



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - UNICEUB
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS -FATECS
CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO: PUBLICIDADE E PROPAGANDA

KELLY CRISTINA LIMA CARDOSO
RA: 20806411

JOGOS ELETRÔNICOS:
JOGABILIDADE E IMERSÃO COMO FERRAMENTAS DE COMUNICAÇÃO

Brasília/DF, Junho de 2011.

KELLY CRISTINA LIMA CARDOSO

20806411

JOGOS ELETRÔNICOS:

JOGABILIDADE E IMERSÃO COMO FERRAMENTAS DE COMUNICAÇÃO

Monografia apresentada como requisito para a conclusão do curso de Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda, no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Orientadora: Prof(a) Úrsula Betina Diesel

Brasília/DF, Junho de 2011.

KELLY CRISTINA LIMA CARDOSO

JOGOS ELETRÔNICOS:

JOGABILIDADE E IMERSÃO COMO FERRAMENTAS DE COMUNICAÇÃO

Monografia apresentada como um dos requisitos para conclusão do curso de Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda, no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Orientadora: Prof(a) Úrsula Betina Diesel

BANCA EXAMINADORA:

Prof(a). Úrsula Betina Diesel
Orientadora

Prof(o). Bruno Nalon
Examinador

Prof(o). Carlos Resende
Examinador

Brasília/DF, Junho de 2011.

AGRADECIMENTO

Seria uma ofensa dedicar um simples trabalho àqueles que eu tanto amo. Portanto, eu apenas ofereço um singelo agradecimento. Mãe, Cássio, Família, amigos. Minhas essências, meus amores, meus pilares, minha vida. Vocês são a personificação do amor que Deus tem por mim.

“A mente que se abre a uma nova idéia jamais voltará ao seu tamanho original”

Albert Einstein

RESUMO

O presente trabalho visa iniciar um estudo que se refere à investigação dos jogos eletrônicos e ao levantamento das possíveis fatores relacionados às características das influências geradas com sua utilização. Com foco no produto, serão levantadas questões acerca da origem e constituição do significado do jogo em termos gerais, sociais e individuais. Tem como mote principal a realização de um estudo que toma como base três títulos reconhecidos no mercado; *World of Warcraft*, *The Sims* e *Urgent Evoke*. Selecionados em função das visíveis diferenças em suas temáticas, o que possibilita uma reflexão acerca de seu funcionamento e das diferenciações em termos de jogabilidade e aspectos imersivos.

Palavras-chave: utilização, significado, temáticas, jogabilidade, imersão.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Print screen de personagens na estética de World of Warcraft	p. 27
Figura 2 – Print screen de personagens na estética de The Sims	p. 27
Figura 3 – Print screen da representação estética em Urgent Evoke	p. 28
Figura 4 – Print screen jogo. Fonte: Game World of Warcraft Cataclism	p. 29
Figura 5 – Print screen de jogo. Fonte: Game The Sims Ambições	p. 30
Figura 6 – Print screen de jogo. Game Urgent Evoke	p. 30
Figura 7 – Print screen do jogo. Game World of Warcraft Cataclism	p. 31
Figura 8 – Print screen de jogo. Fonte: Game The Sims Ambições	p. 32
Figura 9 – Print screen de jogo. Game Urgent Evoke	p. 32
Figuras 10, 11 e 12 – Print screen do jogo. Game World of Warcraft Cataclism	p. 34
Figura 13 – Print screen do jogo. Game World of Warcraft Cataclism	p. 35
Figura 14– Print screen do jogo. Game World of Warcraft Cataclism	p. 36
Figura 15– Print screen do jogo. Game World of Warcraft Cataclism	p. 37
Figura 16 – Verbalidade presente em World of Warcraft	p. 39
Figura 17 – Print screen de jogo. Fonte: Game The Sims Ambições	p. 40
Figura 18 - Print screen de jogo. Fonte: Game The Sims Ambições	p. 41
Figura 19 – Print screen de jogo. Fonte: Game The Sims Ambições	p. 42
Figura 20 – Print screen de jogo. Fonte: Game The Sims Ambições	p. 43
Figura 21 – Print screen de jogo. Fonte: Game The Sims Ambições	p. 43
Figura 22 – Print screen de jogo. Game Urgent Evoke	p. 44
Figura 23 – Print screen de jogo. Game Urgent Evoke	p. 45

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	p. 9
1.1 Tema	p.10
1.2 Problema	p.10
1.3 Objetivo Geral	p.10
1.4 Objetivos Específicos	p.10
1.5 Hipóteses	p.10
1.6 Antecedentes	p.11
1.7 Justificativa	p.11
1.8 Metodologia aplicada	p.11
2. PERSPECTIVA GERAL	p.12
2.1 O jogo e o jogar	p.12
2.2 Importância Histórica e Individual	p.14
2.3 O jogo eletrônico	p.15
2.4 Surgimento	p.17
3. O JOGO NA SOCIEDADE	p.20
3.1 A Sociedade que consome comunicação	p.20
3.2 Influência jogo-interator	p.21
3.3 Importância para a sociedade e para o interator	p.23
4. ANÁLISE	p.25
4.1 A escolha da Semiótica	p.25
4.2 Análise dos jogos	p.26
4.2.1 Auto-Referencialidade nos jogos eletrônicos	p.28
4.2.2 Bases na Semiótica Peirceana	p.33
4.2.3 Comparação entre os jogos	p.46
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	p.48
REFERÊNCIAS	p.49
GLOSSÁRIO	p.51

1. INTRODUÇÃO

A configuração dos jogos eletrônicos enquanto mídia vem acompanhada de questionamentos acerca dos mesmos, em um primeiro momento, da visão apocalíptica, que recorre a todos os possíveis males que a prática dos jogos eletrônicos pode trazer. Em um segundo – e atual – momento, do despertar de que um elemento da Comunicação inserido na sociedade e de grande relevância cultural deve ser pesquisado e devidamente aproveitado.

Tema já abordado por estudiosos como Lúcia Santaella, os jogos eletrônicos podem ser contextualizados por meio da seguinte afirmação:

Poucos têm ainda dúvida de que se trata de um expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem, que foi capaz de desenvolver, em seu curto período de existência toda uma retórica própria que cumpre ser investigada. (SANTAELLA, 2009, p. 3)

Tais investigações estão se cumprindo no que tange ao funcionamento e aos benefícios que a prática dos jogos no meio eletrônico pode trazer. Mas pouco se fala sobre os meios possíveis para se chegar a um produto que ainda mantenha as características de mídia e que traga contribuições verdadeiramente positivas. O que leva ao questionamento sobre os bons usos do jogo enquanto ferramenta de Comunicação.

O caminho percorrido se inicia com as definições que circundam o objeto jogo. Faz-se visivelmente necessário, portanto, fragmentar o todo, trabalhando os signos/conceitos componentes deste. Bem como entender as peculiaridades do jogo eletrônico que o configuram como mídia. O presente trabalho segue, portanto, a proposta de dar forma aos conceitos e ao funcionamento do jogo enquanto fenômeno histórico-cultural, para posteriormente, com a pretensão de continuar num estudo futuro, analisá-lo como produto cultural e midiático, que pode trazer benefícios para seus jogadores e, conseqüentemente, para sua sociedade.

1.1 Tema:

Posto que os jogos eletrônicos firmem uma ligação com os indivíduos que os praticam, por meio de quais elementos o jogo eletrônico se relaciona com o indivíduo?

1.2 Problema:

Como funcionam as características de jogabilidade nos jogos eletrônicos e como estas se relacionam com o indivíduo que joga?

1.3 Objetivo Geral:

Entender como funciona o jogo eletrônico e quais aspectos deste firmam a relação imersiva com o jogador.

1.4 Objetivos Específicos:

- Verificar a importância e os aspectos do jogo por uma perspectiva geral;
- Verificar importância e os principais aspectos relacionados ao segmento dos jogos eletrônicos;
- Enfatizar os principais pontos da relação entre produto-indivíduo;
- Analisar diferentes jogos, definidos por temáticas e diferentes níveis de complexidade, situando a relevância de suas características.

1.5 Hipóteses:

- O funcionamento do jogo eletrônico difere do funcionamento de outros modelos de jogos;
- Existe uma relação entre jogo eletrônico e jogador;
- A jogabilidade corrobora as características comerciais dos jogos.

1.6 Antecedentes:

Existem inúmeras discussões acerca das patologias e males que os jogos eletrônicos podem trazer. Porém, enquanto mídia e enquanto objeto de interação social, a soma da utilização dos jogos eletrônicos com a nova configuração da comunicação, que elimina fronteiras, certamente pode trazer contribuições positivas. Tais contribuições dificilmente são mencionadas no senso comum e pouco são estudadas. O presente trabalho visa, por meio de estudos já realizados, demonstrar como funcionam as partes constituintes dos jogos eletrônicos, para posteriormente embasar um estudo sobre como seu conteúdo pode ser bem utilizado e benéfico para o meio social que se utiliza do mesmo.

