



FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FATECS
CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO: PUBLICIDADE E PROPAGANDA

A GRANDEZA DE *BIOSHOCK*:
O VIDEOGAME COMO PROPULSOR DE ARTE

ALEXANDER DAVID PAYÃO

Matrícula: 2053376/4

PROF. ORIENTADOR:

LUCIANO MENDES

BRASÍLIA/DF, OUTUBRO DE 2008
ALEXANDER DAVID PAYÃO

A GRANDEZA DE *BIOSHOCK*:
O VIDEOGAME COMO PROPULSOR DE ARTE

Monografia apresentada como um dos
requisitos para conclusão do curso de
Publicidade e Propaganda do UniCEUB –
Centro Universitário de Brasília.

Prof. Orientador: Luciano Mendes

BRASÍLIA/DF, OUTUBRO DE 2008
ALEXANDER DAVID PAYÃO

A GRANDEZA DE *BIOSHOCK*:
O VIDEOGAME COMO PROPULSOR DE ARTE

Monografia apresentada como um dos
requisitos para conclusão do curso de
Publicidade e Propaganda do UniCEUB –
Centro Universitário de Brasília.
Prof. Orientador: Luciano Mendes

Banca examinadora:

Prof. Luciano Mendes
Orientador

Prof. Marcelo Godoy
Examinador

Prof.^a Flor Marlene
Examinadora

BRASÍLIA/DF, OUTUBRO DE 2008

Agradeço a meus familiares e meu orientador pela paciência e incentivo.

Em especial, agradeço a Milena Milhomem e Daniel Castells, as duas pessoas que me deram forças nas muitas madrugadas em que estive ocupado com este trabalho.

RESUMO

A presente monografia concentra-se na análise das características de um jogo de videogame chamado *BioShock* (um dos mais aclamados de 2007-2008) e relacioná-lo com a trama do filme *Metropolis* de Fritz Lang, com isso, identificar semelhanças e diferenças entre as obras, a fim de indicar que os jogos de videogame podem se inspirar em grandes obras para formular sua própria identidade estética.

Para que esta comparação se torne possível, é necessário não apenas demonstrar todas as características do jogo em questão, mas fazer uso de uma leitura abrangente sobre o tema, que vai desde o início do videogame até os principais elementos que compõem o universo dos jogos.

Depois de detalhar todo o embasamento proposto neste trabalho, a questão será mostrar através da análise comparativa, que hoje é possível criar jogos de videogame que ultrapassam o limite da brincadeira, vão além das barreiras do entretenimento e se tornam obras de arte.

Palavras-chave: Videogame; Tecnologia; Mídia; Comunicação; Cinema; Arte.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. CAPÍTULO I – EMBASAMENTO.....	10
2.1 O Nascimento do videogame	10
2.1.1 A evolução do console.....	11
2.1.2 Jogos no PC	16
2.1.3 A nova geração de consoles.....	17
2.2 Videogame como mídia de controversas	19
2.2.1 Preconceitos – rompendo barreiras.....	23
2.2.2 Para crianças e adultos	24
2.3 Videogame como meio de comunicação.....	27
2.3. Comunicação na prática	28
2.4 Videogame é mídia	30
2.4.1 Publicidade no videogame.....	32
2.5 Videogame e arte	34
2.6 A força dos personagens do videogame	35
3. CAPÍTULO II – ANÁLISE	39
3.1 Por dentro de <i>BioShock</i>	39
3.1.2 No estilo art déco.....	40
3.1.3 Rapture	42
3.1.4 História - a utopia.....	42
3.1.5 Personagens de <i>BioShock</i>	45
3.1.6 Little Sisters	47
3.1.7 Big Daddy	48
3.1.8 Decorrer do jogo	49
3.2 Videogame e cinema.....	52
3.2.1 <i>Metropolis</i>	52
3.2.2 <i>Metropolis</i> e <i>BioShock</i>	54
3.3 Resultados da análise	59
4. CONCLUSÃO.....	61
5. BIBLIOGRAFIA	62
6. APÊNDICE	65
6.1 Principal influência de <i>BioShock</i>	65

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: <i>Tennis for Two</i>	10
Figura 2: <i>Pong</i>	10
Figura 3: Console <i>Atari 2600</i> ou <i>VCS</i>	12
Figura 4: <i>Fliperama</i> ou <i>Arcade</i>	12
Figura 5: Imagem do jogo <i>Space Invaders</i>	13
Figura 6: Imagem do jogo <i>Pac-man</i>	13
Figura 7: Imagem do jogo <i>Zork</i>	16
Figura 8: <i>Xbox 360</i>	17
Figura 9: <i>Wii</i>	17
Figura 10: <i>PS3</i>	17
Figura 11: Prática de Yoga no <i>Wii fit</i>	22
Figura 12: Capa do jogo <i>Larry</i> nos anos 80	25
Figura 13: Capa do jogo <i>Larry</i> no século XXI.....	25
Figura 14: <i>Lego Star Wars</i> para videogame.....	31
Figura 15: Propaganda no jogo <i>BioShock</i>	33
Figura 16: Pac-man em desenho	36
Figura 17: Capa do jogo <i>S. Mario Bros. 3</i>	37
Figura 18: Capa do jogo <i>S. Mario Galaxy</i>	37
Figura 19: Capa do jogo <i>BioShock</i> para <i>Xbox 360</i>	38
Figura 20: Capa do jogo <i>BioShock</i> para <i>PS3</i>	38
Figura 21: Estátua de Atlas em Nova York	42
Figura 22: Representação da estátua em <i>BioShock</i>	42
Figura 23: Imagem do <i>Hall</i> de entrada de <i>Rapture</i>	43
Figura 24: Imagem do jogo <i>BioShock</i> , Jack quando bebê	49
Figura 25: Imagem do jogo <i>BioShock</i> , o último chefe	51
Figura 26: Imagem de <i>Metropolis</i>	55
Figura 27: Imagem de <i>Rapture</i>	55

1. INTRODUÇÃO

A forma como o videogame é visto hoje não é a mesma de tempos atrás, diferentes variáveis como a tecnologia, fizeram o videogame se tornar de um simples brinquedo a um produto versátil, que utiliza das experiências humanas para criação de seu próprio universo. Esta versatilidade fez do videogame um objeto ligado a um público geral e não mais associado apenas a crianças e adolescentes.

O videogame chegou a um nível de perfeição nunca antes atingido, seja na parte gráfica ou na complexidade dos roteiros. Os jogos, desde sempre, refletem de maneira concreta a cultura do planeta. Esta busca pela perfeição apresentada pelos jogos é um dos pressupostos que levam o videogame a se enquadrarem como arte, por enquanto ainda não conceitual, mas mesmo assim, arte.

Devido a amplitude de direcionamentos que o videogame oferece, podendo ter diferentes enfoques, a opção escolhida para abordar o tema foi a de analisar um único jogo, que é capaz de expressar toda profundidade artística que o videogame pode atingir a partir dos jogos.

O objetivo a ser alcançado, foi o de explorar as principais características do jogo em análise para compará-lo com uma obra prima do cinema clássico, a fim de identificar as semelhanças entre enredo e personagens encontradas em ambas as obras, com isso chegar a conclusão de que se os jogos de hoje são tão bem trabalhados quanto o cinema por que não podem ser considerados também como arte.

O interesse pela escolha deste tema veio de uma necessidade de aumentar o número de publicações a respeito do videogame, que, no Brasil ainda é pouco explorado e quase não há registros acadêmicos a respeito. A mídia de massa brasileira (diferente de outros países como EUA, Inglaterra, Japão, Coréia) não oferece a devida atenção a este objeto, portanto, falta maior difusão acerca do videogame e de toda a produção necessária para a construção de um único jogo, do qual grande parte dos brasileiros poderia ter mais conhecimento e acesso.

Além desta preocupação com a baixa disseminação no Brasil, o videogame representa um instrumento importante para área de comunicação social, devido suas qualidades de produto/veículo sócio-midiático digital e globalizado. O espaço que o videogame conquistou nos últimos anos prova que ele se tornou uma indústria tão

poderosa que já ultrapassou a cinematográfica em lucratividade e possui milhões de jogadores em todo o globo.

A metodologia utilizada fundamenta-se na análise das características e na comparação do jogo *BioShock* com o filme *Metropolis*. Ao fazer esta relação com o filme, busca-se indicar evidências que comprovem que os jogos de videogame possuem narrativas tão complexas quanto o cinema. Com isso, pretende-se responder a pergunta central deste trabalho, se jogos de videogame têm indícios concretos para serem considerados como arte.

Para que a análise seja concretizada é inevitável que se obtenha uma abordagem que vise situar o videogame no contexto atual, partindo desde o surgimento do primeiro jogo eletrônico, até as funções mais importantes que foram aderidas pelo videogame nestes últimos 30 anos de avanços e que foram fundamentais para criação dos jogos da sétima geração, a geração de *BioShock*.

2. CAPÍTULO I – EMBASAMENTO

2.1 O Nascimento do videogame

Para explicar a história do videogame é necessário buscar uma linha cronológica, que levante algumas informações que sejam importantes para destacar a evolução do videogame, quais foram seus principais avanços gerais que fizeram com que o videogame se tornasse o que ele é hoje, um verdadeiro super computador, capaz de simular situações reais baseada nos costumes da sociedade moderna em um mundo virtual.

Começando pela origem da criação do videogame, sabe-se que os primeiros protótipos de jogos eletrônicos nasceram durante a guerra fria, segundo o documentário do Discovery Channel - *A Era do Videogame* - exibido em 2006, foi a tecnologia militar desenvolvida na década de 50 que deu impulso para a modernização acelerada dos computadores. Os Estados Unidos, durante a guerra, tentavam de alguma forma criar um simulador virtual que pudesse ajudá-los nos combates reais contra o inimigo, na busca por sistemas que pudessem simular lançamentos de mísseis. Também as tecnologias nucleares e espaciais foram de grande auxílio para que no ano de 1958, no Laboratório Nacional de Brookhaven, fosse possível realizar o primeiro esboço de um jogo virtual, feito por um osciloscópio ligado a um computador analógico, conhecido como *Tennis for Two*, que anos depois, na década de 70, seria resgatado de uma maneira mais elaborada e lançado para o mercado, rebatizado de *Pong*, pela pioneira Atari.

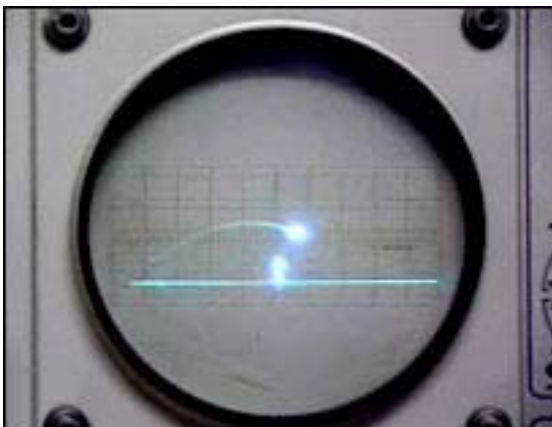


Figura 1: *Tennis for Two*



Figura 2: *Pong*

Foi devido à realização deste primeiro esboço de jogo que passaram a enxergar o computador, na época em que ele ainda era raríssimo e privilégio de apenas algumas instituições, como uma ferramenta útil não somente para obtenção de cálculos, mas para outras possibilidades como esta que surgiu para entreter os visitantes do laboratório de Brookhaven, o divertimento eletrônico. (A ERA DO VIDEOGAME, 2006, Ep. 1º).

2.1.1 A evolução do videogame

Depois da descoberta do potencial que o computador tinha para criar ambientes virtuais, com a chegada da década de 70, tornou-se possível a adaptação do videogame para a televisão. Foi então que Ralph Baer, um engenheiro Militar que trabalhava para o exército Norte-americano, foi capaz de criar um aparelho compacto que serviria exclusivamente para reproduzir jogos, chamado de *Magnavox Odyssey*, lançado em 1972 como primeiro console¹ de videogame da história. "Acho que a principal diferença entre o que os outros fizeram e o que eu fiz, foi que tive a visão de que havia 40 milhões de televisores no país que não faziam nada além de sintonizar dois ou três canais locais". (BAER, A ERA DO VIDEOGAME, 2006, Ep. 1º).

Os videogames são separados na linha do tempo por gerações de acordo com os avanços tecnológicos. A primeira geração de consoles durou pouco mais de quatro anos, (1972-1976), ainda nesta primeira geração surgiram duas vertentes do videogame, o console, como por exemplo, o *Magnavox*, e os videogames usados em lojas comerciais chamados de fliperama ou Arcade que reproduz apenas um jogo por máquina, do qual o jogador precisaria inserir fichas ou, mais recente, cartão magnético com créditos para poder jogar. O fliperama foi muito popular nos primórdios do videogame, mas perdeu suas forças durante os anos 90, pois o preço baixo das vendas dos consoles caseiros fizeram com que o fliperama se tornasse um custo quase desnecessário. (A ERA DO VIDEOGAME, 2006, Ep. 1º).

¹ Nome caseiro do videogame significa o aparelho em si, ex.: *Magnavox Odyssey*, *Playstation 3*, *Nintendo 64* e tantos outros.



Figura 3: Console *Atari 2600* ou *VCS*



Figura 4: *Fliperama* ou *Arcade*

O responsável por fazer com que o videogame virasse uma indústria lucrativa foi, indiscutivelmente, Nolan Bushnell, o fundador da empresa Atari. A Atari inicialmente produzia apenas jogos para fliperama, liderando durante muito tempo o negócio de videogame, segundo as palavras do próprio Bushnell: "Eu arrasei a concorrência. Em três anos, conquistamos 85% do mercado". (GUINNESS, 2008, p. 25).

A Atari logo começou a desenvolver e vender consoles, também passou a ganhar muito dinheiro vendendo cartuchos² de jogos. Com o tempo, outras empresas menos importantes como a Fairchild, entraram no mercado, mas não representaram uma grande ameaça, principalmente quando a Atari lançou o *Atari 2600*, seu console mais popular. (A ERA DO VIDEOGAME, 2006, Ep. 1º).

Depois do sucesso que a Atari já tinha estabelecido, a empresa Norte Americana Time Warner ou Warner Communications, como era conhecida na época, fez uma proposta alta para comprar a Atari, Bushnell a vendeu por 26 milhões de dólares. (GUINNESS, 2008, p. 25).

Pouco tempo depois Bushnell seria despedido da empresa que fundou pela nova direção da Warner, por motivos de falta de afinidade com o novo tipo de gerenciamento. A Atari, mesmo sem o seu maior mentor, continuou obtendo bons lucros, mas isso durou pouco tempo, depois do fracasso de alguns novos cartuchos

² Dispositivo que armazena o chip de jogo para ser inserido no console.

e da saída de quatro programadores para fundar uma empresa própria de *software* de jogos, a Activision. (A ERA DO VIDEOGAME, 2006, Ep. 1º).

O Japão, reerguido da segunda guerra mundial e dotado de alta tecnologia, passou a produzir jogos significativamente no final dos anos 70, teve com primeiro jogo de sucesso *Space Invaders* de 1978, nesse o jogador tinha que combater, com um canhão móvel, uma série de alienígenas que caíam do alto da tela. O jogo fez um sucesso tão grande, "que provocou uma escassez de moedas de 100 Ienes no Japão". (A ERA DO VIDEOGAME, 2006, Ep. 1º). Com o auxílio do governo japonês no incentivo ao avanço tecnológico, muitas empresas, como Namco, Taito e Nintendo se estabeleceram no mercado e começaram a produzir mais jogos.

Uma das criações mais marcantes de toda a história do Japão foi o *Pac-man*, criado pelo designer da Namco Toru Iwatani, para Arcade em 1980. No Brasil o jogo ficou muito conhecido como "come-come". "A mecânica do jogo é simples: o jogador era uma cabeça redonda com uma boca que se abre e fecha, posicionado em um labirinto simples repleto de pastilhas e 4 fantasmas que o perseguiriam." (PAC-MAN, Wikipédia, 2008). O jogo *Pac-man* será abordado sob a perspectiva da construção do personagem mais a frente.

