heréticas.\

O que deveria ter sido um momento para comemorar se desintegrou em um banho de sangue enquanto os Head Hunters e a Ragnarök lutavam pelos anéis mágicos nos dedos mortos de Pimba. Então, alguém usou um cristal para invocar o primeiro Elemental Corrompido e tudo foi perdido. Para os sobreviventes restou apenas fugir enquanto os monstros gigantescos sem mestre destruíam Garon.

No final do dia, o Rei Garon do Norte estava morto, sua coroa estava perdida e os anéis mágicos desapareceram.

Os Heróis de Garon: ZauTao, PhiasaN, Lestat, Shiroe, Kadesh, Azahael, Damstander, SrNoob, DeathFlag, Tim, Justiceiro, XuMyn, Korvac, Alemis, Noura, Blackmask, UyoZZ, issoaew, FlintHeart, Daddy, Okami, ZullKs, Photy, HerzMayhem, Cavera0, Ayato, VuddU, Matheus, Maverik, Focamacho, Arkwright, DrTaPiOCa, Rafinha, Taleko, Obvylon, Morte, MainR2D2, Caligula, Magnus, Eldryom, vithor14.

Monólogo de abertura de *Arida: Backland's Awakening*

Eu vivo numa terra árida

Que é de rica natureza

É o lugar onde nasci

Me encanta sua beleza

Sinto agora que esse sol

Parece muito mais quente

E essa chuva que não vem

Já maltrata a minha gente

Minha gente é corajosa

Do vigário ao curandeiro

Gente que vive da terra

Do lavrador ao vaqueiro

Vejo gente dando jeito

De jamais esmorecer

Sempre atrás de novas formas

De achar água pra beber

Eu vejo gente valente

Pensando em se retirar

Juntando sua família

Em busca de um novo lar

A procura de fartura

De ganhar seu próprio pão

Atrás de um lugar assim

Bem no meio do sertão

Desde pequena aprendi

A viver com a saudade

Os meus pais também partiram

Em busca da tal cidade

Também é chegada a hora

Dessa minha despedida

De partir com meu avô

Pra essa terra prometida

Quero ver onde o sol nasce

Explorar esse mundão

Viver novas aventuras

E conhecer o meu sertão

Monólogo intermediário em *Arida: Backland's Awakening*

*Meu avô tem muitas dores
Um bom chá vai ajudar
Consegui, mas não foi fácil
Estas folhas encontrar*

*Firmina ficou tão séria
Nunca que eu a vi assim
Acendeu algumas velas...
Vô deve tá bem ruim*

*Ela por fim revelou
O que eu não queria ouvir:
Não precisa mais de chá...
Teu vô cabou de partir*

*Não consigo acreditar
Que perdi o meu vô Tião
E agora como é que eu faço
Pra enfrentar esse mundão?*

*De Firmina eu recebi
Amor e muito carinho
Ensinaça pra ser forte
E seguir o meu caminho.*

*Mas foi junto com o vô
Que aprendi o que é viver
Não sonhava em ir sozinha
Esse mundo conhecer*

*O padre veio ao velório
Rezar para o vô Tião.
Firmina me deu um véu
Para me dar proteção.*

Monólogo final de Arida: Backland's Awakening

*Apesar de muito medo
Eu não posso vacilar
Preciso enfrentar o mundo
Pois meus pais quero encontrar.*

*Sigo em frente, na poeira
O caminho não tem fim
Cubro o rosto com meu véu
Eu me sinto forte assim.*

*Deixei tudo para trás
Minha história, minha vida
No meu rosto correm lágrimas
É tempo de despedida.*

*Busco agora um novo mundo
Sem pistas do que encontrar
Quem sabe a sorte me ajuda
À procissão encontrar?*

*Falta água, falta comida
Como sigo a caminhada?
Tenho treze anos apenas
Como enfrento essa jornada?*

*A noite nunca vem só
Lhe acompanha a escuridão
Eu já não posso voltar
Sigo forte na missão.*