1.7 Justificativa:

Este estudo pretende trabalhar com os primeiros passos referentes à constituição de jogo, sua história, sua relação com o indivíduo que o pratica visando, posteriormente, servir de embasamento para pesquisa futura, referente à boa utilização do jogo eletrônico enquanto mídia e suas possíveis contribuições para a sociedade que o consome.

1.8 Metodologia aplicada:

No presente trabalho, é proposta uma pesquisa de caráter documental, no que diz respeito à categorização de material ainda não estudado. Foram utilizados 03 livros referentes ao conteúdo que compõe o produto. Para tanto, justifica-se a escolha da Semiótica, considerando que este ramo da ciência classifica, sem eliminar outras possíveis caracterizações de outras ciências.

2. PERSPECTIVA GERAL

2.1 O jogo e o jogar

Noções da definição de Jogo são dadas comumente enquanto analogia a brincadeira, como “Passatempo” (Dicionário Aurélio, 6º EDIÇÃO) – ou, mais precisamente - “Atividade física ou mental fundada em um sistema de regras que definem a perda ou o ganho” (Dicionário Aurélio, 6º EDIÇÃO). Caracterizações corretas, porém demasiado generalizadas. O aprofundamento de conceitos se faz necessário, para que o termo possa ser compreendido enquanto atividade que não possui significado único. O jogo e o jogar são fenômenos sociais enquadrados no ato de exercer uma função normatizada, que diferem de “brincadeira”, por necessariamente conter regras. E são dotados de características práticas, estéticas, artísticas, psicológicas, não apenas de regras.

Etimologicamente, na língua portuguesa, Jogo deriva de *|iocus|*, ou *jocus*, proveniente do latim, que expressa o sentido de “pilhéria, gracejo, divertimento”. O Doutor em Comunicação Social, Pinheiro (2007, p. 25), relaciona a utilização do radical à formação de palavras como *jocosos*, que por seu significado, possivelmente estejam ligadas ao fato do “Jogo ser considerado um ato ou expressão que não é sério”.

Ranhel¹ (2009) se apropria de diversas abordagens sobre o conceito de jogo na tentativa – segundo o mesmo, impossível determinar em poucas páginas - de expressar diversas abordagens que o conceito pode assumir. Entre elas, utiliza-se da categorização de Caillois para organizar os tipos de jogos:

Para Caillois, há quatro categorias fundamentais dos jogos: *Agon* (jogos de competição), *Alea* (jogos de azar ou aleatoriedade), *Mimicry* (jogos de simulação ou representação) e *Ilinx* (jogos de vertigem, de desorientação perceptiva). (RANHEL, 2009, p. 7).

Ainda embasado em Caillois, Ranhel (2009 p. 7) cita dois princípios que estão no cerne do Jogar, sendo essas as duas formas mais comuns de desenvolver tal

¹Mestre em Comunicação e Semiótica e engenheiro de jogos eletrônicos.

atividade, constituída por dois pólos antagônicos que regem as práticas dos jogos relacionados às quatro categorias citadas acima: *paidia*, que em português remete à ideia de brincadeira, no qual “reina um quase indivisível princípio comum da diversão, turbulência, improvisado, e a alegria despreocupada e dominante (...) que manifesta um tipo incontrolável de fantasia” e *ludus*, extremo oposto, que requer uma “Quantidade de esforço maior; mais paciência, habilidade, perspicácia”, no qual o jogador “pratica para valer”.

Das categorias citadas, é possível inferir que os jogos têm funcionamentos e finalidades diferentes entre si, que vão além das regras (constituintes dos limites e do modo de “praticar” o jogo; normas, prescrições). Sato² (2009) interpreta Huizinga, historiador e escritor de uma das maiores obras relacionadas ao jogo, *Homo Ludens*, ao dizer que o jogo é sempre constituído de situações e elementos imaginários, distintos do que é não jogo, do cotidiano, da vida ordinária. As finalidades expressas nas situações e nos elementos do jogo são, portanto, diferentes das situações e elementos das atividades ordinárias da vida.

O Jogo é, portanto, distinto da vida real. É artificial mesmo que possua aspectos ou fragmentos da denominada “vida ordinária”. Possui uma seriedade diferente da seriedade daquilo que é habitual, factual e real.

Referindo-se a prática de jogo, Ranhel (2009, p.7) cita novamente Caillois ao dizer que “Em efeito, jogar é essencialmente uma ocupação distinta, cuidadosamente isolada do resto da vida, e geralmente ocupada por limites de tempo e lugar”;

Portanto, de acordo com as significações levantadas acerca do *jogo*, o indivíduo só está constituindo o ato de *jogar* se souber discernir a atividade proposta como jogo dentro de sua definição (enquanto atividade livre-irreal ou de segunda realidade, do que não é jogo (enquanto atividades habituais). Se o ato difere de alguma forma do conceito de jogar, o que está sendo praticado perde as características e funções de jogo (mas não necessariamente as regras), constituindo-se, portanto, de outro objeto.

² Mestre em Educação, professora de Design de games e Design Gráfico.

Sendo assim, é possível concluir que Jogo é uma atividade que pode ter diferentes funções e finalidades entre si e entre o que não é jogo (considerado neste caso como o habitual e real); As finalidades do jogo só funcionam em seu contexto; Jogar é exercer a atividade proposta no jogo, seguindo as normas para alcançar os fins propostos.

2.2 Importância Histórica e Individual

Não há uma determinação correta para o surgimento do jogo na História. Huizinga - um dos primeiros estudiosos a trabalhar as atividades lúdicas de forma abrangente, fundamentando estudos sobre o jogo - busca comprovar, por exemplo, que o jogo não nasceu do homem, pois o *ludus* (definido neste caso como qualquer atividade que envolve prazer) sempre existiu na vida dos animais:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na vida lúdica. É nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. (HUIZINGA, 2004, p.3).

É historicamente comprovado que o jogo permeia as atividades do homem e apresenta-se de forma natural (imerso na cultura, nas atividades sociais e individuais). O Jogo está presente em praticamente todos os momentos da História; da caça pré-histórica, a partir do momento que passa a ter um teor competitivo (seja na relação de domínio sobre outros animais, seja entre *homos*) - passando pela *Panis et Circense* romana, os jogos de cartas da Idade Média, e os jogos de tabuleiro - aos jogos eletrônicos, fortes componentes da indústria de entretenimento presentes na cultura pós-moderna.

Ranhel (2009, p 7) interpreta os estudos de Culin (etnólogo norte-americano estudioso de jogos e arte) fazendo uma analogia sobre o significado do jogo, ao afirmar que “Culin defendia que a prova de que quase todas as culturas do planeta tiveram um contato primordial é que havia similaridades tanto na forma de jogar quanto nos jogos que elas praticavam” . Fato que comprova a importância e até

mesmo contribuição histórica dos jogos como elemento cultural. É corroborado também pela afirmação de Sato (2009) ao colocar que o jogo como elemento de cultura, que acompanha a sociedade em seus valores, percepções e anseios, sendo ele mesmo um resultado das projeções e expressões da sociedade. O jogo estabelece uma comunicação direta com a sociedade, enquanto constituinte da imaginação de uma determinada realidade, experimentada e vivenciada por essa mesma sociedade, sendo, dessa forma, dotado de significado.

Fato é que o jogo praticamente nasce com o ser humano, permeando sua vida desde o nascimento. Enquanto elemento formador do caráter pode-se dizer que ele antecede a formação cultural, pois, os bebês em suas interações primárias com objetos, sons e estímulos captados no ambiente já estão trabalhando com o lúdico antes mesmo de perceber a moral e a cultura.

Ranhel (2009) ainda menciona Huizinga ao afirmar que ele faz uma abordagem sobre os aspectos lúdicos da sociedade humana, pressupondo a atividade lúdica de forma abrangente:

Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Uma definem as origens e o fundamento do jogo em termos de descarga de energia vital superabundante, outras, como satisfação de um certo “instinto de imitação”, ou ainda simplesmente como uma “necessidade” de distensão. Segundo uma teoria o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá; segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como o desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram uma “ab-reação”, um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador de energia despendida por uma atividade unilateral, ou “realização do desejo”, ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal etc. (RANHEL, 2009, p. 4)

2.3 O jogo eletrônico

Tido como principal representante entre os diversos tipos de jogos, o Jogo Eletrônico é responsável por criar um mercado específico, tornando-se um fenômeno de vendas e um produto de grande impacto entre seus públicos. Diferente de outros tipos de jogos, abordado como grande contribuidor para a Educação, o jogo eletrônico ainda é relacionado à obsolescência do discurso de senso comum, sendo

diversas vezes situado como produto que atribui ao utilizador características advindas da psicopatia e do vício, carregado de inutilidade, viciante, violento.