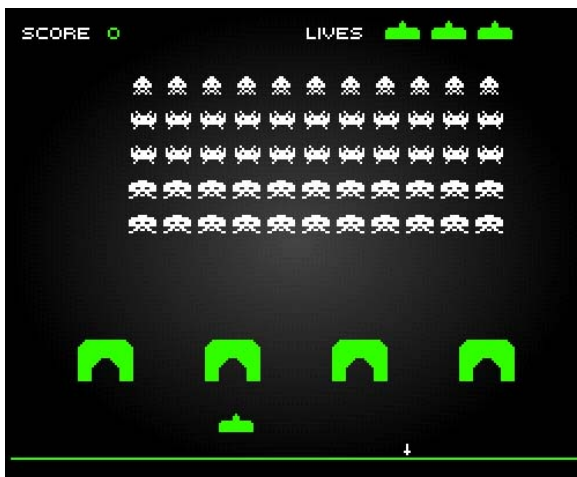


Figura 5: Imagem do jogo *Space Invaders*

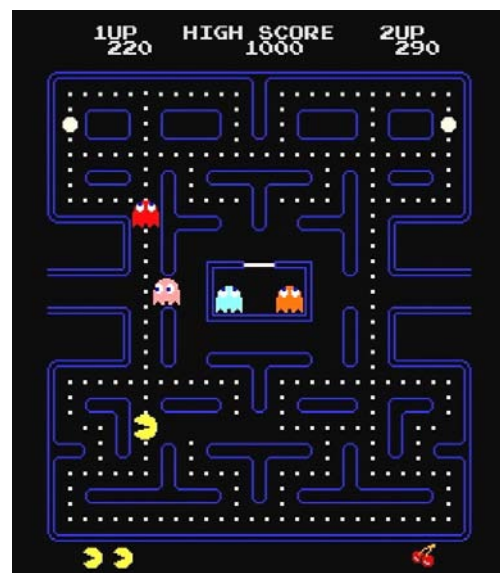


Figura 6: Imagem do jogo *Pac-man*

A Indústria do videogame nos Estados Unidos passou por um período de baixa produtividade, resultando em uma crise no final da segunda geração de consoles (1976-1982). A terceira geração iniciada em 1982, mesmo começando a

era de 8 bits³, totalmente inovadora, ainda sofria com a estagnação dos jogos provocada pela crise, que só mudou com a força do surgimento da empresa japonesa Nintendo, e seu console *Famicom*, depois modificado para *NES (Nintendo Entertainment System)* nos Estados Unidos. Daí em diante, os jogos passaram a ser mais emotivos e introduziram histórias, o responsável pela mudança foi o jogo *Super Mario Bros*, 1985, do Designer japonês Shigeru Miyamoto. *Super Mario Bros* chegou a vender 40 milhões de cópias, se tornou: "O jogo para console mais vendido da história dos games." (GUINNESS, 2008, p. 25).

A Nintendo dominava o mercado com tranquilidade, quando a empresa, também japonesa, SEGA, resolveu investir em games, lançando o console *Master System*, e alguns anos depois, o *Mega Drive* de 16 bits, também lançado com o nome *Genesis*, na tentativa, a SEGA quase tirou a Nintendo do primeiro lugar mundial em popularidade e vendas. Para não ser ultrapassada pela SEGA, a Nintendo expandiu mais ainda, colocou todo seu potencial no seu próximo console o *Super NES* com 32 bits. (GUINNESS, 2008, p. 25).

Com a introdução de histórias mais elaboradas, ainda na terceira e depois quarta geração, os jogos passaram a ter narrativas mais emocionantes, um dos exemplos foi o jogo *The Legend of Zelda*, também criado por Miyamoto em 1986. O jogo se passava em um mundo de fantasia com forte apelo emotivo. E se tornou uma franquia⁴ de sucesso. (A ERA DO VIDEOGAME, 2006, Ep. 2º).

Na quinta geração (1993-1998) os jogos expandiram mais ainda para a tecnologia 3-D, isso revolucionou a indústria, houve uma necessidade de se contratar outros tipos de profissionais de diferentes perfis como: designers com diferentes especialidades, artistas para cuidar da parte visual, em "Grandes projetos podem exigir músicos, compositores, designers de som, roteiristas, dubladores e, principalmente, beta testes, cuja função é testar o jogo à procura de erros de programação ou design." (ANDRADE *apud* BOBANY, 2007, p. 38).

A quinta geração foi marcada pelos consoles *Nintendo 64* e *SEGA Saturn*, ambos obtiveram ótimas vendas, mas quem mais se destacou no mercado foi o

³ Bit – Unidade de medida, igual à menor quantidade de informação que pode ser transmitida por um sistema.

⁴ Personagem, série ou universo de jogo de sucesso que aparece em várias continuações e que pertence a determinada empresa.

PLAYSTATION da empresa Sony Corporation, após ter separado da Nintendo por causa de um contrato mal sucedido, começou a produzir seus próprios consoles com um novo tipo de tecnologia, os jogos não eram gravados em cartuchos, mas em CD, dando início a uma nova utilidade para o console, o *PLAYSTATION* era capaz de funcionar como um aparelho de som, tocar CD's de música através da televisão. A Sony entrou na competição porque encontrou um nicho no mercado que não estava bem preenchido, o de consumidores adultos.

A sexta geração (1998-2004) chegou com o último apelo da SEGA na "briga" entre consoles, decidida a superar o rival *PLAYSTATION*, lançou o *Dreamcast*, que conseguiu bater um Recorde invejável, reconhecido no livro *Guinness Records* do videogame, "255 mil – unidades do console *Sega Dreamcast* vendidos nas 24 horas seguintes ao lançamento nos EUA". (GUINNESS, 2008, p. 27).

O fim do *Dreamcast* foi marcado pela popularização do, então novato, *PLAYSTATION 2 (PS2)* da Sony, lançado no ano 2000, veio no embalo do antecessor, se tornou o videogame mais vendido no mundo no dia 26/10/2007, o PS2 ultrapassou a marca de 120 milhões de unidades vendidas desde o lançamento. E seus jogos são fabricados até hoje, em 2008. "Muito mais que um simples sistema, o Playstation 2 é um centro de entretenimento no qual podes jogar, ver filmes e ouvir música a teu bel-prazer. Seja qual for o teu estado de espírito, de certeza que o PS2 o inclui." (PLAYSTATION 2, 2008).

No ano seguinte ao lançamento do PS2, a empresa Microsoft, líder mundial em softwares, depois de muito pesquisar o cenário crescente da indústria dos games, entrou na disputa com o *Xbox*.

O *Xbox* foi o primeiro console a vir com uma porta de Ethernet padrão, permitindo jogar online. Embora o *Dreamcast* e o *Playstation2* suportassem jogos na rede, ambos precisavam de hardwares adicionais para conectar-se a um modem ou roteador. Por isso, o *Xbox* foi o console que popularizou os jogos online. (GUINNESS, 2008, p. 42).

Fechando a sexta geração a tradicional empresa Nintendo buscou diferenciar-se dos concorrentes com o console *GameCube*, a proposta era produzir mais jogos voltados para crianças e adolescentes, coisa que o PS2 e *Xbox* não haviam definido como prioridade. (GUINNESS, 2008, p. 27).

2.1.2 Jogos no PC

Os Jogos de videogame eram mais populares nos consoles do que nos computadores, porque nos consoles a função principal é jogar, sendo que nas primeiras gerações de consoles essa função era a única. Nos computadores a função de jogar é apenas mais uma dentro de tantas outras, além do que, nos anos 80 os computadores pessoais (PC) eram caros, pouca gente podia comprar, o que repercutia diretamente nas baixas vendas dos jogos de PC. (A ERA DO VIDEOGAME, 2006, Ep. 2º).

Os primeiros jogos de computador eram elaborados basicamente em forma de texto e não havia imagens, assim como *Zork* de 1979, "A idéia básica é: existe um mapa (de uma fortaleza, de uma cidade etc.) E o jogador começa o jogo em certo ponto desse mapa. Para se movimentar, pode digitar direções (ir para o sul, à direita etc.) [...] Resolver o jogo é percorrer todo o mapa, evitar os perigos (no caso de você incorrer em algum mortal, como cair em um abismo, volta ao ponto anterior), encontrar tesouros e esclarecer eventuais mistérios. A linguagem pode ter até cerca de 80 comandos, entre verbos e direções". (ASSIS, 2007, p. 24).

Uma das primeiras empresas a produzir jogos para PC com imagens foi a Sierra, ao lançar *Mystery House* e *Kings Quest* estes jogos contribuíram para evolução dos jogos de PC até o surgimento de jogo mais famosos como *Doom* e *Half-Life*. (A ERA DO VIDEOGAME, 2006, Ep. 2º).

Foram os jogos de PC que apresentaram as formas diferenciadas de se jogar, usando de recursos como: investigação e raciocínio no lugar da ação que era mais presente nos games de consoles. (A ERA DO VIDEOGAME, 2006, Ep. 2º).

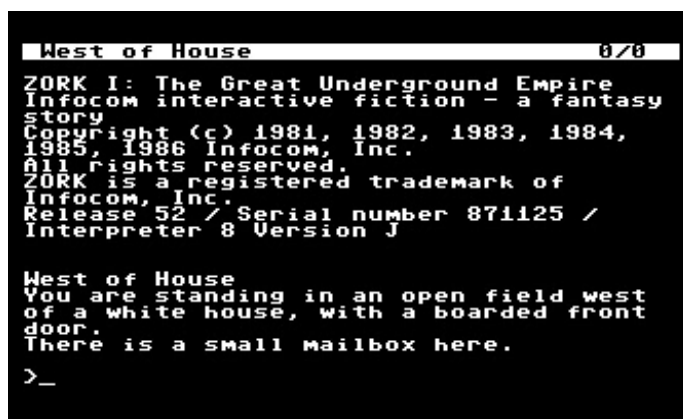


Figura 7: Imagem do jogo Zork.

Uma observação interessante é que os jogos para computadores no passado eram diferentes dos jogos para console, eles nasceram a partir de diferentes processos para diferentes objetivos, os jogos de videogame eram voltados para crianças e adolescentes para serem jogados em casa, já os jogos para PC eram focados para o público adulto, pois os computadores não eram utilizados somente para jogos, mas para trabalho, o que justifica a diferença dos jogos para estes dois segmentos.

Hoje existe uma hibridação muito maior do que foi no passado, quase não há diferença entre os dois segmentos, um jogo feito para console pode ser facilmente adaptado para PC e vice-versa. Algumas empresas lançam seus produtos (jogos) para duas ou mais plataformas⁵. Por outro lado, é importante lembrar que muitos jogos são exclusivos, ou seja, só pertencem a apenas uma única marca de console ou apenas para PC.

2.1.3 A Nova geração de consoles

A sétima geração de consoles iniciada em 2005 é disputada por três consoles: *Xbox 360*, *Wii* e *PS3*.



Figura 8: *Xbox 360*



Figura 9: *Wii*



Figura 10: *PS3*

A cada nova geração de consoles que se estabelece ocorrem novas mudanças, seja na evolução tecnológica ou na forma de interagir. O primeiro a ser

⁵ Plataforma quer dizer os tipos de equipamentos que suportam os jogos, como: cada marca de console, PC, fliperama, videogames portáteis e até celular.

lançado, em 2005, foi o *Xbox 360* da Microsoft, sucessor do *Xbox*. O *Xbox 360* trouxe algumas inovações como: controles sem fio *wireless*, alta definição gráfica de imagem, os jogos são gravados em DVD de dupla camada, com 8,5 Gigabytes (GB), que permite maior armazenamento do que os consoles das gerações anteriores, além disso, existe o inovador suporte de Internet para jogos ou entretenimento on-line chamado Xbox LIVE. A Xbox LIVE existe desde 2002 para *Xbox*, mas foi melhorada no *Xbox 360*, é um sistema que oferece diferentes serviços ao jogador como: comprar conteúdo de jogos, baixar demonstrações de jogos, assistir a filmes, comerciais, trailers, relacionar-se com pessoas do mundo inteiro, jogar algum jogo com diferentes pessoas on-line, fazer amigos e bater-papo com alguém através de um fone Headset ou Webcam. Tudo isso se o console estiver conectado à internet. (XBOXLIVE, 2008). "Até novembro de 2007 a Xbox LIVE contava com mais de oito milhões de usuários". (GUINNESS, 2008, p. 44).

O *Wii* manteve o mesmo padrão de posicionamento dos consoles anteriores da Nintendo, mas dessa vez com um valor de inovação nunca antes conseguido, revolucionou a maneira de jogar videogame, abriu um novo caminho para interatividade nos jogos, com o *joystick*⁶ chamado "Wii-Remote". Parecido com um controle remoto de televisão, detém sensores de movimento e profundidade, por isso pode simular movimentos realistas, por exemplo: em jogos de aventura com espadas o jogador deve usar o controle como se estivesse segurando o cabo de uma espada e atacar ou se defender conforme fosse verdadeira, em jogos de tiro pode funcionar como pistola, basta apontar para tela e mirar. O *Wii* ainda permite ser conectado a diferentes acessórios da Nintendo, como o "Wii Fit", ver figura 11.

O *Wii*, apesar de não ter a mais alta qualidade gráfica da geração como a dos dois concorrentes, é o console mais vendido desta geração até o momento. "Em agosto de 2007 vendeu mais de 9 milhões de unidades no mundo". (GUINNESS, 2008, p. 30).

"O *Wii* não só rejuvenesceu a marca da Nintendo perante o público, como a rejuvenesceu o próprio segmento de console, abrindo caminho para possibilidades inexploradas". (MAFRA *apud* BOBANY, 2007, p. 117).

⁶ Dispositivo controlador para interação com os jogos. Pode ter formatos de manche de avião, pistola, guitarra, volante e o mais comum botões e setas direcionais.

O PS3 último console da geração a ser lançado até o momento, também trouxe inovações significativas como a Playstation Network (PSN) uma rede on-line semelhante à Xbox LIVE, mas o destaque mais inovador foi a nova tecnologia utilizada: os jogos de PS3 são produzidos em discos Blu-ray. O "Blu-ray usa um laser azul cujo comprimento de ondas é mais curto do que o dos discos e leitores convencionais, permitindo que mais dados sejam armazenados. Um único disco de Blu-ray pode armazenar 25GB, enquanto um disco de dupla camada chega a 50GB. O Playstation 3 é o primeiro console a usar essa tecnologia". (GUINNESS, 2008, p. 38).

Já que possui leitor de "Blu-ray" o PS3 é capaz de ler além de jogos, filmes em "Blu-ray disc". Com isso a Sony mais uma vez se diferencia dos concorrentes ao trazer novas possibilidades de uso.

2.2 Videogame como mídia de controversas

O videogame, por ser um veículo de mídia poderoso do ponto de vista do entretenimento, por muito tempo foi alvo de inúmeras críticas e acusações, por outro lado, existem argumentos de defesa que se opõem a essas acusações e buscam reconhecer os benefícios que o videogame pode oferecer. O objetivo aqui é levantar algumas questões que são relevantes sobre o debate dos prós e contras que o videogame profere.

Muitas discussões que moldam uma visão negativa sobre os videogames, discorrem que ele é repleto de violência nos jogos, que causa vício, estresse e sedentarismo. Essas críticas se baseiam na preocupação desses efeitos sobre as crianças e jovens.

Sobre a violência, é certo que muitos jogos exploram de maneira aprofundada atos de brutalidade e práticas antiéticas. Um exemplo claro deste tipo violento de jogo é a polêmica série *Grand Theft Auto (GTA)* desenvolvido pela empresa Rockstar Games. Em *GTA* o jogador age como criminoso, tem a liberdade de sair pela cidade e praticar delitos, desde roubo de carros até assassinatos com direito a fuga da polícia. Por ser tão politicamente incorreto *GTA* é sempre alvo de diversos processos e até banido de muitos países. Já foi, inclusive, criticado publicamente pela senadora Hillary Clinton. (GUINNESS, 2008, p. 60).

