

FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ
ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE JOAQUIM VENÂNCIO
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL TÉCNICA DE NÍVEL MÉDIO INTEGRADA AO ENSINO
MÉDIO

JÉSSICA GOMES DE ARAÚJO

LINGUAGEM AUDIOVISUAL: GAMES NO ÂMBITO DA INTERATIVIDADE

RIO DE JANEIRO

2011

JÉSSICA GOMES DE ARAÚJO

LINGUAGEM AUDIOVISUAL: GAMES NO ÂMBITO DA INTERATIVIDADE

Monografia apresentada à Coordenação do Laboratório de Formação Geral da Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio – EPSJV como requisito parcial para conclusão do Curso de Educação Profissional em Saúde Integrada ao Ensino Médio

Orientador: Prof. Gregorio Galvão de Albuquerque

Rio de Janeiro
2011

*Dedico a quem acreditou em mim quando eu mesma, em
um momento de fraqueza, duvidei.*

*“Qualquer um que trabalhe com computadores parece desenvolver uma fé intuitiva de que existe algum tipo de espaço real atrás da tela”
(Sherry Turkle)*

RESUMO

O presente trabalho analisa a influência do videogame no usuário no âmbito da linguagem audiovisual, passando pela criação de tal mídia e analisando como a evolução das suas técnicas visuais e de sua narrativa propicia maior interatividade que outras artes, principalmente devido a sua narrativa que permite ao jogador determinar o ritmo com que os fatos serão apresentados. Corrobora os jogos, de modo geral, artefatos culturais, sendo parte de um conjunto da produção cultural de uma sociedade, então se pensa o videogame como um artefato cultural da sociedade atual. O videogame permite de forma biológica um desligamento do real ao jogador, que, nos jogos de RPG especificamente, por meio de um avatar passa a ter uma personificação virtual, que o permite, através de simulação de *affordances*, novas vivências de um *Umwelt* alternativo, virtual e simulado. Para tal é utilizada como base teórica, estudiosos como Renata Gomes e Jesus de Paula Assis, que trabalham na conceituação desse universo virtual dos games.

Palavras-chave: Videogame. Imersão. *Affordances*. *Umwelt*.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	08
2 DO GAME AO VIDEO GAME	09
2.1 GAME QUANTO JOGO.....	09
2.2 CRIAÇÃO DO VIDEOGAME E CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA.....	10
2.3 EVOLUÇÃO AUDIOVISUAL E NARRATIVA DOS GAMES.....	12
2.3.1 <i>Atari 2600</i>	13
2.3.2 <i>NES</i>	13
2.3.3 <i>SNES</i>	14
2.3.4 <i>PlayStation</i>	15
2.3.5 <i>PlayStation 2</i>	16
3 O JOGO, O ESTAR NO JOGO.....	18
3.1 ROLE PLAYING GAMES.....	18
3.2 O UNIVERSO TRIDIMENSIONAL DOS GAMES.....	19
3.3 A NARRATIVA E O VISUAL	21
4 REFLEXÕES FINAIS.....	23
REFERÊNCIAS.....	24

1. INTRODUÇÃO

A criação do videogame se deu em um cenário com grandes potencialidades tecnológicas, que permitiram inaugurar novos caminhos estéticos, e de linguagem audiovisual possibilitando narrativas audiovisuais. Afinal, como definido por Frank Alves(2009), o videogame é um “jogo eletrônico executado por um console ou um computador e exibido em um monitor de visualização”. Segundo tal definição, para a existência do videogame há necessidade do áudio e do visual, transmitidos através do console e do monitor respectivamente, uma apresentação audiovisual. Trataremos o audiovisual como um meio ou:

uma linguagem que faz uso do som e da imagem para comunicar . Entendemos o audiovisual como sendo exibido a todo tipo de público através de meios como o computador pessoal, o console, a televisão, o cinema sonoro, o vídeo, a multimídia, a computação gráfica, a hipermídia, o game, o hipertexto, a realidade virtual e os dispositivos móveis como o smart phone (GOSCILA, 2009, p.1).

Segundo alguns teóricos a linguagem audiovisual é estabelecida pelas inovações tecnológicas, como a invenção da TV ou do computador, que mudaram os hábitos de recepção, de produção e de distribuição de informações. Dentro dessa definição podemos entender que a existência do videogame é a forma mais recente da ascendência dos jogos (ABREU, 2003), de modo que sua inserção na sociedade como um elemento cultural surgiu a cargo do desenvolvimento tecnológico da computação gráfica., que se intensifica a partir da Revolução Industrial, essa que garantiu progressos em setores como informática.

Assim trataremos da invenção do videogame enquanto um objeto para o entretenimento e a diversão. Tal objeto teve sua criação possível graças a uma tecnologia emergente, que garantiu a evolução dos meios audiovisuais.

Após expor a criação desse artefato cultural, este trabalho tem o objetivo de, através de uma análise bibliográfica, compreender os processos responsáveis pela imersão do jogador no espaço tridimensional fornecido pelo game. Seu objeto de estudo será dentre todos os tipos de jogos, os de RPG (Role Playing Game), por esses propiciarem ao jogador a capacidade de criar uma personificação sua para transitar no ambiente virtual do videogame.