Fato é que no presente momento, o produto passa a ser percebido como fenômeno da comunicação e passa por um processo de esforço de compreensão, tanto em termos de funcionamento, como em termos de bons e maus usos.

Grandes nomes já estão no caminho para explicar o fenômeno das mídias digitais. Nesse contexto, a pesquisadora Santaella (2009, p 1) define o jogo eletrônico, ou *game* como “Jogos construídos para suportes tecnológicos eletrônicos ou computacionais”, divididos em três grandes grupos, relacionados ao tipo de suporte utilizado:

- Jogos para *consoles*: “Construídos para consoles específicos de videogames, com visualização em monitores de televisão”;
- Jogos para computador: “Desenvolvidos para processamento em microcomputadores pessoais, conectados em rede ou não”;
- Jogos para *arcades*: “Máquinas integradas (console-monitor) dispostas em lugares públicos”.

Há que se fazer uma distinção entre os jogos eletrônicos e o videogame. O pesquisador Mendes (2006, p 10) define jogo eletrônico como “Jogos construídos com base na denominada *tecnologia do silício*³”; “São artefatos tecnoculturais que possuem profundo envolvimento com os seres humanos, formando um campo estratégico para a constituição de ‘sujeitos-jogadores’”. Utilizando tal colocação como base, é possível entender por jogos eletrônicos aqueles que em sua construção, são produzidos por linguagem computacional (binária) englobando, portanto, jogos de console, computador, celular, digitais, etc.

³ Nomenclatura própria, que designa os elementos que possuem *chips* eletrônicos, que tem o silício como principal substância constitutiva. Sendo os chips condutores de impulsos digitais, o silício se torna análogo à alma.

O videogame é jogo eletrônico para console, ou seja, é uma espécie de mídia parasita, que necessita de outras para funcionar, produzidos para serem jogados por equipamentos específicos, conectados a uma TV ou um computador. São erroneamente assimilados como conceituadores dos jogos eletrônicos e suas temáticas são as mais conhecidas e problematizadas. Em relação a esse argumento, Sato aborda a ideia de que os videogames se situam no limiar de dois mundos:

“(...) o da imaginação e o da fantasia (fictício) e o do cotidiano (real). É no mundo da imaginação, isto é, a partir do imaginário coletivo e individual de uma determinada sociedade, que o game designer pode estabelecer um sistema simbólico de elementos ficcionais e suas referências para contextualizar o jogo.” (SATO, 2009, p. 43)

Os jogos eletrônicos seriam do tipo *Mimicry* (de simulação ou representação) de acordo com o conceito geral utilizado anteriormente. Há, portanto, relação com ideia de livre arbítrio no contexto do jogo em comparação com as condutas da sociedade real, dada pela menção de representação. E são as regras do jogo que limitam esses arbítrios.

2.4 Surgimento do jogo eletrônico

Lopes (2009), em sua pesquisa sobre representação visual, situa a história do jogo eletrônico, que surge na década de 50, em plena Guerra Fria, no que se refere a tecnologias de lançamento, controle, detecção de mísseis balísticos, etc. em junção a aparelhos eletrônicos de representação visual, que tinham função de radares. Portanto, jogo eletrônico pode ser situado como constituinte da “grande massa de evoluções que se originaram da tecnologia bélica”. (Lopes, 2009, p 16). Sobre essa afirmativa, é possível inferir a origem, talvez até mesmo justificativa em relação às temáticas mais adotadas em jogos eletrônicos; contextos de guerra, jogos de tiro, disputas territoriais, etc.

Lopes (2009) aponta que uma das primeiras formas lúdicas eletrônicas foi desenvolvida por Thomas Tolver Goldsmith; Na simulação de 1948, intitulada *Cathode-Ray Tube Amusement Divide* (*Aparelho de diversão de tubo de raios catódicos*) o “jogador” deveria mirar mísseis em pequenos alvos desenhados sobre a

tela. Deste pequeno simulador, originam-se os primeiros jogos eletrônicos, nascidos principalmente nos contextos das universidades americanas e limitados a esse ambiente acadêmico.

As *arcades* marcam o caráter comercial dos jogos eletrônicos, nas quais os primeiros exemplares enfrentam grandes dificuldades em termos de aprendizado por parte dos jogadores, devido à complexidade em termos de planejamento de jogo e de sua assimilação demorada. Lopes (2009) cita a *Atari* como a primeira empresa a criar jogos de console. Por meio de sua pesquisa é possível identificar as seguintes etapas:

Linha do tempo dos games numa perspectiva geral:

- Década de 70: surgimento do videogame como marco da cultura pop, típica dos americanos; Surgimento da primeira geração de consoles; Migração das *arcades* para os consoles; possibilidade de jogar em casa;
- Década de 80: Domínio do console *Atari*, surgimento dos cartuchos ROM, contendo o programa de cada jogo (Até então os consoles vinham com jogos limitados e programados, que não poderiam ser modificados); foco na grande produção de jogos; *Crash* em 1983 (superprodução de jogos com temática e planejamento de jogo praticamente iguais; as empresas produziam mais cópias de jogos, que o número de consoles existente.); surgem os primeiros jogos eletrônicos 3D, e as primeiras possibilidades de jogo on-line;
- *Era Miyamoto*: revolução na criação de personagens e elaboração de enredos e objetivos definidos (até então, os jogos se caracterizavam pelo cumprimento de uma única função, apenas com aumento gradual de dificuldade). Shigeru Miyamoto cria, em 1981, o jogo *Donkey Kong* (posteriormente, *Mario Bros* e *Legend of Zelda*), introduzindo dois dos personagens mais conhecidos da história do videogame: Mario e Donkey Kong; altamente expressivos, dentro de limitações tão grandes. São ícones da história do videogame até os dias de hoje; desenvolvimento paralelo do *RPG*.

Desse período em diante, a história dos videogames é centrada na evolução tecnológica, responsável pelo grande aumento das vendas, e aprimoramento de jogabilidade, que desde a década de 80, não mudou em essência. Assim como a introdução de emoção por meio de trilha sonora e concepção de personagens, que seguem a mesma linha de funcionamento até os dias de hoje; Surgem jogos em primeira pessoa, de estratégia em tempo real, jogos casuais (*puzzle*), *MMOs* (que nascem da dinâmica de jogo de *RPG* de mesa), e os atuais jogos interativos com detecção de movimentos.

A indústria de jogos eletrônicos, de seus primórdios à atualidade, mostra um desenvolvimento que se dá de forma assombrosamente rápida, incorporando inúmeras inovações tecnológicas. Santaella (2009, p 1) situa a “Indústria dos *games* como de movimentação financeira atualmente superior a do cinema, constituindo-se nos últimos anos como a terceira do mundo, perdendo apenas para a indústria bélica e a automobilística”.

É preciso entender em certo ponto a importância desse mercado, que é citado como tão potente quanto o do cinema; “O universo dos *games* tem potencial para se tornar tão diversificado quanto o cinema, que tem um histórico de *blockbusters* violentos, mas também de películas de delicada inteligência.” (Bastos, 2009, p 149).

Existe um público constituído e diferenciado, que acompanha e anseia pelo desenvolvimento de novas tecnologias, completamente favorável se voltado para o bom uso dos jogos eletrônicos. Além de entender o produto em si, é preciso entender aquele que interage com o produto.

3. O JOGO ELETRÔNICO NA SOCIEDADE

3.1. A Sociedade que consome comunicação

A professora de Comunicação Tyner (2006) define como *Nativos Digitais* uma geração que gasta grande parte do seu tempo com o chamado *screen time*, que inclui mensagens on-line, jogos eletrônicos, internet, música, envio de emails, televisão. Somam-se ainda tais atividades com a capacidade de realizar parte delas ao mesmo tempo.

Hall (1999), ao argumentar que o sujeito pós-moderno não tem uma identidade unificada e estável, corrobora a formulação do conceito de uma sociedade que acompanhou o desenvolvimento e enraizamento da Globalização nas dinâmicas da Comunicação:

Esse processo produz o sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. (HALL, 1999, p 12)

Uma forma de interpretar ambos os conceitos citados acima é afirmando que a homogeneidade cultural perde seu foco, cedendo espaço para um deslocamento de identidades culturais nacionais, advindos da denominada Globalização. Esse processo dotado de complexidade apresenta como resultado a perda de fronteiras; a informação desenfreada; o “superestímulo” gerado pela informação não-linear que o indivíduo recebe que desintegra os limites físicos, resultando numa forma de vida social que independe do espaço e que demanda menos tempo para “funcionar”. Surgem novas sociedades que independem do espaço físico, caracterizando-se por afinidade e mobilização espontânea.