No final, talvez as acusações acima de *GTA* não sirvam somente para alertar as pessoas do tipo de conteúdo impróprio que ele tem, mas também como forma de publicidade gratuita, pois a cada vez que é lançado, *GTA* surpreende com elevado número de vendas. Alguns dados provam isso: "Jogo de PS2 mais vendido: *Grand Theft Auto: Vice City* vendeu 13 milhões de cópias, número inédito para PS2. *GTA: San Andreas* é o segundo jogo mais vendido, com 12 milhões de cópias, *GTA: III*, o quarto, com 11 milhões. Esses sucessos fazem de *Grand Theft Auto* a franquia de videogame para PS2 de maior sucesso". (GUINNESS, 2008, p. 60).

Estes assuntos polêmicos gerados pelo videogame, levaram muitas instituições de pesquisa nos Estados Unidos a realizar estudos para saber se há efeitos provocados aos *gamers* (jogadores). No Brasil pouco se sabe sobre os estímulos que os jogos podem causar sobre os jogadores brasileiros. A pesquisa intitulada *Comportamento agressivo, violência e videogame*. Publicada no site www.efdeportes.com, aponta que, apesar de haver alguns estudos na área psicossocial indicando a influência dos jogos virtuais no comportamento agressivo de crianças que costumam jogar jogos mais violentos, a pesquisa indica que estes estudos aprofundados ainda geram muitas controvérsias e que ainda não houve consenso entre as partes. A pesquisa concluiu através de referências e estudos de campo que o conteúdo agressivo de alguns jogos não está diretamente ligado à exposição que os jogadores, no caso crianças, têm de tal jogo. (NAMIZAKI; SCHWARTZ, 2005).

Seria, então, essa exposição a jogos agressivos, uma espécie de aditivo que somada a outras mídias como filmes, novelas, seriados de conteúdo pesado ou até a realidade sócio-cultural da qual o sujeito está envolvido, portanto, esta série de fatores parece ser a forma mais plausível para justificar a influência agressiva no comportamento de crianças e jovens e não é exclusiva do videogame.

Devido ao aumento de violência nos jogos e o eventual problema que isso pode causar ao comportamento do jogador, surgiram certos mecanismos de controle para fiscalizar os jogos, essa fiscalização acompanha os desenvolvedores desde o momento da produção dos jogos até o lançamento deste no mercado. Um dos órgãos fiscalizadores mais importantes é o ESRB (Entertainment Software Rating Board) que é responsável pela indicação obrigatória da classificação dos jogos de videogame por faixa etária, segmentando, assim, qual será o público indicado. Definidas em sete categorias esta classificação vai de *early childhood* "crianças

pequenas" a adults only "apenas para adultos". Para garantir maior esclarecimento aos compradores o ESRB, além da classificação, indica também nas embalagens dos jogos, quais tipos de cenas fortes serão encontradas no decorrer do jogo, como sangue, temas sugestivos à violência, linguagem imprópria. (ESRB, 2008). Para maior esclarecimento, o tópico 2.2.2 Para Crianças e Adultos, volta a se referir ao selo ESRB.

Outro exemplo de se regulamentar o conteúdo inadequado dos games é o da censura nacional, em certos países chega a ser comum a proibição da comercialização de determinados jogos de videogame pelo governo. Foi o que aconteceu com *Carmageddon* (1997), este jogo foi o primeiro exemplo de censura mundial, era um jogo de carros que tinha como objetivo atropelar pessoas, bater e eliminar seus oponentes para vencer a corrida. (GUINNESS, 2008, p. 155).

No Brasil aconteceu no final de 2007 o caso da proibição de venda e distribuição, através de um mandado judicial, dos jogos *Counter Strike* e *Everquest*. O primeiro (CS como é chamado entre os jogadores) é um jogo de tiro entre combatente militares e terroristas. O segundo, *Everquest*, se passa em um mundo de fantasia medieval on-line onde o jogador pode participar de batalhas eternas. O motivo da proibição alegado foi que os jogos ferem conceitos éticos: "trazem iminentes estímulos à subversão da ordem social, atentando contra o Estado democrático e de direito e contra a segurança pública." (FOLHA-PROIBIÇÃOCS, 2008).

Para inverter este quadro negativo sem que o videogame perca mercado, algumas empresas desenvolvedoras de games se esforçam para que haja uma diminuição nestas questões contrárias aos jogos. A Microsoft, por exemplo, disponibilizou no site oficial do *Xbox*, um "Guia para jogar de forma saudável" contendo algumas dicas e cuidados para jogadores e pais de jogadores, como: posição, intervalos, saúde, esforço, controle de conteúdo. (XBOX, 2008).

Uma recente solução para diminuição do sedentarismo diante da TV foi o novo aparelho da Nintendo *Wii Fit* que é mais uma criação de Shigeru Miyamoto. O *Wii Fit* é uma espécie de balança digital que contém um sensor sensível a movimentos de pressão imposta pelos pés do jogador, o aparelho permite que o jogador faça diversos tipos de exercício e atividades enquanto joga, fazendo com que os jogos não sejam apenas uma atividade sedentária e passiva.

Na imagem a seguir o Wii fit simula uma posição de exercício na tela da televisão que pode ser imitado pelo jogador.



Figura 11: Prática de Yoga no Wii fit.

A empresa Konami, desenvolvedora de jogos, buscou uma maneira de informar os jogadores para não extravasar por horas demais jogando, feita no jogo *Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots*, durante algumas telas de *loading* (leitura do disco), aparecem algumas mensagens de alerta escritas na tela como: "a cada hora jogada, faça uma pausa de quinze minutos". "Caso se sinta cansado, desligue imediatamente", traduzidas para o português.

Se as empresas estão fazendo sua parte, existem pessoas como o mexicano Guillermo Orozco, mestre e doutor em Educação pela Universidade Harvard, que defende a idéia de que os jogos eletrônicos são uma forma expressiva de aprendizagem. Orozco afirma que, o desafio proposto pelo jogo desenvolve o raciocínio lógico dos jogadores. "Os que usam muito a Internet e o computador têm melhor desempenho geral na escola porque desenvolvem o hábito de pensar logicamente, de associar idéias". (OROZCO *apud* CAFARDO, 2008).

É evidente que as crianças de hoje passam muito mais tempo diante das telas, sejam elas televisão, computador, jogos portáteis, celulares e outras infinidades de equipamentos, todos esses aparelhos têm suas mensagens que muitas vezes podem ser prejudiciais para o desenvolvimento de uma criança.

Para finalizar, o meio mais eficaz de se manter o bom aproveitamento que as crianças podem fazer da tecnologia, principalmente dos jogos, sem que sejam

expostas aos maus exemplos, é o controle que os pais devem fazer na escolha dos jogos corretos e nas horas certas de jogar dos filhos. Para que o videogame se torne objeto de divertimento e aprendizado nas horas livres e não um objeto de consumo compulsivo.

2.2.1 Preconceitos – rompendo barreiras

Por uma questão histórica o videogame já foi muito associado por grande parte da população a somente o público infantil e que fazia parte apenas do universo masculino, ainda hoje existem alguns resquícios de preconceitos e jargões dizendo que videogame é coisa de criança e que é apenas mais um aparelho fútil de luxo. A quebra deste preconceito é uma das "chaves" para a aceitação do videogame como mídia difusora de arte.

No início do videogame a base desta visão preconceituosa era bem aparente no mundo todo, e até poderia ser justificada, até meados dos anos 80, em uma época na qual o videogame tinha apenas o valor de diversão, pois as pessoas se deparavam com algo novo, um passa-tempo feito para jogar, por ser moderno e de simples entendimento, o videogame de início era feito pra quem quisesse jogar, mas o público que mais se identificou foi as crianças.

Mostrando um tipo de preconceito que aconteceu no Japão, conforme as palavras do vice-presidente da ign.com, Peer Schneider:

A tecnologia pela primeira vez criou um grande abismo entre as gerações, enfim, a geração dos mais velhos achava que estava atualizada porque entendia o que acontecia com a indústria automobilística e a televisão, mas ficou para trás porque não entendia como um jogo tão bobo era tão popular. (SCHNEIDER, A Era do Videogame, 2006, Ep. 1º).

Schneider se referiu a um "choque" que acontecia entre a geração dos adultos, desatualizada, e os jovens que estavam "por dentro" deste novo tipo de objeto, o videogame, devido às inovações tecnológicas provocada pelo jogo *Space Invaders*, na época.

As gerações que cresceram junto com o videogame e passaram a infância ou adolescência jogando, hoje chegaram à fase adulta e possuem uma visão mais aberta e positiva sobre os games, totalmente diferente da de seus pais e das

peessoas mais velhas que, não tiveram a chance ou não quiseram acompanhar a trajetória do videogame, e que por isso mantinham opiniões preconceituosas a respeito.

Compreende-se ao ver a série *A Era do Videogame* que quem converteu esta mudança de pensamento negativa para positiva a respeito do videogame, foram às pessoas, o público que vivenciou a evolução do videogame, mais até do que o próprio videogame e seus desenvolvedores que elevaram o videogame para um patamar de arte. Mas ainda existe um caminho longo a percorrer, no Brasil a questão do preconceito ainda não foi vencida.

2.2.2 Para crianças e adultos

Quando os videogames passaram a ter maior capacidade de criação, passaram a ser levemente direcionados para públicos diferentes, como é possível verificar no jogo *Leisure Suit Larry* lançado em 87 pela Sierra, "*larry* é um videogame que leva o jogador a bares, becos, coloca-o diante de perigos e erotismo (tanto quanto é possível transmitir isso em baixa resolução)." (ASSIS, 2007 p. 50).

Antigamente o jogador podia estar sujeito a qualquer tipo de conteúdo, como em *Larry*, apesar do jogo ser direcionado para adulto isso não era muito visível na embalagem, pois só continha um pequeno aviso de atenção dizendo que se destinava para maiores de idade, na época do primeiro *Larry* os jogos não tinha uma censura oficial que regulamentasse quais determinados públicos o jogo seria indicado.

O videogame só passou a ser oficialmente segmentado depois da implantação da etiqueta de classificação obrigatória do ESRB. Depois disso ficou bem mais claro para os produtores de jogos quem eles deveriam atingir. Assim foi possível respeitar a diferença entre crianças e adultos.

Nas imagens abaixo entre um jogo antigo e um mais recente de *Larry*, é possível identificar o selo da ESRB como o "M" de "mature" (maiores de 17 anos) no canto inferior esquerdo da figura 13.

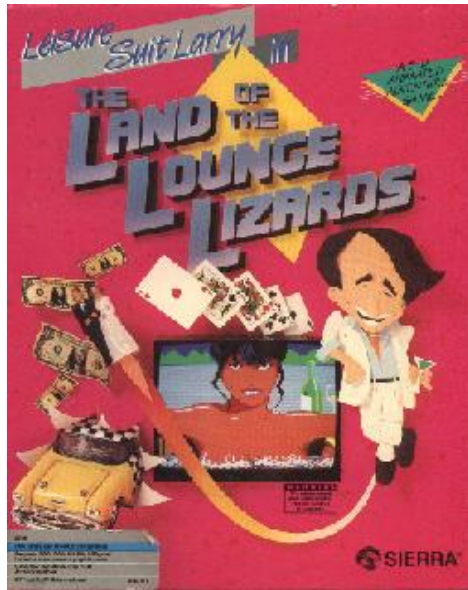


Figura 12: Capa do jogo *Larry* nos anos 80.

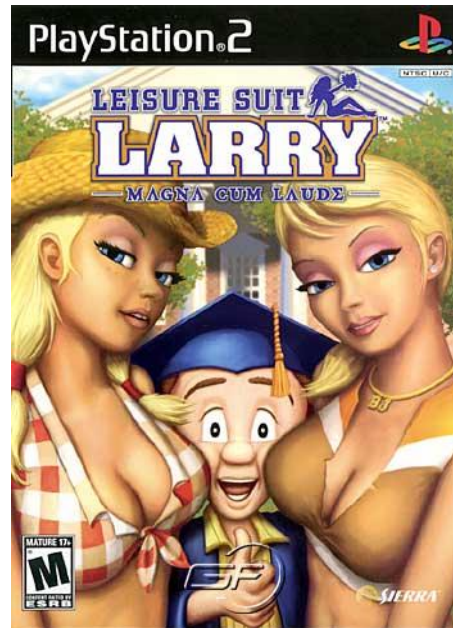


Figura 13: Capa do jogo *Larry* no século XXI.

Para explicar melhor os componentes que se costuma ter em um jogo para adulto e diferenciá-lo dos jogos voltados para criança que, são jogos mais simplificados e preservados de certos tipos de linguagem, será feita neste tópico, uma pequena amostra do conteúdo do jogo *BioShock*, apropriado apenas para maiores de idade. Como descrito no selo da ESRB, o jogador encontrará de violência, haverá cenas de relacionadas a sexualidade, sangue etc., mas esses fatores não causam nenhuma surpresa aos jogadores que já estão acostumados com este tipo de jogo. De acordo como o que disse Jeronimo Barrera, vice-presidente de desenvolvimento da Rockstar, quando se referiu ao *Manhunt 2* (jogo classificado para adultos que, mesmo assim, sofreu alguns cortes de censura para ser lançado). "Nós nos propusemos a fazer um jogo de terror e sabíamos que ele seria violento, porém não mais violento do que tudo a que os adultos já têm acesso". (G1-MANHUNT2, 2008). Portanto, este tipo de linguagem forte dos games não é nada diferente daquelas que os adultos encontram nos filmes e na televisão.

Ainda usando com referencial o Jogo, para sintetizar melhor a idéia da complexidade encontrada nos jogos para adulto pode-se fazer a seguinte pergunta: Em *BioShock* é possível apenas jogar sem se preocupar com o enredo do jogo? Talvez sim, mas para o jogador compreender a história envolvida no jogo com clareza é necessário prestar bastante atenção em todos os diálogos dos personagens, textos e até procurar por mensagens paralelas que ele poderá

encontrar pela frente, além disso, é exigida do jogador uma boa base de conhecimentos gerais para captar o que se passa nas "entre linhas" do jogo, por exemplo: em um corredor qualquer do jogo, no alto de uma parede existe uma faixa com a seguinte mensagem: *Altruism is the root of all wickedness*. "Altruísmo é a raiz de toda maldade". Portanto, não que todas as crianças não serão capazes de compreender a história e a proposta do jogo, mas é um tipo de conteúdo ainda impróprio para elas absorverem. Além da quantidade de sangue e da linguagem imprópria para menores no jogo. A percepção que adultos e crianças farão do enredo é um ponto crucial a ser levado em consideração na hora de classificar os jogos, para que se evite este tipo de exposição às crianças.

Ao que tudo indica o videogame pretende agradar cada vez mais o público adulto, mas sem deixar de lado crianças e adolescentes. Os jogos voltados para adultos costumam ter histórias mais envolventes e desafios mais difíceis, já os jogos voltados para criança costumam ser mais simplistas e educativos. Alguns dados mostram esta tendência do videogame ao público adulto como no artigo de IGOR RIBEIRO:

O videogame não é mais coisa de criança – e os números da indústria de jogos eletrônicos comprovam essa afirmação. Calcula-se que haja 110 milhões de jogadores de videogame em todo o mundo. Pelos dados da Microsoft, a média de idade dos consumidores americanos de jogos eletrônicos é de 26 anos. Trata-se de um público que amadureceu manipulando os consoles e cujo nível de exigência evoluiu junto com os equipamentos. Hoje, a produção de jogos não é um nicho para as companhias de software, e sim o principal negócio de grandes empresas e o centro das atenções de departamentos inteiros das grandes desenvolvedoras de programas. (RIBEIRO, 2005).