Nos jogos de RPG, por meio do avatar, personagem, o jogador consegue imergir nesse espaço tridimensional oferecido pelo videogame, através da visualidade e do áudio, e passa a ter a possibilidade de ter novas vivências nesse ambiente fantasioso. Acontece que depois de transmitidos para nos esses processos que inicialmente são físicos se tornam muito sofisticados, criando uma projeção do ambiente visto na mente, possibilitando a interação

com o game. Para que aconteça a imersão é necessário que haja a mínima interação entre jogador e jogo, esse que deve imitar o máximo possível a realidade, e copiando padrões e ações existentes para que obtenha entendimento, destas, apesar das limitações que o sistema pode vir a ter, como baixa qualidade nos gráficos, o que possibilita uma visibilidade ruim do ambiente que o jogo pretende representar.

Somente após conceituar e entender a influência da narrativa, imagem e os comportamentos provocados por estas no jogador é que poderemos entender a “fissura na perspectiva do game como aparato de imersão total, do ponto de vista consensual, conciliador, sem tensionamento, (...)” (GOMES, 2009, p. 95). Para isso usaremos da análise feita por Erick Cardoso a cerca da evolução narrativa e audiovisual sobre os sistemas: Atari 2600, NES, SNES, PlayStation e PlayStation 2. Tal análise servirá para entendermos as limitações dos sistemas e a importância do audiovisual no âmbito da interatividade.

Contudo de início vale lembrar que o videogame nada mais é que um jogo representado por uma plataforma audiovisual, e ainda mantém sua essência de propiciar diversão assim como qualquer outro jogo. Sendo considerada a forma mais atual da representação de jogo na sociedade contemporânea.

2. DO GAME AO VIDEO GAME

2.1 GAME QUANTO JOGO

O jogo é um elemento da cultura da humanidade, estando presente em relatos entre os babilônios datados 3.000 anos a.C. É considerada uma necessidade humana por alguns autores que acreditam ser uma forma de entretenimento servindo como auxílio na adaptação à realidade, o comportamento cognitivo, além de facilitar o aprendizado. Para Huizinga (2000) o jogo tem papel na formação cultural da sociedade.

O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. (HUIZINGA, 2000,p. 125)

O jogo é uma forma de passatempo que propicia diversão ao jogador, entendendo este como a pessoa que reserva parte do seu tempo mergulhado em um “contexto” de desafio formal inofensivo (ASSIS, 2007) Trata-se, segundo Huizinga *et all* ABREU (2003), de um recorte de tempo no qual uma pessoa assume uma vida paralela à realidade, sendo uma forma de transição voluntária a uma segunda realidade. Para Ferreira (2007, p.5) “O próprio ato de jogar ou navegar em ambientes digitais pressupõe uma ação daquele que está diante da tela, que altera fortemente os modos de se relacionar com a informação, com o conhecimento, com o entretenimento.”.

Os videogames têm a mesma lógica de propiciar diversão que os jogos, sendo em um formato mais recente, que utiliza a linguagem audiovisual. São conhecidos também por games, por videogames, por jogos digitais ou por jogos eletrônicos. Acontecem em um espaço virtual onde é possível imersão do jogador em um real virtual para obter entretenimento. O videogame se desenvolveu a partir de novas tecnologias que o proporcionaram uma estrutura híbrida sonoro-verbal-visual. Contudo a criação dos videogames não se deu de forma pacífica e sim em um espaço de conflitos políticos mundiais, como veremos a seguir.

2.2 Criação do Videogame e Contextualização Histórica

Muitas pessoas conhecem bem a história sobre os ataques nas cidades de Hiroshima e de Nagasaki, respectivamente, pelas bombas atômicas Little Boy e Fat Man, que foram desenvolvidas por vários engenheiros e físicos do projeto “*Manhattan*”, 1945, incluindo William Higinbotham, que possui esse infeliz reconhecimento de um dos desenvolvedores de

uma das bombas atômicas. O que poucos sabem é que William também desenvolveu, em 1958, o que viria a ser, mais tarde, uma fonte famosa e lucrativa de entretenimento.

*Tennis for Two*¹ foi o nome que William batizou o primogênito no mundo dos jogos eletrônicos², que era composto por duas singelas linhas e uma esfera, e mesmo sendo popular entre aqueles que o jogavam, o criador nunca quis patentear-lo por considerar seu invento apenas um *hobby* feito para distrair o público que visitava as instalações do *Brookhaven National Laboratories*³.

Em 1960, em Massachusetts, Estados Unidos, no *Massachusetts Institute of Technology* com um grupo de estudantes, destacando entre eles Steve Russell acompanhou na sua faculdade a troca do exclusivo computador TX-0 pelo novo PDP-1. Apesar de ambos os aparelhos serem fisicamente grandes e demasiadamente caros, custando mais ou menos o equivalente a \$ 120 mil, o PDP-1 ganhava na rapidez com que processava os dados e pelos simples fato de ligar quase que instantaneamente, sem precisar das quatro horas de pré-aquecimento que o TX-0 necessitava pra funcionar.