Essa sociedade consumidora da Comunicação é, portanto, uma sociedade que não necessariamente tem bases culturais similares, que é global e globalizada, e surge espontaneamente. Nesse contexto, tomam foco definições já conhecidas, quiçá ultrapassadas, como a de *Ciberespaço*, e ramificações proveniente da mesma, como os *Gamers*. Oliveira (2010), pesquisador, aponta um fato interessante ao concluir em sua pesquisa que o *Gamer*, atualmente, tem em média 35 anos, e joga em média há 12 anos.

É válido ressaltar as diferentes nomenclaturas utilizadas para definir os sujeitos jogadores: *Usuário* (termo pejorativo que não designa a verdadeira interação entre quem joga e o produto); *Jogadores* (termo genérico que não expressa a verdadeira interação entre quem joga e o produto, é designado pra qualquer tipo de jogo anteriormente construído, no qual o sujeito pratica); *Interatores* seria o termo mais adequado ao se considerar que o indivíduo ativo interage, criando o jogo. Ele não usa, nem simplesmente joga o produto previamente construído, ele também constrói por meio da interação. Sato (2009) se utiliza dessa denominação a partir do que se diz sobre o indivíduo que interage com o ambiente do jogo eletrônico.

3.2. Influência jogo-interator

Característica primordial ao tratar da influência entre jogo e interator é que exista uma relação entre os dois; não no sentido de dependência, mas no sentido de ligação. Tal relação recebe o nome de Interação e pode ser definida, de modo geral, como influência recíproca entre as duas partes (Dicionário Aurélio, 6º Edição). Referindo-se ao processo relacionado ao jogo eletrônico, a interação é constituída de mais dois elementos relacionados a cada uma dessas partes. Dá-se a elas os nomes de Jogabilidade (referente ao jogo) e Imersão (referente ao interator);

Interação refere-se à subjetivação daquele que pratica para com o jogo. Ranhel (2009) aponta como cerne do jogo a experiência do interator. Este não é um mero expectador, e sim aquele que resolve conflitos advindos de situações de desafio e confronto, atuando como agente. Sato (2009), ao abordar colocações do filósofo alemão Gadamer, explica que a experiência do jogo é única e é essa experiência interativa a responsável por subjetivar o objeto jogo.

Jogabilidade, conceito de vital importância, é pouco mencionado pelos pesquisadores e dificilmente definido em suas obras. Por outras características de funcionamento associadas ao conceito, é possível relacionar jogabilidade à questão de planejamento de um jogo voltado para o ato de utilização. Não se permite no proposto trabalho conduzir uma definição concreta, por falta de embasamento. Porém, é possível inferir com os estudos realizados e por meio de repertório que jogabilidade difere de regras, posto que nem todo jogo (num caráter geral, não

necessariamente eletrônico) seja dotado de planejamento, mas sempre dotado de normas e que o planejamento pode partir daquele que pratica o jogo.

Um exemplo de característica relacionada à jogabilidade nos jogos eletrônicos é a questão do desenquadramento proposta pelo *videomaker* Eichenberg (2009). Esse seria um grande diferencial do jogo eletrônico em relação a outras mídias de predominância visual. O desenquadramento retira os limites da tela, fazendo com que o interator possa explorar quase que completamente os cenários.

Por sua vez, imersão, resultado da interação e da jogabilidade, refere-se ao objetivo das mídias digitais interativas em geral. Sato (2009) coloca a imersão que se dá por meio da imaginação e fantasia, ligadas à busca de diversão, lazer e desligamento das tarefas e responsabilidades do mundo cotidiano;

Machado explica com mais propriedade essa definição de imersão: 'O termo foi introduzido recentemente na área das pesquisas para desenvolver projetos de realidade virtual e se refere ao modo peculiar como o sujeito 'entra' ou 'mergulha' dentro das imagens e dos sons virtuais (...) (SATO, 2009, p 45).

Andrews (2009), áudio-designer, parte do pressuposto que os games servem como "dispositivos literários", considerando que em relação ao jogo eletrônico essa imersão estaria em uma dimensão literária, funcionando nesse caso de acordo com a interatividade do jogador; Se em um livro, o indivíduo age como "leitor", no jogo eletrônico este seria um "escrileitor".

Outro ponto que toma forma ao discutir imersão é a questão do novo tipo de arbítrio inserido no contexto do jogo. O indivíduo acaba passando por novas experiências em relação ao livre-arbítrio gerido pelas regras do jogo; "O sujeito representa seu papel no jogo de acordo com o que julga o mais adequado para isso, contrariando, em determinados momentos ou situações, suas atitudes e posturas assumidas na vida real" (Sato, 2009, p 41). Desse modo, a possibilidade de novas escolhas pode ser relacionada com o caráter lúdico do jogo que possibilita a exploração de novos limites, percepções e desejos e que leva a novas experiências.

Ranhel (2009) faz uma interpretação das novas possibilidades inseridas no contexto do jogo concluindo que:

O jogo é uma atividade livre; o jogador tem consciência de que o jogo é uma atividade exterior a vida habitual; (...) acontece dentro de um espaço e tempo definidos; o jogo é uma atividade que agrega clãs que compartilham

interesses; todo jogo tem objetivos, metas, finalidades (...) (RANHEL, 2009. p.6)

No caso específico de jogos eletrônicos *online*, a jogabilidade gera uma retomada do contato entre indivíduos por parte da interação entre os *gamers*. Não deixa de existir o afastamento físico, porém, surge uma aproximação e o despertar de um senso cooperativo (pois, quase sempre, existe um mutualismo facultativo ao tomar uma atitude cooperativa), mesmo que no virtual. A designer de jogos McGonigal, ao expor suas ideias em uma palestra, menciona as possibilidades desse senso cooperativo que, com sua utilização repetidas vezes, pode ser assimilado pelo indivíduo e retornar do virtual para o real.

3.3. Importância para a sociedade e para o interator

Os jogos eletrônicos, assim como diversos outros tipos de fenômenos culturais, têm sua relevância social e podem ser associados a contribuições para o indivíduo e seu meio;

- Mendes (2006) aponta os jogos eletrônicos como produtos tecno-culturais associados à estética e constituinte, de certo modo, de representações artísticas.

Nesse mesmo viés, Bobany (2007) aponta um verdadeiro trabalho artístico realizado pelos designers desde a concepção do estilo até a criação das fases, cenários e personagens, sempre seguindo as exigências de jogabilidade;

- Com as novas tecnologias presentes nos consoles, também é plausível associar a utilização dos jogos eletrônicos à qualidade de vida: Parte considerável de jogos tem jogabilidade relacionada ao movimento corporal. São relacionados a exercício, tratamentos contra a obesidade e fisioterápicos. Um grande exemplo é o console *Nintendo Wii*, que tem como característica principal a jogabilidade com movimentos corporais;
- Do mesmo modo, torna-se plausível a colocação do desenvolvimento cognitivo, citada por diversos autores;

“Na interação com os jogos eletrônicos, essas funções cognitivas são intensificadas a cada dia, o que permite (...) a descoberta de novas formas de conhecimento, que hoje também ocorrem por meio da simulação de novos mundos.” (Alves, 2005, p. 22);

- Os games são grandes estimuladores e responsáveis pelo avanço tecnológico da indústria de entretenimento, aproveitando-se das pesquisas de ponta, e simultaneamente as disponibilizando em larga escala e com grande rapidez;

(...) a importância desse fenômeno já conhecido como 'cultura game' vem desempenhando na sociedade, com inegável impacto no conceito de entretenimento e mesmo no conceito de educação, não pôde mais passar despercebida, e o game como produto cultural passou a ser visto, sob diversas perspectivas, enquanto mídia, manifestação de arte e até como novo ícone da cultura pop, o que só vem a comprovar cada vez mais a notável influência e relevância cultural dos games nas sociedades contemporâneas. (SANTAELLA, 2009, p 3).

4. ANÁLISE

4.1. A escolha da Semiótica

Para identificar adequadamente as bases que constituem características já mencionadas sobre o jogo eletrônico, é de suma importância uma investigação mais profunda acerca de sua concepção enquanto produto. Dessa forma, faz-se necessária uma análise em relação a partes componentes de jogabilidade e imersão presentes no jogo.