O videogame deixou de ser encontrado em lojas de brinquedo para ser vendido em lojas de equipamentos eletrônicos ou lojas especializadas em games, isso porque há muito tempo deixou de ser um brinquedo e passou a ser um produto cultural. Neste sentido existem diferentes abordagens que possivelmente podem explicar a função do videogame como produto cultural:

Segundo RIBEIRO, a hipótese de que o videogame é um produto cultural vem da idéia de que o videogame fez parte da infância de muitos jogadores e que continua fazendo parte depois que estes se tornam adultos. "O amadurecimento dos

consumidores de videogames, ao lado do crescimento dos volumes vendidos para o público infanto-juvenil, demonstra que as novas gerações se envolvem com os jogos de maneira definitiva. Há quem aposte que os pós-adolescentes de hoje continuarão utilizando os consoles e os games até a terceira idade, com programas específicos. O advento dos jogos eletrônicos é, portanto, uma questão cultural". (RIBEIRO, 2005).

Para MENDES o videogame se torna um produto cultural por dois fatores, está diretamente ligado a Indústria Cultural e possui uma função de hibridação. Esta forma de hibridação será, ainda, re-vista mais a frente neste trabalho. "O videogame [...] Estrutura seu modo de produção entre a Indústria Cultural e uma nova maneira de se aproveitar dessa lógica, assumindo-a e tornando esta característica uma vantagem comercial, estética e conceitual. São linguagens, conceitos e técnicas em convergência formando uma experiência diferenciada e com resultados relevantes para a comunicação, sociologia e psicologia e muitas outras áreas de interesse. Essa face híbrida do videogame que fala de toda Indústria Cultural e que assume esta característica como individual". (MENDES, 2003, p. 91).

2.3 Videogame como meio de comunicação

Para explicar melhor a relação que o videogame tem com a comunicação, toma-se rapidamente um ponto de partida geral, para então evidenciar alguns dos pontos que elevam esta relação.

No tópico "Os meios de comunicação" escrito por BORDENAVE, é explicado de maneira direta os progressos mais importantes dos meios de comunicação e que na sociedade atual fazem toda diferença na vida dos indivíduos modernos. A começar pela invenção da prensa de tipos móveis de Gutenberg, que capacitou a publicação em massa de livros, depois jornais, e a influência que este equipamento causou na crescente evolução da indústria gráfica, de todas as novas tecnologias empregadas até resultar nas impressoras computadorizadas, que através das tecnologias usadas em satélites tornou-se possível transmitir edições completas de jornais de diferentes nacionalidades e imprimi-las de maneira rápida em outros países.

Ele ainda ressalta que, com a chegada da fotografia, houve um avanço essencial para maior entendimento e difusão da comunicação visual, No que diz

respeito à fotografia, "Ela possibilitou a ilustração de livros, jornais e revistas; inspirou o cinema, primeiro mudo, mais tarde sonoro; aliada à eletrônica, culminou na transmissão das imagens via televisão." (BORDENAVE, 2007, p 29).

O que BORDENAVE deixa mais claro em seu texto é a grande importância dos meios eletrônicos para a difusão da comunicação e transmissão de signos, até porque, no mundo moderno, o meio eletrônico se tornou o meio mais eficaz de se chegar até as massas. Os exemplos que ele cita são: "o telegrafo, o telefone, o rádio, a televisão e, finalmente, o satélite" (2007, p 29-30). Pode-se dizer que esta lista ficou desatualizada já há alguns anos, e que hoje esta lista adquiriu outros meios de comunicação totalmente novos como a TV digital e que, claro, seria inimagináveis para o autor prever na época que escreveu, em 1982, mas é curioso reparar que muitos dos novos meios de comunicação já estavam presentes antes mesmo da década de 80, como a Internet, a telefonia móvel e o videogame.

2.3.1 Comunicação na prática

Existem algumas prováveis formas de comunicação quando se pensa em videogame:

Uma forma de comunicação é a que acontece entre jogador e máquina, para que o jogo possa fluir o jogador é quem promove ou responde à ação, para que esta interação se torne possível tem que ser mediada pela interface⁷. Este contato que a interface promove é diferente em cada tipo de jogo, sendo que em alguns jogos de mesmo gênero como, por exemplo, nos jogos de corrida, os botões do controlador (*joystick*) costumam ser basicamente iguais em todos os títulos de jogos. Enquanto que em gêneros diferentes, se um jogo de corrida for comparado com um de esporte à função dos botões do controle serão totalmente diferentes.

Outro tipo de comunicação é a social: jogador e demais jogadores, pode acontecer no mesmo ambiente, dois ou mais jogadores jogando juntos na mesma televisão e mesmo console, ou por meio on-line através da Internet, neste caso os jogadores se encontram durante os jogos, ou nas lista de amigos.

⁷ É tudo que proporciona contato entre o entre jogo e jogador, entre mundo virtual e real, como: teclado, mouse, joystick, monitor, televisão, som, imagem.

Esta comunicação a nível global nos videogames acontece, por exemplo, através da Xbox LIVE ou PSN, várias pessoas de qualquer parte do mundo se conhecem, interagem umas com as outras no mesmo jogo. Enfim, o videogame criou um lugar comum onde pessoas de diferentes culturas se encontram pelo mesmo motivo, jogar videogame.

O conceito que reforça a ideia de que o videogame é um produto de comunicação global foi encontrado no documentário *A Era do Videogame*, "A parte complicada dos jogos *multiplayer* on-line é prepará-los para um público internacional, afinal os jogadores não são apenas indivíduos sentados sozinhos em seus terminais, o público global é formado por muitos países, tribos e diferentes visões de mundo". (A ERA DO VIDEOGAME, 2006, Ep. 5º).

Este público globalizado, consumidor de jogos, uma vez acostumados com computadores e Internet, saberão usufruir da comunicação realizada pelo videogame através das redes on-line providas pelos consoles. Os sistemas de navegação utilizados na PSN ou Xbox LIVE estão cada vez mais similares aos da Internet no PC. Um dos serviços oferecidos no console é o Windows Live Messenger (MSN), na Xbox LIVE cada jogador pode exibir seu *status* de conexão como ausente, ocupado, aparecer *off-line* é um meio de comunicar sua disponibilidade de acordo com seu interesse, outra forma de manter o bom funcionamento do ambiente on-line da Xbox LIVE é a possibilidade de fazer recomendações positivas e negativas, o voto pode ser feito por qualquer jogador que ao interagir com outras pessoas durante os jogos, pode avaliar o comportamento destas e aprova-las ou negativa-las, dependendo da experiência que obteve com elas. Esta é uma ferramenta importante porque aumenta a reputação dos bons jogadores, aqueles que se comportam bem, e inibe os jogadores de comportamento inadequado, pessoas que usam de má fé e que procuram faltar com respeito aos demais jogadores. Caso um jogador tenha muitas más recomendações os moderadores da Xbox LIVE podem banir o jogador do acesso a LIVE.

O videogame não é mais um tipo de mídia do qual o indivíduo tem uma participação solitária, atuante apenas dentro de sua casa, uma outra forma de comunicação é aquela em que o videogame reúne pessoas e empresas em eventos de videogame, desta vez, num só ambiente físico e não virtual.

Um destes eventos é o "Video Games Live", idealizado por Tommy Tallarico (apresentador) e Jack Wall (maestro), o objetivo é de divulgar as músicas dos jogos

de videogame por todo o mundo e mostrar para o público geral, não apenas de jogadores, que videogame também é arte e cultura.

A atração principal é o concerto musical dos jogos mais populares de todos os tempos. O som vindo da orquestra uni-se a shows com vídeos sincronizados, efeitos de luzes, além de segmentos interativos. A turnê ocorre em vários países do mundo, no Brasil a turnê é acompanhada da Orquestra Villa-Lobos, o evento é anual e em 2008 as cidades escolhidas foram: Curitiba, Rio de Janeiro e Brasília, vide www.videogameslive.com.br.

Um outro exemplo de evento são as feiras que, alavanca todos os anos, as novidades que surgirão nos videogames de um futuro próximo e trazem um panorama da atualidade, além disso, as feiras são uma forma de comunicação entre jornalistas, desenvolvedores e público juntos no mesmo ambiente, onde ocorrem discussões, apresentações de novas tecnologias e produtos. Entre as feiras mais importantes do mundo estão a E3, Comic-Com ambas americanas, a Games Convention de Leipzig na Alemanha e a Tokyo Game Show que acontece no Japão.

Uma outra forma de mobilizar as pessoas são os campeonatos. Em países como a Coreia do Sul a competição é levada a sério, lá existem campeonatos patrocinador por grandes empresas, que oferecem altas premiações em dinheiro. As equipes profissionais que se enfrentam têm até torcida organizada, chegam a lotar os ginásios, promovendo um grande show. Na final do campeonato de 2005 o número de fãs que compareceram foi de 120 mil pessoas. (GUINNESS, 2008, p. 155).

2.4 Videogame é mídia

Toda a capacidade de processamento, de tecnologia, variedade de jogos explorando diferentes tipos de situações e como principal atributo a inclusão da Internet, fizeram com que o videogame se tornasse uma mídia mais difundida, não só porque está cheio de publicidade, mas porque se tornou um veículo de massa e em alguns países desenvolvidos como os Estados Unidos ele já se tornou uma das formas mais comuns de lazer entre as pessoas e se tornou uma indústria tão lucrativa que, há muito, já superou a indústria cinematográfica. (A ERA DO VIDEOGAME, 2006, Ep. 5º).

Foram divulgados na feira E3 de 2008 os valores sobre as vendas de jogos nos EUA: os norte-americanos gastaram "9,5 bilhões" na compra de jogos apenas no

primeiro semestre de 2008. Um outro dado divulgado na mesma feira foi a porcentagem de residências que possuem videogame nos EUA: "38% [...] segundo dados de 2007". (NÚMEROS, 2008, p. 6).

O sucesso das vendas dos videogames está muito ligado à desenvoltura dos jogos. Para demonstrar o poder de sinergia e hibridação que o videogame tem, pode-se usar o exemplo da fusão de três segmentos distintos para a criação do jogo *Lego Star Wars*. Aconteceu com a interação da empresa TTgames que desenvolveu o jogo, a LEGO Company da qual se basearam nos brinquedos reais e a empresa produtora de games Lucasartes, de George Lucas, detentora dos direitos da franquia de cinema *Star Wars*. O resultado foi um jogo que conta a história do filme *Guerra nas Estrelas* de uma maneira bem interativa e divertida de se jogar, com todos os personagens, cenários, equipamentos em forma de LEGO.



Figura 14: *Lego Star Wars* para videogame.

O sucesso do jogo foi tão grande que outras combinações foram lançadas: *Lego Indiana Jones* e *Lego Batman*.

Este potencial híbrido do videogame é o que se pode considerar como poder de *re-midiar* ou *re-medar*, ou seja, os jogos são baseados em experiências passadas, apropriando-se das histórias, lendas, guerras, artes, filmes, brinquedos anseios, ou seja, qualquer característica real ou imaginária fruto da produção humana. O que o videogame faz é reformular esses assuntos à sua própria maneira e colocar de novo na mídia, incluído de interatividade e tecnologia, somado a qualidade de veículo de comunicação de massa, destinar a um público consumidor global. O que este processo tem como intuito é fazer com que o jogador use essas

referências para imergir em um mundo virtual inédito. Como no exemplo do jogo LEGO, o videogame pegou as referências de um brinquedo famoso, de um filme famoso e criou um jogo inédito, um produto novo.

Esta qualidade de *re-midiação* também torna acessível ao videogame remeter-se a qualquer época seja passado, presente ou futuro em qualquer escala de tempo, inclusive entrelaçadas, assim como no cinema os jogos podem ter ordens cronológicas ou não, podem remeter-se a fatos reais ou galáxias perdidas. Um jogo pode ser iniciado no tempo dos homens das cavernas e rapidamente ser transportado para gerações futuras como em *Civilization*: "O jogo começa nos tempos antigos, o jogador vai evoluindo sua civilização descobrindo por exemplo: A roda, literatura, energia, matemática, o bronze, o ferro, arquitetura e assim vai. O jogador precisa expandir e desenvolver seu império através das eras até um futuro próximo". (CIVILIZACION, Wikipédia, 2008).

Para reforçar a conceituação acerca do que foi tratado, segue a conclusão de MENDES: "O videogame se transformou de mediador para um catalizador – ou mesmo um *re-mediador* de várias expressões culturais, formando assim uma nova forma de apropriação e elaboração de conteúdo". (2003, p. 92).

2.4.1 Publicidade no videogame

Usando como exemplo o Xbox 360, a propaganda se faz presente de diferentes formas, a primeira mais simples, está presente nas guias de navegação da Xbox LIVE, ao navegar pela guia de mercado, da qual se compra conteúdos de jogos, acessa filmes e demonstrações de jogos, o jogador encontra diferentes tipos de anúncios, colocados de forma discreta, ou pode baixar vídeos comerciais das marcas anunciantes. A outra forma de publicidade encontrada é a que mais chama atenção por ser totalmente inovadora, conhecida como in-game advertising, é a propaganda de produtos comuns e reais colocados dentro do mundo virtual dos jogos, estas propagandas podem aparecer através de vários meios: outdoor, televisão, rádio, dependendo do jogo. Muitas vezes estas propagandas encontradas nos jogos não são apenas passivas e deixadas de lado no cenário, algumas das marcas anunciantes ganham maior destaque se apropriando da interatividade do videogame, como o exemplo de merchandising encontrado no jogo *Metal Gear Solid 4* patrocinado pela empresa Apple, neste o jogador ao controlar o protagonista Solid

Snake durante a campanha do jogo, pode fazer uso do *Ipod* e ouvir uma lista de músicas durante todo andamento do jogo.

Um outro exemplo curioso de publicidade nos jogos de videogame, é de publicidades inventadas pela equipe de desenvolvedores, só para causar impacto de realidade à determinada estória do jogo, neste caso o produto ou serviço anunciado não existe de verdade, a não ser dentro da trama do jogo em questão. Em *BioShock* a equipe não utilizou propaganda de nenhuma marca real, por outro lado fizeram uma série de publicidades fictícias sobre os produtos da Ryan Industries (Principal empresa na trama de *BioShock*) que oferecia diferentes produtos e serviços dentro da cidade de Rapture.

Imagem de um anúncio de cirurgia plástica do Dr. Steinman:

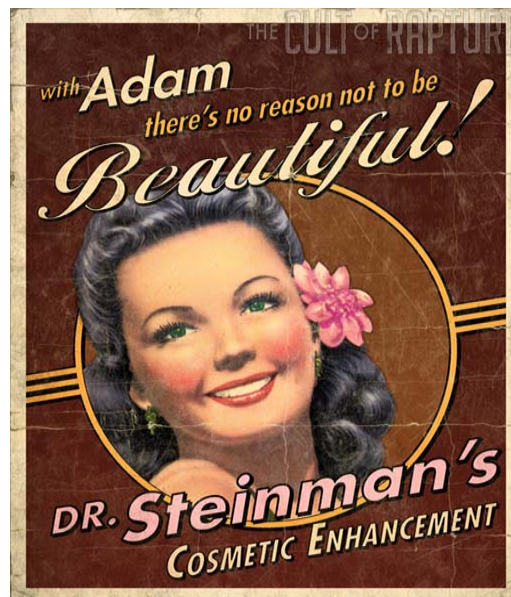


Figura 15: Propaganda no jogo *BioShock*.

Sobre usar ou não publicidade real em *BioShock*, essa deve ter sido uma das discussões que talvez tenha deixado em dúvidas seus desenvolvedores, pois os responsáveis pelo departamento de marketing de qualquer produtora de jogos costumam enxergar ótimas possibilidades de lucro ao abrirem espaço para empresas anunciantes nos jogos, mas *BioShock* foi um jogo que fugiu a esta tendência, decidiram (possivelmente para não interferir com a trama do jogo) por não usar nenhum anúncio verdadeiro. Será uma prova do comprometimento artístico do jogo?