Considerando o sistema simbólico encontrado no game, são a identificação, o reconhecimento e a imaginação do jogador que farão com que ele tenha uma experiência agradável e deseje permanecer ou ampliar essa experiência no contexto do game. (SATO, 2009, p 44)

Portanto, princípios básicos encontrados no jogo, relacionados principalmente à linguagem visual, paisagem sonora e linguagem verbal podem ser devidamente esclarecidos por meio da utilização do campo da Semiótica, considerando a classificação lógica não excludente em relação à variabilidade de outras categorias.

Ao classificar e descrever, caracterizando como signo os jogos eletrônicos, tornar-se-á possível entender as bases que fazem com que os mesmos tenham destaque no mercado, e como esses signos podem ser inseridos em novos jogos, com propostas mais colaborativas no que tange à difusão de informação e comportamento social. É válido ressaltar que não se considera neste momento características do bom ou do mau uso dos jogos.

Em um primeiro momento, a análise se apropriará do *paroxismo de auto-referencialidade nos games*, com o propósito de entender e situar o funcionamento do jogo eletrônico.

Definido como tese de Santaella (2009), o paroxismo se refere a uma “doença das novas mídias, ligada às referências constantes a si mesmas”. Essa *auto-referencialidade* representa uma metalinguagem geral dos jogos eletrônicos e serve como proposta para uma compreensão geral dos produtos escolhidos. Grosso modo esse paroxismo significa a “referência que o jogo faz sobre si mesmo”; os momentos em que ele se mostra como produto, possibilitando uma visão simples e geral.

Para Santaella, as regras constituem o principal significado do jogo, podendo estar no *design* (principalmente nos jogos de computador), mas independentemente de sua manifestação, faz-se de modo que não precisem ser explícitas de início (embora, em determinadas vertentes sejam explícitas, mas mais por opção que por necessidade). Elas podem ser assimiladas pelo jogador, situadas ao longo do jogo.

Estudando a Semiótica, é possível conceber em certo grau o *feedback* dos usuários a esses padrões; pois é possível relacionar aspectos do produto ao sucesso do mesmo no mercado, bem como compreender o universo construído, que é essencial para entender fenômenos como interação, jogabilidade e imersão, e conseqüentemente, os aspectos que firmam essa relação imersiva com o interator.

A classificação de aspectos referentes à linguagem visual sonora e verbal terá foco na Secundidade Peirceana, que de certa forma se materializa ao se considerar a importância que corresponde à ação e reação; à consciência do *gamer* reagindo diretamente com o jogo.

4.2. Análise dos jogos

Serão analisados 03 jogos escolhidos de modo a expressar seus diferentes níveis de complexidade em termos de jogabilidade (maior riqueza de detalhes, sons, cores, movimentos, etc.). A análise parte do considerado mais complexo para o mais simples. Sendo eles:

World of Warcraft, produzido pela Blizzard – um jogo mundialmente conhecido pelos leigos no que diz respeito ao comportamento dos jogadores. Diversos casos problemáticos envolvendo usuários de *WoW*, como é conhecido pelos usuários, já foram veiculados; o jogo costuma ser citado como exemplo ao se discutir a violência nos games. Funciona basicamente com realização de *quests*, missões que o jogador, ou um grupo de jogadores podem aceitar, ou não, para posteriormente receber uma recompensa (artefatos, armas, peças de roupa, poderes, etc.). Seu objetivo não é chegar a um final determinado, mas fazer com que seu personagem possa evoluir, passando de nível, adquirindo habilidades e artefatos. Classificação etária: 13 anos.

(maiores detalhes em: <http://us.battle.net/wow/en/game/>)



Figura 1 – Print screen de personagens na estética de World of Warcraft. Fonte: <http://us.battle.net/wow/>, acessado em 19/05/ 2011 às 14:00

The Sims 3, produzido pelo *The Sims Studio* (título originário da empresa *Maxis*) – o simulador de vida, utilizado por adultos e crianças. Chegou a ser veiculado em alguns momentos como um jogo de caráter mais educativo, por tratar de um simulador da vida “real” que exige que o usuário desempenhe funções respeitando regras como estudar, desenvolver aptidões para desempenhar uma atividade remunerada, etc. Classificação etária: 16 anos.
(maiores detalhes em: <http://thesims.ea.com/>)



Figura 2 – Print screen de personagens na estética de The Sims. Fonte: <http://thesims.ea.com/>, acessado em 19/05/2011 às 14:10.

Urgent Evoke, produzido pelo *Institute of the Future* – um game colaborativo, enquadrado no formato de *site* convencional, que tem como objetivo trazer soluções criativas para resolver problemas do mundo. O usuário deve conhecer outras pessoas e publicar soluções em *blogs*, *sites* ou em qualquer outra fonte. As tarefas são transmitidas por meio de *briefings*, parte em quadrinhos, parte em documentos de texto, podendo ser jogado até mesmo pelo celular. Classificação etária: livre. (maiores detalhes em: <http://www.urgentevoke.com/>)



Figura 3 – Print screen da representação estética em Urgent Evoke. Fonte: www.urgentevoke.com, acessado em 19/05/2011 às 14:10

4.2.1. Auto-Referencialidade nos jogos eletrônicos

A denominação proposta por Santaella (2009) refere-se ao modo como os jogos referem-se a si mesmos por meio de metalinguagem, e como tais aspectos podem se tornar perceptíveis aos interatores. A utilização destes termos tem a intenção de esclarecer o funcionamento dos jogos eletrônicos enquanto produto. Nessa classificação são utilizados 06 aspectos definidos por Santaella (2009) como os principais tipos de paroxismo;

- **Comandos, missões e descontinuidades:** são formas de comandos, que se manifestam na tela em forma de pequenos *displays*;

- **Metagames:** São encontrados *games* dentro de *games*. Pequenas atividades que são passadas e efetuadas no decorrer dos jogos;
- **Meta-histórias:** Existe uma contextualização de mundo narrativo pré-definido. Seguido de enredos paralelos;
- **Personalização:** Modificações permitidas por meio de pacotes de expansão ou de novas versões dos jogos;
- **Materialidade:** Quando os games indicam sua própria materialidade enquanto produto. Exemplo: tela *loading*;
- **Intermedialidade:** Tradução semiótica dos jogos em outros meios ou vice-versa.

A citação dos três jogos simultaneamente facilita a diferenciação das características;

- **Comandos, missões e descontinuidades**

São identificadas no *World of Warcraft* como frases no centro superior da tela:



Figura 4 – Print screen jogo. Fonte: Game World of Warcraft Cataclism. Retirado em 19/05/2011 às 20:00.

Em *The Sims*: uma caixa de texto, que se projeta no centro do jogo e que pode ser fechada:



Figura 5 – Print screen de jogo. Fonte: Game The Sims Ambições. Retirado em 20/05/2011 às 17:00.

Em *Urgent Evoke* os comandos e missões são imperativos no jogo, que é dominado pela linguagem verbal.



Figura 6 – Print screen de jogo. Game Urgent Evoke, disponível em: <http://www.urgentevoke.com/page/social-innovation>. Acessado em 20/05/2011 às 17:00.

- **Metagames**

Em *World of Warcraft* : tarefas facilmente identificáveis nos *MMORPGS*, passadas por personagens do jogo – denominadas *quests* (procurar um artefato, ou realizar um feito em troca de artefatos, etc.), que podem realizadas ou não;

Em *The Sims* : é possível jogar com computador, xadrez, pega-pega, ou mesmo *videogame*;

Urgent Evoke é baseado em metagames, apresentados em forma de *briefings*.

- **Meta-histórias**

Em *World of Warcraft*, o território de *Azeroth* é disputado por duas facções, num mundo onde existem diversos outros seres característicos do contexto fantástico dos *RPGs* (*orcs*, *druidas*, *trolls*, etc.);

Em *The Sims*; é possível construir a história de vida dos personagens, de acordo com as preferências definidas e da trajetória do jogo.

Urgent Evoke se passa em 2020, falta um mês para as reservas de alimento acabarem em Tokyo. “Inovadores sociais” serão evocados para apresentar soluções para os problemas que assolam o mundo. A meta-história é apresentada por meio de pequenas introduções em forma de quadrinhos.

- **Personalização**

Existem diferentes versões e expansões de *World of Warcraft* e *The Sims*, ambos existentes desde 2000. Não existe possibilidade de personalização em *Urgent Evoke*.

- **Materialidade**

World of Warcraft e *The Sims* apresentam similaridades na representação de passagem, cada jogo seguindo seus elementos estéticos. A tela *loading* é representada pelo cenário anterior ou futuro, que fica difuso, acompanhado de música temática;



Figura 7 – Print screen do jogo. Game World of Warcraft Cataclism. Retirado em 19/05/2011 às 20:00.