2.5 Videogame e arte

Como relatado por COLI existe uma inevitável dificuldade quando o assunto é enquadrar um novo objeto como arte, torna-se mais difícil ainda, definir como arte um objeto do qual sua categoria ainda não foi convencionalmente estruturada, como no caso do videogame. É mais fácil conceber a definição de arte nas categorias tradicionais em que já existe uma convenção pré-estabelecida, como no teatro, cinema, artes plásticas, ou seja, as sete convencionais. "Para decidir o que é ou não arte, nossa cultura possui instrumentos específicos. Um deles essencial, é o discurso sobre o objeto artístico, ao qual reconhecemos competência e autoridade. Esse discurso é o que proferem o crítico o historiador da arte, o perito, o conservador de museu. São eles que conferem o estatuto de arte a um objeto". (COLI, 1981, p. 10).

Atualmente existem críticos que se dedicam a estudar toda a lógica do videogame, muitos destes estudiosos expressam sua própria visão sobre o videogame e buscam defini-lo como arte. Segue a definição proposta por JENKINS. "Acho que os videogames são uma forma de arte expressiva e representativa, acho que eles representam nossas cresças, atitudes e uma série de questões com as quais lutamos em determinados momentos da vida. Acredito que eles podem ser doutrinas sociais ricas, o desafio é como interpreta-los, porque ao contrario de um filme onde o diretor expressa um ponto de vista particular, o videogame está sujeito a mudar de acordo com a escolha do jogador". (JENKINS, A ERA DO VIDEOGAME, 2006 ep. 1º).

Para BOBANY é concreta a evidencia de arte no videogame, em *Video Game Arte* ele demonstra quais são estas evidencias, levantando, inclusive, uma observação a respeito do processo de oposição que a fotografia e o cinema tiveram no início que contestavam seu devido valor de arte, muito semelhante ao que acontece com o videogame ainda neste momento. Demonstra também alguns empecilhos que vão contra a aceitação do videogame como objeto de arte, como exemplo, o propósito maior que o videogame tem que é de vender, e é destinado ao consumo de massa dependendo assim diretamente do sucesso das vendas, portanto, um propósito talvez um pouco desviado daquele proposto inicialmente pela arte que é a emoção, reflexão, expressão etc. Mas como principal causa o preconceito dos críticos mais tradicionalistas que são incapazes de enxergar todo o

processo do videogame e seu resultado como sendo arte. (BOBANY, 2007, p. 15 e 20).

Do mesmo modo que alguns críticos renegam o mérito artístico do videogame, existe um boa parte de aficionados por jogos que dispensam a afirmação de arte no videogame, porque acreditam que a conceituação de arte é por demais determinista e enfadonha. (BOBANY, 2007, p. 20).

Porém, as evidências expostas por BOBANY sobressaltam esses empecilhos.

"Duas vertentes para a defesa de que os games são uma forma de arte: De um lado temos a produção artística que é necessária à sua elaboração, cada vez mais material é criado, dos desenhos conceituais às imagens, aos sons e às músicas finais do jogo. A produção de material criativo é imensa. De outro lado temos a interação do ser humano com os jogos prontos, que se transformam de puro passatempo em atividade de aprendizado, questionamento e crescimento emocional. Essas duas vertentes também são mutuamente dependentes. Uma é causa e efeito da outra." (BOBANY, 2007, p. 24).

Em destaque a interatividade torna-se um forte argumento:

É a interatividade que faz formas de arte tradicionais, quando retratadas dentro de um game, sofrerem alterações na maneira que são acessadas e interpretadas. Ao criarmos peças de arte para o desenvolvimento de um game, temos que reconfigurá-las e adapta-las, e talvez seja isso que os games possam nos ensinar sobre arte, sobre novas formas de percebermos a arte. (BOBANY, 2007, p. 175).

Visando as qualidades já expressas do videogame até este ponto, é possível identifica-lo junto aos critérios de definição estética de arte encontrada a seguir: "produção consciente de obras, formas ou objetos voltada para a concretização de um ideal de beleza e harmonia ou para a expressão da subjetividade humana." (HOUAISS, 2002).

2.6 A força dos personagens do videogame

No mundo dos games assim como nos filmes e na literatura existem os personagens, sua função é bastante abrangente, pode servir para guiar uma

narrativa, contar uma estória, emocionar e cativar o público além de outras coisas. Sem eles nenhum roteiro faria muito sentido, e é por isso que é este um papel fundamental no videogame.

De acordo com *A Era do Videogame*, no início, enquanto o videogame ainda não possuía recursos suficientes para modelar seus personagens nem de incluir histórias, muitos jogos mesmo na tentativa de representar a figura humana, na maioria das vezes não conseguiam transmitir nenhum sentimento, pois tinham apenas o valor de distração. Foi então que Toru Iwatani teve a idéia de levar seu protagonista Pac-man, para além da tela do videogame, criando um conceito de personagem diferente do resto dos jogos. Pac-man foi o primeiro personagem de um jogo a causar popularização entre as meninas, daí em diante, foram lançados vários produtos do Pac-man, bonecos, jogos de tabuleiro, quadrinhos, série animada, camisetas, cereais, livros e uma infinidade de coisas. Configurando um exemplo claro de merchandising. (A ERA DO VIDEOGAME, 2006, Ep. 1).



Figura 16: Pac-man em desenho.

A indústria do videogame tem a capacidade de dar a vida aos seus personagens e fixa-los na mente das pessoas de tal maneira que, até mesmo alguém que não tenha tanta familiaridade com games, reconhecerá alguns de seus símbolos mais famosos, quase sempre estes personagens serão vinculados a marcas, estilos de jogos, gêneros e também o próprio jogo em que este esteja inserido. O sucesso de alguns jogos é tanto que muitos personagens de videogame ganharam reconhecimento em todo o mundo, a figura do simpático encanador Mário

se tornou mais famosa do que a de Mikey Mouse da Walt Disney. (A ERA DO VIDEOGAME, 2006, Ep. 2).

Desde sua primeira aparição no jogo *Donkey Kong* de 1981, logo depois em *Super Mario Bros* de 1985, até *Super Mario Galaxy* de 2007, o herói e mascote Mario, se tornou o maior ícone da Nintendo. Ao longo do tempo em mais de vinte jogos diferentes, praticamente não houve mudanças em sua aparência, apesar da tecnologia moderna em 3-D de *Mario Galaxy*, manteve-se ainda os mesmos traços do desenho antigo.

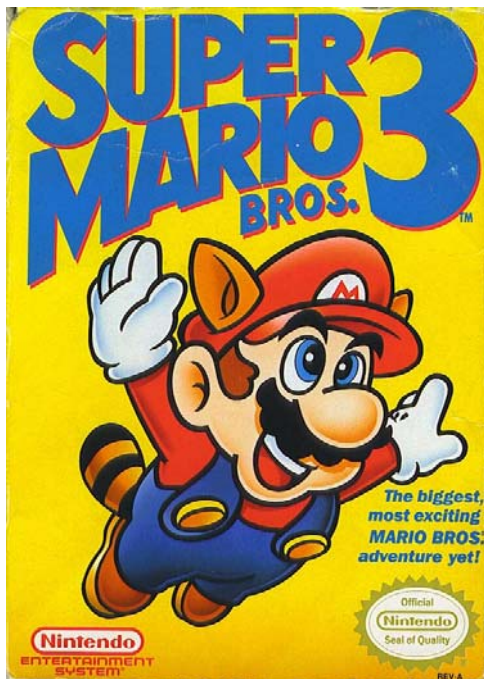


Figura 17: Capa do jogo S. Mario Bros. 3.



Figura 18: Capa do jogo S. Mario Galaxy.

As grandes produtoras de jogos há muito tempo já pensaram em como, primeiro: facilitar o reconhecimento dos seus jogos através de seus personagens e segundo: diferenciá-los e destaca-los diante dos seus concorrentes, mas o reconhecimento de um jogo através dos seus personagens não é algo fácil de conquistar, poucos personagens conseguiram agregar tanto valor a seus jogos e marca quanto Mario e Pac-man. É um longo caminho para chegar até este referencial, em que o jogador ou receptor identifique com facilidade só de olhar para uma imagem e diga quem é este bigodudo gordinho ou este boneco amarelo e redondo.

Os personagens de *BioShock* que servem de mascotes para identificação do jogo são: Big Daddy e sua protegida Little Sister, ambos antagonistas. Diferenciando da maioria dos jogos, que utilizam somente o protagonista, como visto em Mário e Pac-man.

Ícones de *BioShock*, Big Daddy e Little Sister:

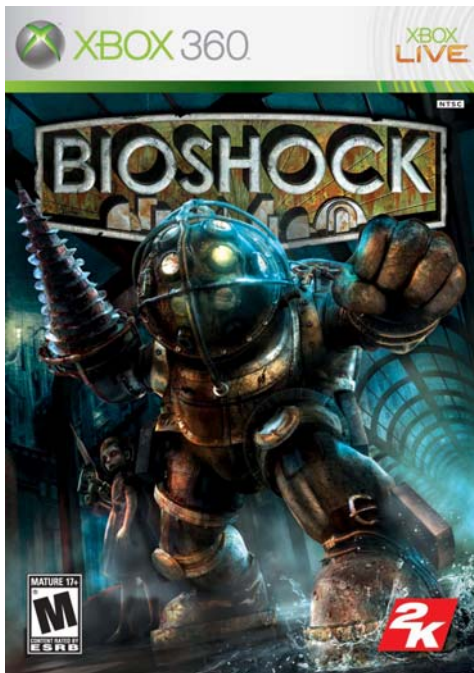


Figura 19: Capa do jogo *BioShock* para Xbox 360.

Figura 20: Capa do jogo *BioShock* para PS3.

Talvez esta escolha tenha sido feita pela própria importância e originalidade destes dois personagens dentro da trama do jogo, e também porque o protagonista do jogo tem a face sempre oculta, portanto, sem personalidade. Em *BioShock* a imagem do protagonista é desnecessária, o propósito é esse mesmo, deixar que o jogador responda diretamente pelo personagem, ou seja, o protagonista é você.

3. CAPÍTULO II – ANÁLISE

Até que ponto os jogos de videogame podem chegar? O que é necessário para que um jogo se destaque e se torne uma obra de arte? São essas perguntas que se pretende responder ao analisar *BioShock* e compará-lo com o filme *Metropolis*.

A melhor maneira de se identificar o valor artístico de uma obra é explorar de forma minuciosa, tudo de importante que ela possa ter. O detalhamento de *BioShock* se faz imprescindível, para que se tenha uma real percepção da profundidade do jogo, essencial para a comparação posterior.

3.1 Por dentro de *BioShock*

BioShock foi criado e dirigido por Ken Levine, presidente e fundador da antiga produtora Irrational Games, agora 2K Games. O jogo foi lançado em agosto de 2007 para as plataformas *xbox 360*, *PC Windows* e em 2008 para *PS3*. É um jogo no formato FPS⁸, que mistura características de gêneros diferentes, mas predominantemente o de terror.

Breve sinopse:

Inspirado nas obras da filósofa americana Ayn Rand, *BioShock* é um dos jogos mais aclamados pela crítica de todos os tempos. É fácil entender o motivo: a atmosfera é inigualável e seus produtores construíram um mundo verossímil em Rapture, uma utopia subaquática dos anos 1950 que está em ruína devido à ganância da raça humana. Enquanto juntam as peças do que aconteceu com antigos cadernos e diários ao som das melodias de uma trilha sonora adequada à época, os jogadores são confrontados com inquietantes questões sobre a natureza humana do livre-arbítrio e da moralidade. (GUINNESS, 2008, p. 17).

Algumas conquistas comprovam o sucesso de *BioShock*, o jogo foi tão bem aceito que mais duas continuações foram divulgadas pela produtora e já estão em

⁸ First Person Shooter, em português o mesmo que Tiro em Primeira Pessoa, é o estilo de jogo do qual o jogador assume a visão do protagonista. Este tipo de jogo é aquele que normalmente só aparecem às mãos e armas que o protagonista carrega na tela.

andamento, *BioShock 2* e 3. Uma adaptação do jogo para o cinema também já foi confirmada, o diretor responsável será Gore Verbinski, que dirigiu *Piratas do Caribe*. (BIOSHOCKwikia, 2008).

Além de ter sido o jogo com a demonstração mais baixada da Xbox LIVE, no mês de lançamento, chegou a mais de um milhão de downloads. (GUINNESS, 2008, p. 73). O jogo acumulou diversos prêmios, inclusive antes mesmo de ser lançado em 2006, com o prêmio de melhor Trailer do ano. Em 2007 a lista continuou a aumentar totalizando 19 prêmios, seis deles como melhor jogo do ano de 2007 na categoria geral. Um destes de melhor jogo do ano, foi pela renomada *British Academy Video Game Awards*. (2KGAMES, 2008).

3.1.2 No estilo art déco

A necessidade de incorporar o Art Déco (Arts Décoratifs) a pesquisa foi a de buscar um aprofundamento maior em *Rapture*, já que esta cidade virtual foi construída seguindo as características deste estilo.

O estilo Art Déco foi fundado com intenções decorativas, focado nas artes aplicadas, sem nenhum princípio filosófico ou político, o que certamente proporciona grande liberdade de criação ao estilo. Seus fundamentos baseiam-se em obras da escola Bauhaus e movimentos de artes construtivistas, cubismo, futurismo além de alguns outros. As características do estilo Art Déco compõem diferentes tendências: arquitetura, design industrial, moda, cenografia de filmes, publicidade. Alguns dos princípios mais importantes são: o jeito industrial e cosmopolita de produção. (ART DÉCO, 2008).

Definição:

O Art Déco foi um conjunto de manifestações artísticas, estilisticamente coeso, originado na Europa [...] Seu lançamento formal ao público ocorre na *Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industrielles Modernes*, acontecida em Paris, em 1925. (CONDE; ALMEIDA, 2000, p. 9).

Suas divisões:

Até 1925: formação e manifestações embrionárias;

1925-30	lançamento ao público, divulgação mundial e expansão;
1930-40	consolidação e apogeu; e
1940-50	manifestações tardias. (CONDE; ALMEIDA, 2000, p. 9).

Por muitas vezes o estilo Art Déco foi representado em filmes como os cenários de *Metropolis*, e em desenhos animados, como a personagem *Betty Boop*. Desta vez nos jogos foi bem representado pela equipe de direção de arte, de *BioShock* responsáveis pela criação dos cenários e demais elementos, foram capazes de construir toda uma comunicação visual fiel voltada principalmente neste estilo, desde a arquitetura dos cenários ao figurino completo dos personagens. Até a publicidade encontrada nos cartazes fixados nas paredes de Rapture são baseados em Art Déco, ver figura 15.

Assim que o jogador, guiando o protagonista Jack, chega à Rapture, fica claro que a equipe de direção de arte, preparou logo no início do jogo uma apresentação de todo o trabalho na construção da cidade, o primeiro caminho a ser percorrido pelo jogador é rumo ao elevador panorâmico que ele entra, é neste momento que acontece a primeira impressão da amplitude de Rapture e é possível observar que a arquitetura em estilo Art Déco se faz presente por toda a cidade tanto do lado de dentro quanto de fora.

Os prédios em *Rapture* são como "arranha-céus" no fundo do oceano, foram inspirados em edifícios reais como o *Chrysler Building* e *Empire State* de Nova York, que são dois dos maiores exemplos da arquitetura Art Déco dos anos 30, as edificações de *Rapture*, assim como estas de Nova York, possuem as características do Art Déco como a geometria linear e simétrica, com esculturas de formas humanas enfeitando algumas fachadas e com elementos decorativos refinados. (ART DÉCO, wikipedia, 2008).

Além dos prédios, existem diversos objetos em *BioShock* que representam partes do *Rockefeller Center* como a escultura de Atlas, feita em Art Déco, foi construída por Lee Lawrie na década de 30.