Figura 8 – Print screen de jogo. Fonte: Game The Sims Ambições. Retirado em 19/05/2011, às 20:00

Urgent Evoke segue o formato de *site* e, embora jogado no próprio *site*, é executado em outros meios (*blogs*, redes sociais, etc), a passagem, ou apresentação de *briefings* se materializa em forma de quadrinhos.



Figura 9 – Print screen de jogo. Game Urgent Evoke, disponível em:
<http://www.urgentevoke.com/page/social-innovation>. Acessado em 20/05/2011 às 17:10.

- **Intermedialidade**

Santaella (2009) faz uma comparação entre os *MMORPGS*, com enredos fantásticos ou materializações visuais de universos que possuem os mesmos seres e dinâmicas de mundo, como *World of Warcraft* e produções cinematográficas como *Senhor dos Anéis*. E entre *The Sims* e *Sitcoms*;

Urgent Evoke se utiliza do formato de quadrinhos, com influência direta de *comics* tradicionais. Assemelha-se muito com os quadrinhos apresentados no seriado *Heroes*, que por sua vez também sofre influência direta de *comics*. É interessante ressaltar que o jogo *Urgent Evoke* pode ser executado em outros meios, como celular.

4.2.2. Bases na Semiótica Peirceana

Santaella (2008) define Semiótica como uma “ciência de toda e qualquer linguagem”. A análise proposta será feita com foco na Secundidade Peirceana (componente da tríade, situada entre Primeiridade e Terceiridade), ou seja, no sentir a ação de fatos externos; ação e reação; o obrigar a pensar que interrompe a quietude, mas que ainda não é o pensar. No caso, esta ação será atrelada ao contato com o jogo.

Santaella (2008) define que a Secundidade, proposta por Peirce engloba objetos de caráter:

- Indicial; compreendido como aquilo que indica algo que já existe. O índice indica uma coisa a qual está factualmente ligado, (Um exemplo simples: a fumaça é índice do fogo);
- Icônico, compreendido como algo que se dá a contemplação; que sugere uma coisa, por semelhança, não a representando de fato.
- Simbólico: que toma destaque na representação de “lei em relação ao objeto”; a lei simboliza, representa algo que é de lei no contexto, por convenção.

Obviamente importantes, Primeiridade e Terceiridade tomam forma nas relações respectivamente anteriores e posteriores ao jogo. Ao considerar o conceito de ambas – Definidas por Santaella (2008); Primeiridade sendo correspondente à capacidade contemplativa, livre, relacionada ao acaso e livre de pressupostos e Terceiridade como um pensamento de mediação irrecusável entre nós e o fenômeno, com uma camada interpretativa entre a consciência do sujeito e o que é percebido.

Relaciona-se a capacidade contemplativa que é por natureza primária ao estado antecedente à descoberta e apreço enquanto jogador – posto que a

jogabilidade só caia na ação de ser sentida após um contato e reação, que se dá pela repetição (seja de movimentos, seja de contexto) característica do ato de jogar. Do mesmo modo, é possível dizer que a mediação, o perceber, pode ser de característica posterior, considerando o contexto de jogo que surpreende. As relações não são esperadas, assim como a relação entre jogador e jogo jamais se constituirá exatamente da mesma forma (um jogo, por mais jogado que seja nunca é exatamente igual). Terceiridade, portanto, dá-se após o ato de jogar (ou após o ato de “realizar uma jogada”). A geração do reagir toma foco, portanto, como apreço e interação do jogador no presente momento do jogo, o que evidencia sua importância característica de Secundidade.

Foram extraídos do jogo os aspectos considerados mais impactantes no que diz respeito à jogabilidade, características visuais (em relação a representações estéticas dos personagens, características de jogo e cenários, representados pelos mapas), de paisagem sonora, um dos grandes responsáveis por reações de imersão dos jogadores, posto que são grandes influenciadores no ato de jogar (em relação às vozes que caracterizam os personagens, onomatopéias e trilhas inseridas no contexto do jogo) e da verbalidade utilizada.

A análise será feita por ordem de complexidade, do mais para o menos complexo, bem como os aspectos selecionados, partindo do que contém mais itens, para o que contém menos itens.

World of Warcraft

Aspectos visuais: A primeiridade (enquanto capacidade contemplativa) tem destaque principalmente em relação à paleta de cores no jogo, muito característica de acordo com os ambientes: em ambientes bucólicos há predomínio de verde e cores frias; desérticos, tons quentes; lúgubre, tons de cinza e azul, etc.



Figuras 10, 11 e 12 – Print screen do jogo. Game World of Warcraft Cataclysm. Retirado em 19/05/2011 às 20:30.

Apresenta predomínio direto de Secundidade, tomando destaque a existência singular das imagens figurativas de dominância indicial; no caso do jogo; a maior parte dos cenários, das figuras de armas, alimentos que compõem as paisagens em geral indicam os objetos em sua existência real. Existe uma relação direta entre índices e ícones, que se dá por meio da conexão entre os efeitos que os desenvolvedores desejam causar nos receptores que irão interpretar as imagens (o jogo propositalmente não possui os melhores gráficos do mercado).

- **Personagens:** O caráter simbólico se dá pela representação de magias ou efeitos realizados pelos personagens que têm grande relação com os contextos; as formas dos personagens e das ações dos mesmos não existem na realidade. (Mas são convencionadas nos universos em que essas criaturas fantásticas são compostas – as mágicas, as aparências tornam-se similares por convenção em livros, filmes, ilustrações, jogos, etc.). O trabalho com figuras não-humanas justifica a inspiração dos traços de desenho baseados em *cartoons*, *mangás* e no estilo característico retratado nas figuras de *RPG* como *Dungeons & Dragons*. Há que se destacar também a limitação na criação dos personagens (Personalização se define por artefatos encontrados conforme o personagem avança no jogo).



Figura 13 – Print screen do jogo. Game World of Warcraft Cataclysm. Retirado em 19/05/2011 às 20:10.

- **Jogabilidade:** A maior parte da interpretação e das características de jogo se dá por conta dos estímulos visuais. Embora os gráficos de *World of Warcraft* sejam menos avançados que o padrão da indústria de games atual, essa característica acaba por se tornar componente da jogabilidade, relacionada ao design clássico do jogo desde suas primeiras versões. O jogo é organizado de modo que as principais atividades dos personagens se situem no centro inferior, de modo organizado pelo próprio usuário.

Em relação ao jogo, os botões são considerados índices de seus objetos; eles indicam factualmente os objetos que representam. (As magias, por exemplo, são representadas por algum sinal visual do resultado de sua execução – em uma mágica que se realiza por fogo, normalmente sua representação no botão é em forma de fumaça, ou chamas com fumaça).



Figura 14– Print screen do jogo. Game World of Warcraft Cataclism. Retirado em 19/05/2011 às 20:40.

- **Mapa:** representado de forma a situar as regiões, e mais detalhadamente, de forma a representar o relevo. Podendo ser caracterizado como indicial – ao considerar que está indicando os cenários produzidos no jogo.

Ao mesmo tempo o mapa simboliza aquilo que indica, pois sua representação é legitimada na estética do jogo.



Figura 15– Print screen do jogo. Game World of Warcraft Cataclysm. Retirado em 19/05/2011 às 20:15.

Paisagem Sonora: tão importantes quanto no cinema, os sons nos games são responsáveis por trazer a tona sentimentos diretamente relacionados à imersão, e pela relação de sentimento, envolvimento proposta nos games. Schafer (1977, p.366), compositor e músico canadense, define paisagem sonora (*Soundscap* – em analogia com *Landscape*) como qualquer porção do ambiente sonoro vista como campo de estudos. Termo que pode se referir à ambientes reais ou construções abstratas (caso dos games) quando consideradas como um ambiente.

No jogo, tomam destaque, enquanto configuração de paisagem sonora as trilhas (que caracterizam as músicas de som ambiente; é quase certo de que quando houver mudança na paisagem visual, haverá mudança na paisagem sonora), o som ambiente relacionado a fatos (no caso, as onomatopéias) e os sons de vozes – existe no jogo um chat de voz que permite aos usuários a comunicação direta.

- **Trilha sonora:** nota-se na trilha, um predomínio de caráter inicialmente simbólico no sentido de contemplação que se dá em relação à passagem de um local para o outro - com sons que caracterizam as mudanças de caráter “sentimental”. Porém, existem também características icônicas, pois ao naturalizar, os componentes da trilha sonora o interator passa a processar o som como sendo “igual a” determinado contexto.