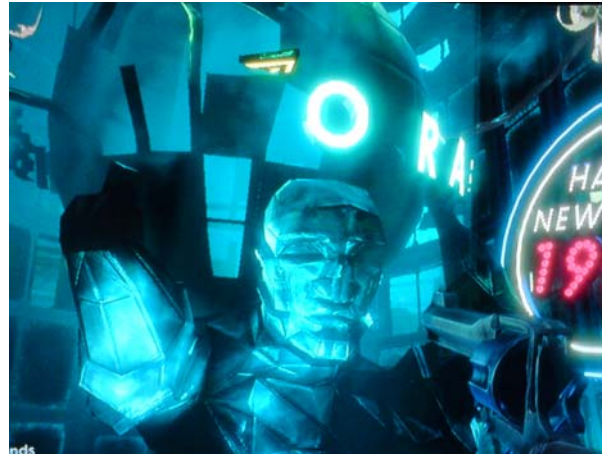


Figura 21: Estátua de Atlas em Nova York. Figura 22: Representação da estátua em *BioShock*.

Todo este esmero alcançado pela equipe de direção de arte ao transformar um jogo de videogame em uma representação fiel ao design da estética do Art Déco, configura-se como a produção artística da qual BOBANY se referiu como evidência de arte, citada na página 35.

3.1.3 Rapture

Antes de dar início à história do jogo, é preciso conhecer um pouco sobre a cidade. Rapture (Êxtase) é uma cidade subaquática ao fundo do oceano Atlântico, foi batizada oficialmente no dia 5 de novembro de 1946. Sua localização geográfica situa-se a sudoeste da capital da Islândia, Reykjavik). Construída para ser auto-suficiente em comida, oxigênio, água potável e sistema de defesa, a eletricidade é gerada através de aberturas vulcânicas. A única maneira de entrar ou sair da cidade é através da entrada secreta na ilha, abaixo do farol perto de onde ocorreu o acidente com o avião de Jack. Lá existe uma espécie de submarino-elevador chamado de *bathysphere*. (BIOSHOCKwikia, 2008).

3.1.4 História - a utopia

O criador de Rapture Andrew Ryan, disse que a cidade foi criada para ser um subterfúgio do sistema de poder político e religioso dominante na terra, durante a primeira metade do século XX, ele usa como exemplo o catolicismo do vaticano, o

capitalismo de Washington e o comunismo de Moscou. Em suas palavras "Eu escolhi o impossível, eu escolhi construir Rapture. Uma cidade onde o artista não temeria a censura. Onde o cientista não seria ligado através de moralidade insignificante. Onde o grande não seria constrangido pelo pequeno". (BIOSHOCK wikia, 2008).

Ryan escolheu pessoas que pensavam como ele e que também estivessem indignadas com este tipo de censura provocado por estes regimes totalitários da qual a sociedade era obrigada a aceitar, usou sua influência para convencer investidores importantes para apoiar seu projeto. Ryan queria que Rapture fosse secreta para o resto do mundo e que ninguém poderia sair de lá, pois todos teriam oportunidades. Idealizou uma cidade perfeita e a demagogia estaria acima de qualquer coisa, seria o princípio maior de Rapture. Ryan queria que cada indivíduo fosse livre para fazer o que quisesse e que a cidade tivesse um livre comércio. Um dos diários gravados por Ryan dizia que ele não acreditava em nenhum Deus, mas que existia algo mais poderoso do que as pessoas. Referia-se ao que chamou de "A Grande Corrente", a combinação dos esforços e interesses de cada cidadão para o fortalecimento individual e coletivo.

Slogan de Andrew Ryan: "Sem Deuses ou Reis, apenas o homem".



Figura 23: Imagem do *Hall* de entrada de Rapture

No auge, Rapture chegou a ter milhares de habitantes, mas com o passar do tempo, Ryan despertou um estado de xenofobia e cada vez mais se distanciava da

população, se tornando mais rico e mais importante do que qualquer um, indo contar os ideais por ele propostos.

Um fator que foi crucial para o declínio da cidade veio de uma descoberta científica que transtornou o equilíbrio da sociedade. Dois cientistas que estudavam criaturas das profundidades do oceano descobriram uma espécie de parasita do fundo do mar, um verme que libera uma substância que poderia, inclusive, recuperar membros perdidos do corpo humano, poderiam também ser usados para aumentar a estatura das pessoas, melhorar as capacidades físicas ou mentais e curar doenças. Um jovem empresário do ramo de pesca chamado Frank Fontaine, investiu cedo em pesquisas com este tipo de material, chegando a ganhar controle sobre a extração deste verme do oceano. Era deste verme que se extraía a substância chamada Adam, capaz de fazer mudanças genéticas no DNA. Logo o Adam se tornou a moeda corrente dominante da cidade.

A Dra. Bridgette Tenenbaum, refugiada da Alemanha nazista, foi uma das cientistas que descobriu as utilidades do tal verme e foi fundamental para as pesquisas posteriores com a substância. O Adam passou a ser a matéria prima para desenvolver diferentes produtos para a Ryan Industries, estes produtos fizeram aumentar ainda mais o monopólio estabelecido por Andrew Ryan. Nestas primeiras experiências o Adam foi muito utilizado como cosmético e em cirurgias plásticas pelo Dr. Steinman, junto com os avanços do Adam e as maravilhas que ele podia fazer, surgiram os pedidos mais absurdos para modificar a forma física do ser humano.

A ambição pelo Adam, fez de Fontaine um negociante criminoso, traiçoeiro e cruel que passou a acumular o recurso precioso formando uma fortuna de Adam, poderosa o bastante para desafiar o monopólio de Andrew Ryan. Inicialmente, Ryan simpatizou com Fontaine porque ele tinha os mesmos propósitos de grandeza desejáveis para Rapture. Porém, como a influência de Fontaine e sua empresa Fontaine Futuristics se fortalecendo cada vez mais, e o envolvido dele com contrabando de objetos, incluindo a bíblia, além de outras atividades ilegais, indo contra os princípios de Rapture, fizeram Ryan perceber que a única escolha era destruir Fontaine, o que provocou uma guerra civil biológica. Com o desenrolar da guerra, ambos os lados entraram em uma busca acelerada na descoberta dos avanços da substância Adam, foram criadas armas corporais com esta substância, rotuladas de Plasmids e Tônicos que poderiam ser adquiridas em seringas, bastava injetar no corpo e o indivíduo obtinha habilidade para usar poderes, porém isso

tornou mais evidente todo tipo de efeito colateral provocado pela substância. De maneira geral, todos os habitantes ficaram biologicamente dependentes do Adam para sobreviver, levando-os quase que a extinção. Com exceção de poucas pessoas, os habitantes que restaram se tornaram *Splicers* (agressores), devido ao nível de insanidade mental. Durante o conflito, foram destruídas todas as fontes naturais de Adam, que resultou eventualmente em uma modificação radical na ecologia da cidade. Em 1958 ataques com armas biológicas (Plasmids) conduziram à queda da sociedade de Rapture, e a cidade entrou em um estado de abandono.

Portanto, quatro fatores levaram Rapture a chegar a este estado de decadência: Excesso de liberdade que virou libertinagem, as mutações genéticas do Adam, o desejo das pessoas de se tornarem poderosas e o instinto de dominação da raça humana.

Com o fim da guerra a cidade ficou desestruturada. Aparentemente, Ryan saiu vitorioso, mas não derrotou Fontaine verdadeiramente, porque este fingiu a própria morte e já tinha pensado em um segundo plano para tirar Ryan do poder.

3.1.5 Personagens de *BioShock*

Assim como George Lucas, que se inspirou no livro de Joseph Campbell, *O Herói de Mil Faces*, para criar os heróis de *Star Wars*, a indústria do videogame também partiu desta inspiração para a criação dos heróis, muitas vezes, mitológicos do videogame. (A ERA DO VIDEOGAME, 2006, ep. 2.).

Em *Video Game Arte*, BOBANY comenta sobre as diferentes categorias de heróis e os tipos mais comuns de inimigos e aliados, que sempre estão presentes nos jogos, de maneira meio que padronizada ajudam a reforçar a condução da narrativa dos jogos. Para detalhar melhor a função de cada um dentro do jogo pode-se usar como referência os personagens de *BioShock*.

O protagonista: Por ser um jogo em FPS, o jogador é em, todo o momento, os olhos e corpo do protagonista, este protagonista de *BioShock* até tem nome, se chama Jack, o que dá para saber é que ele tem corpo de um homem comum na faixa dos 20 anos, mas em nenhum momento do jogo seu rosto é revelado com clareza, caracterizando assim, o tipo "herói sem face", conceito que sugere a possibilidade do jogador se colocar intensamente na pele de Jack, como agente da narrativa.

Definição do herói sem face: "A face do protagonista é oculta por uma máscara ou não é exibida, pela própria natureza do jogo. Este tipo de protagonista é o mais ligado ao nosso sentimento inconsciente de que somos nós os verdadeiros heróis da narrativa". (BOBANY, 2007, p. 50).

Jack é passageiro de um avião que sofre um acidente ao cair no mar próximo de um farol, ele sobrevive ao acidente e consegue nadar, a partir deste ponto toda ação é guiada pelo jogador que deve dar um jeito de sair daquela área e acaba, conseqüentemente, por descobrir uma entrada secreta para Rapture abaixo do farol. Jack durante o jogo pode fazer uso de armas convencionais, como revolver e metralhadoras ou de plasmids e tônicos, para desafiar os vários inimigos que encontrará pela frente.

Aliado: Assim que o jogador (Jack) chega à entrada da cidade, ele pode não entender muito do que está acontecendo, pois neste primeiro momento o jogo não fornece nenhuma indicação sobre a direção a ser tomada, o que pode deixar o jogador um pouco confuso sem saber para onde ir, mas logo ao descer o primeiro elevador, surge a voz de Atlas, o primeiro aliado, que entra em contato com Jack através de um rádio transmissor, do qual Jack passa a levá-lo consigo. Deste ponto em diante o personagem Atlas se torna importante para auxiliar o jogador e guia-lo ao destino do jogo. Determinando uma das funções do aliado: ajudar o jogador a seguir a direção certa. (BOBANY, 2007, p. 136).

Inimigos: como descrito por BOBANY os inimigos encontram-se em duas categorias, primeira: são basicamente inimigos simples, mas numerosos, de pouca dificuldade de enfrentar, em *BioShock* são chamados de splicers ou agressores, para avançar no jogo é inevitável que o jogador os enfrente, eles estão por toda parte na cidade destruindo tudo que encontram pelo caminho, na verdade eles eram humanos normais, mas que foram afetadas geneticamente após uma guerra civil biológica que resultou em uma eliminação da população de Rapture, o que restou foram, na maioria, estes splicers, que, apesar da aparência humana, são quase como zumbis, porém inteligentes, eles vagueiam pela cidade a procura de uma substância escassa da qual todos são viciados o Adam.

A segunda categoria: são os chefes, eles aparecem em menor número do que os inimigos simples e possuem várias características que os diferenciam destes, entre as diferenças estão: tamanho avantajado, maior inteligência, são mais resistentes, costumam dar algum tipo de prêmio ou pontuação quando são

derrotados e principalmente proporcionam um desafio muito maior para o jogador. Os chefes são comuns nas narrativas dos jogos atuais e na verdade eles são uma herança dos jogos antigos que seguiam uma trajetória linear de fases. A cada final de fase o jogador teria que testar suas habilidades contras os "chefes de fase" até chegar o confronto com o último chefe, finalizando o jogo. (BOBANY, 2007, p. 122).

Em *BioShock* como não há esta trajetória de fases definida os chefes (Big Daddies) são encontrados em momentos aleatórios na cidade.

Apesar de os Big Daddies terem todas as características de "chefe" identificadas por BOBANY anteriormente, eles têm um comportamento diferente, se forem comparados com chefes de outros jogos, eles não atacam o protagonista se não tiverem motivos para isso, por exemplo: Os Big Daddies são criaturas pacíficas, porém têm uma função específica que é proteger as Little Sisters de qualquer um que tente ataca-las, seja o Jack ou qualquer agressor que esteja com esta intenção.

3.1.6 Little Sisters

As Little Sisters são meninas jovens por volta de 7 ou 10 anos, foram tiradas de um orfanato para serem usadas em testes com Adam e estão sempre acompanhadas por um Big Daddy. Na descoberta do Adam Fontaine financiou pesquisas para aperfeiçoar a produção da substância, contratada por ele, Tenenbaum descobriu que o verme (produtor do Adam) podia se desenvolver em grande quantidade e mais rápido se fosse criado dentro de um anfitrião, após uma série de teste, descobriram que ele se desenvolvia muito bem dentro do corpo de meninas pequenas, porque estas têm um organismo adequado para o verme se desenvolver. Com isso Fontaine passou a ter muito mais Adam, pois cada verme abrigado no estômago de uma menina produzia 30 vezes mais. É por este motivo que as meninas têm os olhos com uma cor luminosa e brilhante, pois estão cheias de Adam, ver figura 20. Em um dos diários gravados por Tenenbaum, ela expõe seu sentimento de remorso, diz que as meninas são pacientes em estado terminal, se tirar o verme de dentro delas elas morrem.

Posteriormente ela descobre um plasmid que funciona como antídoto, capaz de destruir o verme de dentro do corpo sem que mate a menina, no primeiro encontro com Jack, Tenenbaum entrega o plasmid a ele, na esperança de que só ele possa ajudar as meninas, ela pede para que salve a vida delas.

A perda das fontes naturais do verme levou a cidade a uma escassez de Adam depois da guerra biológica, o que fez com que as Little Sisters (além de produzir Adam dentro do próprio corpo) ganhassem uma função extra, a de extrair o Adam de cadáveres, que eram bastante numerosos depois do extermínio da guerra, já que elas são os únicos seres capazes de fazer esta extração, porque foram alteradas geneticamente e mentalmente condicionadas para isso pelo Dr. Suchong, mesmo assim o cientista não conseguiu retirar algumas características ordinárias das meninas, como rir, chorar e brincar.

Por este motivo as Little Sisters estão sempre ao lado de um Big Daddy, para que elas possam em segurança fazer (através de uma pistola) a extração de Adam dos cadáveres encontrado pelo caminho.

Uma das funções mais diferenciadas desta personagem é que ela trás ao jogador o dilema moral entre bem e mal. Durante o jogo, Jack encontrará com várias Little Sisters, e cada vez que houver um encontro, esta cena irá se repetir: após derrotar um Big Daddy nada impedir o jogador de tomar sua decisão entre usar o antídoto para destruir o verme e resgatar a vida da garota, ou, retirar o verme de dentro da garota à força, neste caso a menina morre. No jogo essas duas opções aparecem como "Harvest or Request". A escolha que o jogador fizer é possibilitada pela interação da narrativa do jogo que permite a opção de dois caminhos a serem seguidos. Esta escolha entre matar ou salvar as Little Sister irá repercutir no final do jogo.

3.1.7 BIG Daddy

O Big Daddy foi Idealizado pelo Dr. Suchong. Sabendo que as Little Sisters estariam em risco enquanto estivessem nas ruas colhendo Adam dos mortos, Suchong resolveu o problema ao criar uma criatura que fosse programada para cumprir uma missão.

Eles são seres humanos modificados dentro daquela armadura de mergulho, são equipados com uma broca presa à mão direita ou carregam armas de fogo. Toda a escória de Rapture, mendigos, miseráveis e indigentes foram capturados e obrigados a se submeterem aos testes que transformaram estes homens em soldados máquinas para servirem a um só propósito: proteger as Little Sisters.

3.1.8 Decorrer do jogo

O jogo inicia-se em 1960, na primeira cena Jack lê a seguinte frase em uma carta "would you kindly..." (por gentileza) o restante da carta não é mostrado, pois neste momento acontece o acidente de avião. No transporte até Rapture, o jogador (Jack) escuta uma gravação automática de Ryan, feita para os visitantes, falando sobre todo esplendor da cidade, mas a cidade que o jogador encontrar está praticamente em ruínas.

Inicialmente, Ryan acredita que Jack era um invasor, agente da KGB ou CIA, mas ele se diz invulnerável à influência do governo Soviético ou Americano e decide destruir Jack. Mas na verdade Jack faz parte de um plano de Fontaine para derrubar Ryan do poder. O jogador só descobrirá que foi usado como uma marionete por Fontaine mais tarde.