- **Onomatopeias:** apresentam dominância icônica principalmente ao se referir a sons que não são, num primeiro contato, reconhecidos ao jogador (por exemplo; som característico de um monstro irritado; no universo do jogo, um som, ao ser ouvido, é logo associado, tornando-se possível saber do que se trata antes mesmo de ver o que é). O símbolo (a lei) inserido no jogo acaba por iconizar tal som.

Sons como de mastigação ou beber, de fogo crepitando, de trote de cavalo podem ser de caráter indicial posto que há uma relação factual e já conhecida com a “coisa” em si. (É possível considerar que a utilização desses sons representa uma forma de recuperação de aspectos da realidade, misturados a elementos ficcionais). É válido ressaltar que tais sons situam também as ações do jogo.

Durante um combate, os sons conseguem situar sobre o que está acontecendo naquele momento; muitos sons, fora do contexto do jogo não teriam significado concreto - magias ou ataques que geram efeitos sonoros específicos, por exemplo. Podem representar uma lei em si mesmo – caracterizando, portanto, como simbólicos em seu contexto.

- **Vozes:** frases gravadas podem ser ativadas por meio de *tags* (ex: */thaks*; o personagem emite um agradecimento por meio de uma frase pré-programada no jogo; no caso, também são indiciais, pois indicam o motivo de estarem sendo proferidas). Existem falas de aspectos icônicos - como as línguas dos seres (idiomas próprios de elfos, *orcs*, etc.). O chat de voz é de caráter simbólico – posto que as palavras sejam de lei armazenada na programação lingüística daqueles que se comunicam.

Verbalidade para jogabilidade: Existem pequenas narrativas nas *quests* (atividades passadas por personagens no jogo). Existe Chat textual e chat de voz. – no qual é possível identificar primeiridade na interação da voz ao se deparar com o som da voz de outro interator. Diz-se que no verbal predomina o simbólico, com arbitrariedade e convencionalidade típicos de terceiridade. Na lei ou regularidade do signo, que o símbolo encontra seu suporte, sendo o verbal seu exemplo mais evidente. (Santaella, 2008) O principal objeto constituinte de jogabilidade é o

movimento do personagem, e embora a verbalidade contribua nesse sentido, é a orientação das imagens que predomina nesse caso.



Figura 16– Print screen do jogo. Game World of Warcraft Cataclism. Retirado em 19/05/2011 às 20:40.

The Sims

Como aspectos de primeiridade tomam destaque as cores, mais neutras que em *World of Warcraft*, também relacionados à capacidade contemplativa.

Aspectos visuais: O primeiro símbolo que se nota é o losango acima das cabeças dos personagens. Ele representa o jogo, em termos de jogabilidade (utiliza cores, que vão do verde ao vermelho, indicadoras do estado de espírito do personagem – Tons de verde significam que o personagem está bem, tons de vermelho significam que o personagem está mal), e em relação a comunicação visual; é tão simbólico que se tornou logomarca do jogo.

- **Personagens:** Existe um grau considerável de personalização na criação de *avatars*. É possível criar expressões, tons de pele e de cabelo e características de

corpo que podem conferir um caráter de símbolos; posto que estão sendo legitimadas características do interator dentro do jogo e nos contextos do jogo.



Figura 17 – Print screen do jogo The Sims Ambições. Retirado em 21/05/2011 às 15:00.

- **Jogabilidade:** O desenho do cifrão característico do dinheiro próprio dos *Sims* (denominado *Simoleo*) se assemelha ao dólar, mas é de caráter mais caricato, podendo ser relacionado também ao símbolo; pois suas qualidades estéticas acabam por legitimar o significado de dinheiro no jogo.

Os balões de fala que aparecem nos diálogos com desenhos simbolizam as conversas. Tais imagens se encontram também nos dicionários de símbolos ou no menu, que caracteriza toda a situação do personagem e como proceder posteriormente. É possível considerar as figuras como sendo de caráter icônico.

- **Mapa:** representado de maneira que situe as regiões, detalhando o relevo, e as formas citadinas. Pode ser caracterizado como indicial – ao considerar que está indicando os cenários produzidos no jogo. É possível destacar a relação de pertencimento, atribuída pelos ícones espalhados pelo mapa.



Figura 18– Print screen do jogo The Sims Ambições. Retirado em 21/05/2011 às 16:00

Paisagem sonora:

- **Trilha:** A musicalidade aparece de forma caricata, em passagens de tempo, caracterizando-se como música local (na China, tocam músicas compostas por instrumentos chineses, no Egito tocam músicas de caráter egípcio, etc.). São, portanto, de caráter simbólico – pela convenção de suas características. E, pela questão de contemplação, icônica.
- **Onomatopeias:** apresentam dominância icônica principalmente ao se referir a sons que são conhecidos ao jogador (por exemplo; som característico de um “resmungo” ou “risada”; no universo do jogo um som, ao ser ouvido, é logo associado, tornando-se possível saber do que se trata antes mesmo de “ver” o que ocorre com o personagem).

- **Vozes:** Os personagens possuem um idioma próprio, que não existe no mundo real; o *Simlish*, compreensível pelos desenhos de representação nos balões de fala, simbólicos no contexto do jogo.



Figura 19 – Print screen do jogo The Sims Ambições. Retirado em 21/05/2011 às 16:00.

O som das vozes também é escolhido e equalizado pelo jogador, constituindo-se também como de caráter icônico, pois pode sugerir a voz do jogador, mas nunca a representará de verdade.

Existem comandos também de caráter simbólico; falas legitimadas pelos momentos em que tais comandos ocorrem (o mesmo exemplo do agradecimento citado anteriormente é válido neste caso).

Verbalidade para jogabilidade: A jogabilidade se dá pela verbalidade. A linguagem que impera no jogo é predominantemente verbal. As funções desempenhadas pelo jogador se dão principalmente pela ideia de lei da programação simbólica lingüística.



Figura 20 – Print screen do jogo The Sims Ambições. Retirado em 21/05/2011 às 16:00



Figura 21 – Print screen do jogo The Sims Ambições. Retirado em 21/05/2011 às 16:00

Urgent Evoke

Aspectos Visuais: A primeira noção de ícone se mostra nos balões de fala, apresentados nos *briefings*. Os mesmos sugerem a fala, mas têm dominância simbólica, pois legitimam a fala no contexto do jogo.

As histórias em quadrinhos, que funcionam como um aparato a mais para contextualizar a história do jogo, tem foco também em sugerir os contextos, assim como no campo do icônico. Não se pode colocar no campo do símbolo, pois não há convenção por parte dos quadrinhos; elas servem como aparato contextualizador, mas não se apresentam enquanto jogabilidade.

Resta como aparato para a jogabilidade o layout do site em si. Toma destaque, portanto, a cor branca, com fontes pretas e tons de azul petróleo, o que caracteriza um padrão mais moderno, mais citadino. Existem silhuetas de representação icônica de paisagem citadina (como prédios e pessoas), na parte superior e de uma paisagem mais “natural”, bucólica, na arte inferior. Ambas são representadas por um recorte e tem formato de marca d’água.



Figura 22 – Print screen de jogo. Game Urgent Evoke, disponível em:

<http://www.urgentevoke.com/page/social-innovation>. Acessado em 20/05/2011 às 17:10.

Paisagem sonora: O jogo enquanto produto não dispõe de nenhum caráter de sonoridade.

Verbalidade para jogabilidade:

O jogo é inteiramente verbal, pois mantém características de lições a serem aprendidas. Existe o aparato visual das histórias em quadrinhos, mas não é foco principal. A jogabilidade se dá pela interação do usuário em ler e escrever. É, portanto, legitimada pela língua (inglesa), determinando caráter inteiramente simbólico.

The image is a screenshot of the 'Urgent Evoke' game interface. At the top left, it says 'MISSION BRIEF' and 'URGENT EVOKE' with a small icon. A link 'Back to All Missions' is at the top right. The mission leader is 'ALCHEMY', with a small portrait. The mission is titled '// 001 SOCIAL INNOVATION'. The text describes the player's progress and the mission's goal: 'Master the mindset of a social innovator'. It lists 'WHAT WE FIGHT' (poverty, hunger, water insecurity, disease, climate change, inequality, ignorance, apathy) and 'WHAT WE CREATE' (economic opportunity, better education, food security, clean water access, sustainable energy, positive health outcomes, happiness, human rights, justice, community, resilience). At the bottom, there are three boxes: 'LEARN: What's the biggest food security challenge near you?', 'ACT: Increase the food security of at least one person you know.', and 'IMAGINE: It's March 10, 2020. What are you having for dinner?'.

Figura 23 – Print screen de jogo. Game Urgent Evoke, disponível em: <http://www.urgentevoke.com/page/social-innovation>. Acessado em 20/05/2011 às 17:11.