Mais adiante é revelado que Jack é filho bastardo de Ryan com uma dançarina da cidade e que Jack foi comprado por Tenenbaum em nome de Fontaine quando ainda era um embrião. Ryan Havia descoberto que a venda tinha ocorrido e assassinou a dançarina. Jack foi financiado por Fontaine para ser desenvolvido em laboratório pelos cientistas: Dra. Tenenbaum e Dr. Suchong. Foram muitas as experiências genéticas realizadas em Jack quando bebê, a propósito, Jack foi preparado para ser mais forte que um Big Daddy, também passou por uma mutação que acelerou a idade dele, com apenas dois anos de vida já aparentava ser um homem de 20 anos. (BIOSHOCKwikia, 2008).



Figura 24: Imagem do jogo *BioShock*, Jack quando bebê.

Jack virou uma espécie de robô-humano e foi enviado secretamente à superfície como um agente que tinha uma vida pré-programada, até Fontaine ativá-la, controlando-o para que entrasse no avião que já tinha sido preparado para cair nas proximidades do farol onde se tem acesso a Rapture. Fontaine ainda fingindo estar morto, se passa por Atlas, o suposto aliado, inventa uma história de que precisa da ajuda de Jack para resgatar sua família que fora seqüestrada. O objetivo de Atlas é levar Jack até a fortaleza de Ryan e assassiná-lo sem levantar suspeita de que é na verdade Fontaine e que continua vivo. Para que Jack exerça os comandos desejáveis, Atlas pronuncia sempre as palavras (por gentileza) quando precisa que Jack faça alguma coisa por ele.

Desde o primeiro encontro com uma Little Sister, Jack passa a ter contato com a Dra. Tenenbaum, ela passa a assumir a função de aliada e revelar informações importantes para Jack, em um dos momentos ela fala que está fortemente envolvida com o desígnio das Little Sisters. Ela o informa que as meninas possuem o Adam, e que se ele as matar, irá receberá todos os recursos do Adam, considerando que se ele as salvar receberá somente a metade do Adam, mas receberá presentes em troca de poupar a vida das meninas.

Com a informação de Tenenbaum em mãos, Jack conhece sobre a história de Frank Fontaine, mas até então não há nenhuma suspeita de que ele ainda está vivo.

O momento em que tudo fica mais claro para o jogador é quando, ainda guiado por Atlas, Jack chega à fortaleza de Ryan. A esta altura, Ryan descobre sobre o plano de Fontaine. Então admite que já não tem mais capacidade para desafiar Jack ou Atlas, ao encontrar Jack frente a frente, revela para ele que tudo não passou de uma armação de Fontaine e que Atlas não existe, logo aquela família da qual Atlas pediu socorro para resgatar era pura invenção. Ryan demonstra que o controle psicológico de Fontaine sobre Jack está nas palavras "would you kindly" (por gentileza). Neste momento, Ryan já havia perdido as esperanças de salvar Rapture da destruição, orgulhoso por seus ideais prefere morrer com a cidade. Ryan ordena que Jack o mate, Jack é forçado a fazer devido à frase de comando usada por Ryan, "would you kindly" (por gentileza). Antes de morrer Ryan diz suas últimas palavras: "um homem escolhe, um escravo obedece!", referindo-se a escravidão de Jack.

Depois de Jack finalmente matar Ryan, Atlas, através do rádio, revela ironicamente a Jack que é de fato Frank Fontaine. Fala que agora que Jack cumpriu seu trabalho não precisará mais dele e pretende eliminá-lo. Jack sofre um desmaio após ouvir as palavras de Fontaine, ainda desacordado é resgatado por Tenenbaum e levado para um abrigo, o mesmo das Little Sisters.

Tenenbaum ajuda Jack a se livra do controle mental exercido por Fontaine e diz que para desafiá-lo, precisará da ajuda das pequenas garotas, porque somente elas podem abrir certas portas, mas para isso, deverá se vestir como um Big Daddy, já que as meninas só confiam neles. É a caminho do esconderijo onde as roupas de Big Daddy são produzidas que Jack descobre sobre a morte do Dr. Suchong, ao agredir uma Little Sister, num momento de raiva, foi morto por um Big Daddy.

Vestido de Big Daddy, Jack deverá proteger uma Little Sister dos perigos de Rapture, enquanto ela o guia para o grande final, a luta contra Fontaine. Depois de subir alguns andares dentro de um elevador, Jack descobre que Fontaine não é mais humano, através de uma máquina, ele havia a pouco tempo, bombeado toda a reserva que tinha de Adam para seu corpo e se transformando em um monstro com aproximadamente duas vezes o tamanho de um homem com o corpo modificado pelo excesso de Adam.



Figura 25: Imagem do jogo *BioShock*, o último chefe.

Após derrotá-lo em um difícil confronto, dependendo da ação do jogador para com as Little Sisters, o vídeo de encerramento do jogo será bom ou mal. Caso o jogador tenha salvado todas as Little Sisters o vídeo final mostra Jack (sempre na

visão em primeira pessoa) após ter libertado as meninas, deixa Rapture e parte para a superfície onde acompanha o crescimento delas como um pai, até a hora de sua morte em uma cama. Todas elas o acolhem no último momento de vida. Por outro lado, se durante o jogo, o jogador tiver escolhido por matar uma ou mais Little Sisters, Jack escuta os lamentos de Tenenbaum por ter tomado esta escolha cruel, por não ter ajudado as pobres meninas. Com este final Jack conduz um exército de *Splicers* até a superfície em uma tentativa de dominar o planeta.

3.2 Videogame e cinema

A proposta deste tópico é relacionar o videogame com o cinema e com isso, apontar algumas características semelhantes entre a narrativa de *BioShock* e a do Filme *Metropolis*, na intenção de demonstrar que os jogos de videogame, podem atingir enredos tão profundos quanto os produzidos para o cinema.

3.2.1 *Metropolis*

Dirigido por Fritz Lang, renomado diretor alemão, *Metropolis* de 1927 é um filme clássico, que ficou marcado por estar adiante de seu tempo, sendo a produção cinematográfica mais cara da época. O filme questiona os problemas de uma cidade cem anos à frente, em 2026.

Em *Metropolis* os habitantes se dividem, existe a classe nobre ou elite e a de operários. Os nobres vivem na superfície e desfrutam de alta qualidade de vida, já os operários são oriundos das profundezas e operam máquinas o dia inteiro para fazer a cidade funcionar. Com punhos de ferro, o chefe e prefeito da cidade Joh Fredersen é quem comanda toda a tirania da Metrópole. No limite da exaustão, a classe trabalhadora busca reagir contra a atual situação, mas sempre são acalmados pela esperançosa Maria, conselheira dos proletariados.

Tudo muda quando Freder, filho do prefeito, se apaixona por Maria ao vê-la visitar um jardim na superfície, Freder a segue e descobre (contra a vontade do pai) o mundo desconhecido das profundezas, lá ele se revolta com o estilo de vida desumano que a população se encontra. Ao questionar o pai, Freder desaparece, resolve se aventurar no submundo. A fuga do filho obriga Fredersen a buscar os serviços de Rotwang, o inventor, que resolve "ajudá-lo". Fredersen e Rotwang não

têm uma boa relação, pois a falecida Hel, esposa de Fredersen, era a paixão de Rotwang. Ao procurar Rotwang, Fredersen descobre que o inventor havia sacrificado uma das mãos para construir um robô (homem-máquina), com o intuito de re-criar Hel fisicamente.

Fredersen, ao ver a confiança que os trabalhadores tinham em Maria, pede para Rotwang usar o robô no lugar dela e promover a discórdia nos trabalhadores. Enquanto Freder procura pela verdadeira Maria (aprisionada por Rotwang), o robô (Falsa Maria) enlouquece a população com uma espécie de hipnose, tanto nos bares da nobreza quanto nos maquinários do submundo.

Fredersen pretendia que o robô apenas causasse uma confusão para que ele pudesse punir os trabalhadores revoltados, mas os objetivos de Rotwang, no controle do robô, são outros, derrubar Fredersen do poder e levar a cidade ao caos.

Freder encontra a falsa Maria, mas não consegue deter a rebelião que se inicia. Todos, homens e mulheres das profundezas vencem Grot (chefe das máquinas) e destroem o sistema principal, o que leva a cidade a uma inundação, porém esqueceram nas ruas suas crianças, que são salvas pela verdadeira Maria, que a pouco havia se libertado. Freder encontra Maria e ajuda a resgatar as últimas crianças na rua. Depois que os proletariados retomam a consciência do perigo que causaram aos seus filhos e a cidade, decidem caçar a causadora de todo o tumulto.

Confundida com o robô, Maria consegue escapar da fúria da multidão e por acaso a falsa Maria é pega e logo levada à fogueira pelos operários. Em meio à confusão Rotwang havia novamente encurralado a verdadeira Maria no alto de um prédio, próximo do local da fogueira, e Freder corre para salvá-la, mas antes deve derrotar Rotwang. Fredersen chega ao local, mas tudo que pode fazer é ver de longe o confronto entre os dois. Fredersen pensa que o filho abara de morrer, mas logo Rotwang é derrotado e Freder junto de Maria retornam do prédio.

A cena final é a que propicia uma visão rumo ao futuro da cidade, quando Grot e Fredersen se encontram cara a cara, em frente a toda uma multidão de trabalhadores, nenhum dos dois toma a iniciativa de falar, é nesta hora que Maria se dirige a Freder com as palavras: "Cabeça e mãos querem se juntar, mas eles não têm o coração para fazer isso, oh! Mediador, mostre a eles o caminho de um ao outro". Com isso, através de Freder, um aperto de mão é fechado e um novo futuro é traçado para a cidade.

3.2.2 Comparação entre *Metropolis* e *BioShock*

Por ser um filme de vanguarda e até hoje tão aclamado, *Metropolis* nunca deixou de ser um ponto de referência para várias obras de ficção. De acordo com o crítico de cinema ROGER EBERT, *Metropolis* foi o primeiro grande filme de ficção científica, "fixou para o resto do século a imagem da cidade futurística, com o inferno do progresso da ciência e da falta de esperança para a humanidade. Este filme deu origem, sob diversos formatos, não somente a *Cidade das sombras*, como também a *Blade Runner – O caçador de andróides*, *O quinto elemento*, *Alphaville*, *Fuga de Los Angeles*, *Gattaca* e a Gotham City de *Batman*." (EBERT, 2004, p. 333).

Ao conhecer a história detalhada de ambas as obras, torna-se possível identificar alguns fatores de semelhança que chamam a atenção quando comparadas. A maneira escolhida para relacioná-las foi através de uma tabela comparativa seguida das devidas justificas:

Tabela comparativa:

Semelhanças/diferenças	<i>BioShock</i>	<i>Metropolis</i>
A - Inspiração da Arquitetura dos edifícios	Art Déco nova-iorquino	Art Déco nova-iorquino
B - Decadência da cidade	Uso excessivo de Adam pela população	Revolução dos proletariados
C - Protagonista	Jack (jogador)	Freder
D – Maior autoridade dentro da cidade	Andrew Ryan	Joh Fredersen
E - Vilão	Frank Fontaine	Rotwang
F - Cientista	Suchong	Rotwang
G - Aliado	Tenenbaum	Maria
H - Inimigo	Big Daddy	Homem-máquina

Justificativas:

A – Semelhanças: A arquitetura de ambas as cidades, Rapture e Metropolis têm forte influência dos arranha-céus de Nova York.

Ken Levine, em uma entrevista, disse que se inspirou no complexo comercial Rockefeller Center para construir os cenários em estilo Art Déco de Rapture, comentou que ficou apaixonado pela beleza das construções, disse também que a imponência do lugar combina com a ambição de Andrew Ryan e que as formas do Art Déco caberiam muito bem em ambientes 3D, até então, nunca explorado pelos jogos. (PCWORLD, 2008).

Na versão brasileira do DVD de *Metropolis*, feita pela Continental Home Vídeo, encontra-se trechos de comentários de Fritz Lang, que ao visitar Nova York pela primeira vez em 1924 ficou maravilhado com a grandeza das construções, após fotografar a cidade, voltou para Alemanha decidida a fazer um filme com aquele estilo de arquitetura. (METROPOLIS, 2004).

A semelhança entre as cidades pode ser observada a seguir:



Figura 26: Imagem de *Metropolis*.

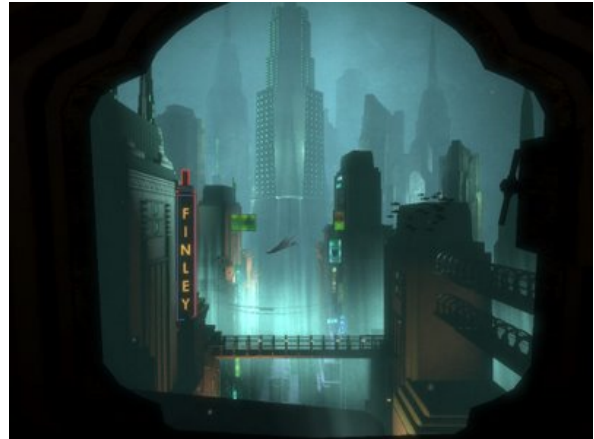


Figura 27: Imagem de *Rapture*.

B – Diferenças: A decadência destas cidades se apresenta em momentos diferentes, por exemplo: o jogo *BioShock* se inicia depois dos acontecimentos que destruíram a cidade. No filme *Metropolis* o declínio ocorre nos momentos finais.

Em Rapture a sociedade desenvolveu um produto único e especial, mas a ganância e a dependência por este produto se tornaram maior do que a ideologia da "grande corrente" terminando por destruir esta mesma sociedade.

Em *Metropolis* a situação de trabalho dos operários configurava-se como uma forma de escravidão. Com o impostor (robô) assumindo o lugar de Maria, os operários foram guiados a fazer de Metropolis um caos, levando a cidade à inundação devido à destruição da máquina que controlava a represa da cidade.

Semelhanças: Os motivos podem não terem sido os mesmos, mas as duas cidades vieram a baixo pelas mãos do homem. É interessante notar que ambas as cidades tiveram o mesmo resultado após serem atacadas, as duas sofreram inundações, Metropolis por terem destruído as máquinas e Rapture, obviamente por estar de baixo d'água, com os confrontos provocados pela guerra muitas paredes e janelas de vidro foram quebradas permitindo que a água entrasse na cidade.

C – Diferenças: Apesar dos protagonistas terem diferenças significativas como, por exemplo: o papel de Freder no filme é bem evidente: a figura de um jovem herói inocente em busca da justiça. Já em *BioShock* a identificação das características do protagonista não são certas, apesar de Jack conduzir a história para o bem ou para o mal, é por esta razão do jogador participar ativamente no jogo que torna o papel do protagonista mais dinâmico e menos definido.

Semelhanças: Ambos os protagonistas compartilham algumas relações: às origens de nascença, tanto Jack quanto Freder são órfãos de mãe, e filhos dos "donos" das cidades, Jack é filho de Andrew Ryan e Freder de Joh Fredersen.

Em *BioShock* existe o fato de Jack ter sido manipulado e enganado por Atlas. Em *Metropolis* se for considerado que Freder era privado de saber sobre a existência do submundo da cidade, isso também se enquadra como um tipo de enganação sofrida pelo protagonista.

D – Semelhanças: As relações entre estes dois antagonistas são facilmente identificáveis, ambos detêm o poder das respectivas cidades. Andrew Ryan havia gasto toda sua fortuna acumulada e mais o dinheiro de investidores que ele selecionou para realizar a cidade de seus sonhos, Rapture. Em quanto a cidade progredia, com o tempo, Ryan assumiu uma postura semelhante a de um tirano, para manter o rumo da cidade de acordo com seus próprios interesses. Em um dos diários encontrados no jogo, gravado por Sullivan (ex-xerife da cidade) diz que ele havia deixado o cargo de xerife após saber que Ryan teria estabelecido pena de morte em Rapture. Esta postura déspota de Ryan assemelha-se a de Fredersen.

Uma das características de Fredersen em *Metropolis* é a calma e astúcia dele ao longo do filme, no momento em que ele pede para Rotwang que usasse o robô como falsa Maria para provocar a desordem entre os operários, era justamente para ele ter um pretexto para eliminar esses operários e substituí-los pela mão-de-obra barata dos "homens-máquina".

Diferenças de destino: Depois da guerra, Ryan ao ver todo o trabalho de sua vida em ruínas e que todas as suas tentativas de re-erguer a cidade haviam sido frustradas, fez ele tomar a decisão de morrer junto com a cidade ao ter que viver com o sentimento de angústia por ter fracassado. Fredersen já não teve a mesma infelicidade, Metropolis não sofreu uma catástrofe tão grande quanto Rapture, seu maior motivo de preocupação nem foi tanto o desmoronamento da cidade, mas com a vida de Freder, após ver que o filho estava bem, Fredersen teve a chance de mudar a sua visão e reconstruir a cidade de maneira justa.

E – Semelhanças: Tanto Fontaine quanto Rotwang trabalhavam para os homens mais poderosos das cidades: Ryan e Fredersen e ambos articularam um golpe contra os patrões. No primeiro momento Fontaine havia acumulado uma grande reserva de Adam para derrotar Ryan, por não ter atingido esse objetivo, planejou um segundo plano, investiu no aperfeiçoamento de um super humano (Jack) para usá-lo contra Ryan. A estratégia utilizada por Rotwang é parecida com o segundo plano de Fontaine, Rotwang usou o "homem-máquina" que havia desenvolvido para aniquilar Fredersen. Em uma das cenas de *Metropolis*, Rotwang revela quais são seus desejos ao homem-máquina: "Você destruirá Joh Fredersen. Ele, sua cidade e seu filho".

Diferenças: Uma diferença entre estes dois vilões nas tramas é que Rotwang agiu sozinho com o plano para destruir Fredersen e Fontaine buscou apoio entre criminosos e habitantes que estavam descontentes com o monopólio de Andrew Ryan.

F – Semelhanças: Neste caso Rotwang pode ser comparado ao Dr. Suchong, ambos foram os cientistas responsáveis por dar vida aos "robôs" presentes nas duas cidades.

Rotwang criou o homem-máquina com o propósito de dar vida a imagem e semelhança de qualquer pessoa, pensou logo em criar sua amada Hel, mas que por

pedido de Fredersen se transformou na falsa Maria. Em uma cena Rotwang justifica a Fredersen o preço relativamente pequeno que ele pagou por este feito: "Então Joh Fredersen. O que é pior? Perder uma mão? Ou ter criado o homem do futuro, o homem-máquina?".

O Dr. Suchong foi o principal responsável pela criação do Big Daddy, da Little Sister e pelo desenvolvimento acelerado de Jack. O preço que Suchong pagou por ter criado uma criatura como o Big Daddy, foi a vida. Acabou sendo morto pela própria invenção.

G – Semelhanças: Além de serem figuras femininas, existe a importância destas personagens no papel de auxiliar os protagonistas ao caminho certo. Em Metropolis, Maria viu em Freder o mediador que ela tanto procurava. Segundo ela, o mediador seria o coração, capaz de unir patrão e trabalhador de maneira justa para ambas as partes.

Tenenbaum apesar de não ter a mesma inocência de Maria, pois foi uma das responsáveis pelos projetos desumanos de Rapture, teve a chance de se redimir quando viu que Jack tinha o poder para salvar a vida das crianças que ela havia subjugado. A escolha de salvar ou não a vida das Little Sisters fica por conta do jogador, mas Tenenbaum sabia desde o primeiro momento que Jack seria o mediador entre a vida e a morte das meninas.

H – Diferenças: Uma das diferenças entre estes dois personagens está no objetivo de cada um: o Big Daddy foi desenvolvido para ser um soldado preparado para defender as Little Sisters, enquanto que o "homem-máquina" foi desenvolvido para clonar alguém.

Semelhanças: Embora os objetivos sejam distintos as semelhanças entre estes personagens podem ser percebidas nas características em comum: ambos se apresentam como inimigos dos protagonistas Jack e Freder, são figuras de lata, não possuem sentimentos, nunca se cansam, estão sempre à disposição e apenas seguem ordens.

3.3 Resultados da análise

A premissa básica desta pesquisa para sustentar a posição de que *BioShock* é uma obra de arte, foi a capacidade do jogo em ter criado uma trama tão envolvente para o jogador quanto *Metropolis* criou para o espectador. Após comparar jogo e filme, pode-se afirmar que alguns jogos de videogame chegam ao ponto de terem narrativas tão ou mais envolventes que as do cinema.

Ambas as obras não são simplesmente objetos de entretenimento, alguns fundamentos em comum são encontrados quando se interpreta a mensagem final de cada história: tanto *Metropolis* quanto *BioShock*, funcionam como instrumento de crítica social: *BioShock* propôs que, um sistema social, por mais perfeito e idealista que seja, está sujeito a decadência devido ao instinto de ambição do homem. No caso de *Metropolis*, a crítica é mais restrita a ambição do capitalismo. O filme retratou com profundidade a grande diferença entre ricos e pobres em uma grande cidade, enquanto uma parcela rica da população desfrutava do paraíso da nobreza nos altos dos edifícios, a maior parte da população era de proletariados com jornadas exaustivas de trabalho, eram desvalorizados e mal remunerados, para servir aos interesses da elite.

Pode-se dizer que as duas obras passam uma mensagem sobre a relação entre homem e objeto. Em *Metropolis* as máquinas assumiram uma importância maior do que a própria vida dos indivíduos pobres. Em *BioShock* o homem criou um produto (Adam) que se tornou mais importante do que todas as outras coisas, o Adam foi a substância responsável por todas as mudanças ocorridas em Rapture, seja econômica, social, cultural e biológica, ao se transformar em moeda corrente, transformou-se também em mercadoria de uma "sociedade do espetáculo". De acordo com GUY DEBORD: "O espetáculo é o momento em que a mercadoria ocupou *totalmente* a vida social. Não apenas a relação com a mercadoria é visível, mas não se consegue ver nada além dela". (DEBORD, 1997, p. 30).

Um dos motivos que fez de *Metropolis* e muitos outros filmes do cinema mudo se tornar arte, foi a habilidade dos atores de expressarem seus sentimentos sem o uso de palavras, portanto existe o valor artístico humano de atuação. No caso do expressionismo alemão da década de 20, estilo cinematográfico do qual *Metropolis* pertence, este sentimento vinha em parte pela sensação de angústia que o povo alemão sofreu. Após a primeira guerra mundial a estabilidade do país foi ameaçada

por crises sociais, políticas, culturais e econômicas. (PETER GAY, 1968, *apud* CÁNEPA, 2006).

Já que os jogos não utilizam nas narrativas, pessoas de verdade, talvez o preconceito que mais impeça os jogos de serem considerados como arte é que eles não possuem atuação humana, apesar de serem criados por humanos. Porém, os gráficos modernos dos jogos de hoje, são representações quase perfeitas da realidade, associados à emoção dramática, podem, assim como o cinema, levar o jogador/espectador às lágrimas, (A ERA DO VIDEOGAME, 2006, Ep. 2º). Além disso, o videogame tem como principal atributo a interatividade, o que certamente leva o jogador a um estágio de imersão, colocando-o no papel de protagonista dentro da obra, coisa que o cinema ainda não é capaz de fazer. Estes dois componentes: imersão e emoção, aliados a uma narrativa densa como a de *BioShock*, configuram-se como fortes indícios da existência de arte no videogame.

4. CONCLUSÃO

Após ter atingido o objetivo inicial deste trabalho, de apontar indícios de que existem obras de arte no videogame, tendo como referência a análise do jogo *BioShock*, espera-se ter alcançado um outro propósito, que foi de proporcionar uma visão geral sobre a importância do videogame como produto de comunicação e estética.

Além da disposição de certas pessoas em difundir o videogame pelo mundo, como no caso dos idealizadores do concerto Vídeo Games Live, como visto na página 29, a convergência entre videogame e cinema tem aumentado. Se antes era mais comum a adaptação dos filmes para os jogos, em contrapartida, cada vez mais os jogos ganham adaptações para o cinema, neste contexto, *BioShock* é apenas mais um exemplo da migração de jogos para filmes. Esta convergência entre cinema e videogame, é na verdade mais uma hibridação entre estas duas mídias, para que elas se fortaleçam.

Como visto anteriormente neste trabalho, existe um problema que ainda obscurece o potencial do videogame, é a questão do preconceito, para se chegar a ruptura deste problema é necessário que haja maior divulgação a respeito das qualidades compostas pelo videogame, é preciso que mais pesquisas e trabalhos sejam feitos em busca de aprofundar não somente nas questões estéticas, mas em diferentes enfoques.

Enquanto houver avanços nas gerações dos consoles e enquanto lançarem jogos capazes de superar os anteriores, a indústria do videogame irá evoluir e cabe aos interessados nesta arte digital popularizarem a mídia multifuncional que é o videogame.

5. BIBLIOGRAFIA

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame**. São Paulo: Alameda, 2007.

BOBANY, Arthur. **Video game arte**. Teresópolis: Novas Idéias, 2008.

BORDEVANE, Juan E. Diaz. **O que é comunicação**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

CÁNEPA, Laura Ioguercio. Expressionismo alemão. In: MASCARELO, Fernando. (Org.) **História mundial do cinema**. São Paulo, Papirus, 2006.

COLI, Jorge. **O que é arte**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

CONDE, Luiz Paulo Fernandez, *et al* **Guia da arquitetura art déco no rio de janeiro**, Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2000.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

EBERT, Roger. **A magia do cinema: os 100 melhores filmes de todos os tempos analisados pelo único crítico ganhador do prêmio Pulitzer / Roger Ebert**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

GUINNESS World Records Games 2008, Rio de Janeiro: Ediouro, 2008.

MENDES, Luciano. **Press Start – O videogame como produto cultura: definindo um novo objeto de pesquisa para a comunicação**. Tese de mestrado UnB, 2003.

Vídeos:

A ERA DO VIDEOGAME, Discovery Channel, 2006. (dividido em 5 Episódios).

METROPOLIS, DVD Edição restaurada. Continental home video, 2004.

Revista:

NÚMEROS, Revista Xbox360, ANO 2, Nº 21, 2008.

CD-ROM:

HOUAISS. Dicionário eletrônico da língua portuguesa, versão 1.0.5, 2002.

Internet:

AYNRAND. Disponível em: <<http://aynrand.com.br/>>. Acesso em: 1º out. 2008.

ART DÉCO, wikipedia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Art_d%C3%A9co>
Acesso em: 19 set. 2008.

BIOSHOCKwikia. Disponível em. <<http://bioshock.wikia.com/wiki/>>. Acesso em 20 set. 2008.

CAFARDO, Renata. Disponível em: <<http://www.estado.com.br/editorias/2006/05/22/ger124736.xml>>. Acesso em 02 set. 2008.

CIVILIZATION. <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Civilization>>. Acesso em: 10 set. 2008.

ESRB. Disponível em: <<http://www.esrb.org/index-js.jsp>>. Acesso em: 05 out. 2008.

FOLHA-PROIBIÇÃOCS. Disponível em:
<<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u369409.shtml>. Acesso em 05 set. 2008.

G1-MANHUNT. Disponível em:
<<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL164757-6174,00-ORGAOS+DE+CONTROLE+PERSEGUEM+GAMES+VIOLENTOS.html>>. Acesso em: 04 set. 2009.

NAMIZAKI, Luiz Henrique; SCHARTZ, Gisele. Disponível em:
<<http://www.efdeportes.com/efd80/video.htm>>. Acesso em: 04 out. 2008.

OBJETIVISMOBR, Disponível em:
<<http://br.geocities.com/objetivismobr/arvida.html>>. Acesso em: 1º out. 2008

PAC-MAN, Wikipedia. Disponível em: <WIKI<http://pt.wikipedia.org/wiki/Pac-man>>. Acesso em: 03/09/2008.

PCWORLD, Levine. Disponível em:
<http://www.pcworld.com/article/134353/levine_bioshock_places_value_in_skepticism.html>. Acesso em: 26 set. 2008.

PLAYSTATION 2, site oficial. Disponível em: <<http://pt.playstation.com/ps2/>>. Acesso em 06 set. 2008.

RIBEIRO, Igor, 2005. Disponível em:

<http://veja.abril.com.br/especiais/natal_digital_2005/p_038.html>. Acesso em: 05 out. 2008.

ROCKPAPERSHOTGUN. Disponível em :

<<http://www.rockpapershotgun.com/2007/08/20/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock/>>. Acesso em 10 out. 2008

XBOX, site oficial. Disponível em: <<http://www.xbox.com/pt-BR/support/healthygame.Htm>>. Acesso em 05 set. 2008.

XBOXLIVE. Disponível em: <<http://www.xbox.com/en-US/live/?WT.svl=nav>>. Acesso em: 05 set. 2008.

2kGAMES, 2008. Disponível em:

<<http://downloads.2kgames.com/bioshock/site/us/index.html>>. Acesso em: 30 set. 2008.

6. APÊNDICE

6.1 Principal influência de *BioShock*

Levine disse ter construído a história de *BioShock* a partir do caráter de Andrew Ryan, do qual foi inspirado em dois personagens visionários da escritora e filósofa Ayn Rand, o primeiro: Howard Roark do livro *The Fontainehead* (A nascente) e o segundo John Galt do livro: *Atlas Shrugged* (Quem é Jonh Galt). (ROCKPAPERSHOTGUN, 2008).

Uma das temáticas de *BioShock* foi, através dessa inspiração, atribuir ao jogo uma convicção sobre a filosofia criada por Rand chamada de Objetivismo.

Quem é Rand? Ayn Rand (pseudônimo de Alissa Rosebaum) nasceu na Rússia em 1905 e fugiu do regime comunista soviético para os Estados Unidos, onde se naturalizou norte-americana e se tornou escritora. Sua filosofia tomou corpo quando escreveu, além de outros, os romances *Fontainehead* e depois *Atlas Shrugged*. Após ter publicado este último romance Ayn Rand se dedicou a concretizar através de debates e palestras o objetivismo, até sua morte em 1982. (OBJETIVISMOBR, 2008).

"Todos os livros de Ayn Rand, publicados durante sua vida, ainda continuam sendo republicados nos Estados Unidos e centenas de milhares de cópias são vendidas todos os anos, totalizando já mais que vinte milhões. Vários novos volumes têm sido publicados postumamente. Sua visão do homem e sua filosofia para viver na terra mudaram a vida de milhares de leitores e lançaram um movimento com impacto crescente na cultura americana, mas quase desconhecido, ainda, no Brasil". (OBJETIVISMOBR, 2008).

De maneira sintetizada o objetivismo é um movimento que trata de algumas questões humanas que são polêmicas para a maior parte da sociedade, mas que são defendidas e justificadas como sendo qualidades da razão, autênticas do ser humano, como o egoísmo e o individualismo.

"Ayn Rand certamente vai ser colocada entre as figuras mais importantes da filosofia do século XX e como a mais intransigente e coerente defensora da razão contra as várias formas de irracionalismo, do indivíduo contra as várias formas de coletivismo (social ou estatal), e da liberdade contra todas as formas de servitude. Mas a defesa do indivíduo e da liberdade se encaixam no contexto maior de sua

defesa da razão. Na verdade, fazem parte de sua defesa da razão [...]" (AYNRAND, 2008).

Para finalizar a questão da influencia, vale destacar que o nome Andrew Ryan deriva do nome de Ayn Rand e identifica-se no personagem Ryan muito do perfil de Ayn Rand, por exemplo, a nacionalidade e trajetória, ambos nasceram na mesma época, no início do século XX na Rússia e mudaram para os Estados Unidos para fugir do comunismo Soviético. (BIOSHOCKwikia, 2008).