4.2.3. Comparação entre os jogos

De acordo com a análise proposta é possível fazer uma comparação geral entre os jogos, demonstrando de forma simples a utilização de características semióticas imersivas. Neste caso são considerados os três aspectos - Jogabilidade, aspectos visuais, paisagem sonora - de acordo com seu nível de utilização em termos de complexidade; quanto mais riqueza de detalhes, mais complexo. Em termos de verbalidade é considerada sua função enquanto base ou constituinte de jogabilidade; se o jogo utiliza a verbalidade como elemento indispensável para jogabilidade, constitui-se como base.

	<i>World of Warcraft</i>	<i>The Sims</i>	<i>Urgent Evoke</i>
Jogabilidade	<ul style="list-style-type: none"> • Complexidade muito alta; • Predomínio do campo simbólico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexidade alta; • Predomínio no campo simbólico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Baixa complexidade • Predomínio do campo simbólico
Aspectos visuais	<ul style="list-style-type: none"> • Complexidade alta; • Predomínio do campo indicial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexidade alta; • Predomínio do campo simbólico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexidade baixa; • Predomínio do campo simbólico
Paisagem Sonora	<ul style="list-style-type: none"> • Complexidade alta; • Passagem do Simbólico para o Icônico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Complexidade alta; • Passagem do simbólico para o icônico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inexistente
Verbalidade	<ul style="list-style-type: none"> • Base para jogabilidade; • Predomínio do campo simbólico, mas com funcionalidade indicial no contexto do jogo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Constituinte secundário de jogabilidade; • Predomínio do campo simbólico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Constituinte principal de jogabilidade; • Predomínio do campo simbólico.

É possível perceber que em relação às características imersivas, os dois primeiros jogos fazem utilização rica em termos de visualidade e sonoridade. A grande presença de símbolos e ícones em ambos também leva à questão de uso da complexidade na jogabilidade. Considera-se que quanto maior a riqueza de detalhes no jogo, mais relacionado à imersão do interator este estará.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escolha de trabalhar com três jogos, de temáticas e universos relativamente diferentes, bem como o trabalho de pesquisa bibliográfica levam a dois pontos principais:

Ao situar o jogo, enquanto fenômeno histórico torna-se possível verificar sua importância de um modo geral, pois surge a percepção de que o jogo permeia as atividades humanas, e está relacionado ao imaginário do homem, contribuindo para a formação cultural do mesmo.

E faz-se necessário para entender plenamente a dinâmica de interação com o jogo eletrônico, encontrar futuramente uma definição concreta e correta de jogabilidade, fenômeno situado enquanto relação de planejamento do jogo, que não está presente em todos os tipos de jogos, mas que é visível no universo do jogo eletrônico, como um dos formadores do caráter de imersão, corroborado por meio da ação do indivíduo, constituído como interator.

Sobre a relação imersiva com o interator, é possível perceber a complexidade como ponto fundamentalmente ligado a ela. Na análise proposta, é perceptível que quanto mais elementos simbólicos e quanto mais “fechadas” (no sentido possuir um universo complexo e próprio) são as características do jogo, mais definido é o objeto enquanto produto. Coincidência ou não, quanto maior a definição de planejamento (referido a jogabilidade), maior a relação de imersão, e no caso dos elementos escolhidos, maior sucesso mercadológico. Para um trabalho futuro em relação às possíveis influências dos jogos eletrônicos sobre a sociedade que o consome, talvez seja necessário considerar não apenas o fenômeno cultural, mas as características mercadológicas, os elementos que circundam no imaginário do público-alvo em geral.

REFERÊNCIAS

ANDREWS, Jim; AZEVEDO, Théo; BASTOS, Marcus; BOYD, Karen; CROCKETT, Tobey; EICHEMBERG, Aleph; GALISI, Delmar; GOMES, Renata; LEÃO, Lúcia; NESTERIUK, Sérgio; POLTRONIERI, Fabrizio; RANHEL, João; SANTAELLA, Lucia; SATO, Adriana; SHUM, Lawrence; TAVARES, Roger; *Mapa do Jogo – A diversidade cultural dos games*. 2009. Ed Cengage Learning;

ARTIGONAL *O consumidor de jogos eletrônicos e os fatores influenciadores de seu comportamento no processo de escolha dos títulos*, Setembro de 2010

Disponível em: <<http://www.artigonal.com/jogos-artigos/o-consumidor-de-jogos-eletronicos-e-os-fatores-influenciadores-de-seu-comportamento-no-processo-de-escolha-dos-titulos-3331761.html>> Acessado em: 20 de outubro, 15h30min.

DOCUMENTÁRIO *WE ALL WANT TO BE YOUNG*, produzido por BOX1824. Dirigido por - Lena Maciel, Lucas Liedke e Rony Rodrigues, 2010. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ZidBmzFFSyk>> Acessado em: 20 de Outubro, 15h15min.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 1999. Ed. DP&A.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura*. 2004. Ed Perspectiva.

JONAS, Gerard – *Brincando de matar monstros - Por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta*. 2002. Ed. Conrad.

LOPES, Leonardo – *Personagens e Estereótipos: Estudo sobre a representação visual dos personagens com base em estereótipos*. 2990. Monografia.

MENDES, Cláudio Lúcio – *Jogos Eletrônicos. Diversão, poder e subjetivação*, 2006. Ed Papyrus.

MONITORANDO.ORG *97% dos jovens jogam videogame*, Disponível em: <<http://www.monitorando.org/97-dos-jovens-de-12-a-17-anos-joga-videogame/>> Acessado em 23 de outubro, 11h40min.

MUNGUBA, Marilene. *Memolibras – Jogo Eletrônico como ferramenta contextualizada de mediação de aprendizagem da língua brasileira de sinais*. ARTIGO, Março de 2010. Disponível em: <<http://realidadesintetica.com/seminario/files/GT2artigo8.pdf>> Acessado em: 20 de outubro, 15h30min

MOITA, Filomena Ma. G. da Silva Cordeiro. *Jogos eletrônicos: Contexto Cultural, curricular juvenil de 'saber de experiência feito*. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/trabalhos/GT06-3253--Int.pdf>> Acessado em: 23 de outubro, 13h00min.

TED – JANE MCGONIGAL. Disponível em: <http://www.ted.com/talks/lang/eng/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html> Acessado em 23 de outubro, 11h.

PINHEIRO, Cristiano: *Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação*. 2006. Monografia

LOPES, Leonardo: *Personagens e Estereótipos: Estudo sobre representação visual de personagens com base em estereótipos*. 2009. Monografia.

ROSADO, Janaína: *História do jogo e o game na aprendizagem*. 2006. Monografia.

OLIVEIRA, Yanko: *Jogos Eletrônicos como ferramenta de Ensino*. 2010. Monografia.

SANTAELLA, Lucia: *O que é semiótica*. 2008. Ed. Brasiliense.

GLOSSÁRIO

Árcade: Máquinas de jogo acionadas por moedas.

Atari: Empresa de produtos eletrônicos de grande destaque na história da popularização dos games.

Avatar: Representação visual de uma pessoa ou interator no meio virtual.

Azeroth: Mundo onde se passa o jogo *World of Warcraft*.

Blog: Site que funciona como uma espécie de “diário virtual”.

Briefing: Conjunto de informações coletadas para o desenvolvimento de um trabalho.

Cartoon: Desenho animado.

Comics: Revistas em quadrinhos.

Console: Aparelho eletrônico para jogar videogame.

Displays: Dispositivo para apresentação visual de informação.

Dungeons & Dragons: Famoso jogo de *RPG*, que possui formatos tanto “de mesa” (praticado por um grupo junto no mesmo espaço físico), como de console.

Gamers: Jogadores de jogos eletrônicos.

Imersão: Estar imerso no contexto do jogo.

Interator: Jogador de jogos eletrônicos e *RPG*.

Mangá: Revista em quadrinho de estilo japonês.

MMORPG(S): *Massive Multiplayer Online Rolling Play Game* - Jogo de interpretações, jogado *online*, em tempo real.

Nativos Digitais: expressão americana que caracteriza uma geração que gasta grande parte do seu tempo na frente de telas (computador, TV, videogame, etc.).

Panis et Circense: Política do pão e circo.

Puzzle: Games de raciocínio, com problemas a serem resolvidos.

Quests: Missões que os jogadores realizam em troca de recompensas.

RPG: Rolling Play Game. Jogo de interpretação em que o jogador (interator) assume a posição de um personagem, interpretando-o e evoluindo de acordo com as regras impostas.

Screen time: tempo na tela.

Sitcoms: Situation comedy - séries de televisão com personagens comuns normalmente dotadas de humor.

Tag: Termo associado a uma informação, que funciona como palavra-chave.