Russell e seus companheiros de estudo, provavelmente encantados com o mais novo instrumento do Instituto, viram muito mais potencial para a máquina do que apenas processar números, criando a necessidade de fazer uma demonstração da máquina utilizando todo seu potencial. Determinados a fazer isso Russell e seus amigos instituíram pré-requisitos para tal demonstração, que deveria ser interessante, atrativa, interativa e diferente cada vez que a demonstração fosse executada.

Russell fez com que sua demonstração fosse um jogo, que no caso as regras pensadas por seus amigos fariam as disputas, no qual os jogadores seriam adversários um do outro ou do próprio PDP-1. A partir disso, nossos auto proclamados percussores dos geeks⁴ dariam a luz ao novo jogo chamado *SPACEWAR!*, finalizado em 1962 e com o código fornecido para qualquer programador que desejasse jogá-lo. O jogo *SPACERWAR!* serviu de inspiração para Nolan Bushnell, que aos 28 anos criou o *Computer Space*, adaptação da máquina de Russell, uma máquina feita apenas para se jogar o *SPACEWAR!*

Vendo que sua adaptação tinha dado certo, Bushnell tenta comercializá-la e acaba por chamar atenção da empresa Nutting Associates, que o contrata para criar os jogos da máquina,

¹ Tênis para dois.

² Entendemos *Tennis for Two* como o pioneiro nos jogos eletrônicos, pois foi o primeiro jogo feito com propósito de entretenimento.

³ Laboratórios Nacionais de Brookhaven.

⁴ Gíria originada no norte da América muito utilizada para designar pessoas obcecadas por tecnologias, jogos eletrônicos, etc.

contudo o emprego acaba sendo temporário, já que Bushnell o larga para criar o que viria a ser a Atari.

A partir da Atari surgem os primeiros jogos arcades⁵ do mundo, incluindo o pioneiro *Pong*, em que fontes não confirmadas afirmam ser uma versão “melhorada” do *Tennis For Two* do já citado William Higinbotham. Sendo ou não uma versão adaptada do jogo de Higinbotham, podemos dizer que diferente de seu antecessor, *Pong* fez muito mais sucesso, pois teve suas máquinas distribuídas em vários bares e lanchonetes, abrangendo um número muito maior de jogadores.

Ainda na década de 70, em um intervalo entre 1975 e 1979 temos várias negociações, como a venda da Atari para a Warner Comitacion, e modificações quanto aos jogos e consoles da Atari, indo desde a criação de versões caseiras dos jogos, como o Atari 2600, facilitando assim a vida do consumidor que não precisaria mais recorrer aos fliperamas para jogar, já que o aparelho só necessitava da conexão com a televisão. O jovem poderia jogar no conforto e na segurança de sua própria casa, até a inauguração da Activision, sendo a primeira empresa independente a produzir cartuchos para o Atari 2600.

A partir de então os investimentos na tecnologia utilizada nos videogames permitiram um melhoramento da qualidade dos gráficos, do design de interface, das técnicas de animação, da jogabilidade, da imersão, da adoção de temáticas diferenciadas, da sofisticação das narrativas, etc. Considerado como um artefato cultural, por ser um objeto criado pelo homem e apresentar informações sobre a cultura da sociedade. Assis & Moraes colocam que se entendermos os padrões de comportamento e as idéias compartilhadas por homens e mulheres, jogadores, imersos na realidade virtual então “os jogos eletrônicos (...) podem ser analisados como parte de um conjunto da produção cultural de uma sociedade.” (ASSIS & MORAES, 2008, p. 3)

O videogame tem ganhado grande destaque no cenário mundial cultural e econômico, com um dos mercados que mais movimentam dinheiro no mundo.

Pode-se dizer que a Atari foi responsável por propagar o videogame pelo mundo, afinal depois dela muitos países começaram a investir em tal mercado, criando novas empresas e produtos. É importante salientar que a inserção dos videogames na sociedade como um elemento cultural, surgiu a cargo do desenvolvimento tecnológico da computação

⁵ Arcades era o nome dado às máquinas de fliperama, porém neste caso jogos arcades referem-se ao gênero do jogo, que é caracterizado por sua simplicidade de programação e de jogabilidade. “Neles, o que conta é a habilidade manual e os reflexos afiados, tudo em prol de ganhar mais pontos durante um tempo determinado ou permanecer mais tempo no jogo” (Assis, 2007, p.23). Podemos classificar, Sonic, Tetris, Pac-Man, dentre outros, como jogos arcades.

gráfica, promovido pela Revolução Técnico-Científica ou Terceira Revolução Industrial, que garantiu progressos em setores como informática, telecomunicações e energia nuclear.

Analisando o período histórico onde se instituiu o videogame podemos concluir que tal criação só se deu em um cenário com grandes potencialidades tecnológicas, que permitiram inaugurar novos caminhos estéticos, novas potências para a linguagem audiovisual e novas possibilidades de narrativas audiovisuais.

2.3 EVOLUÇÃO AUDIOVISUAL E NARRATIVA DOS GAMES

O desenvolvimento dos videogames e as técnicas que o englobam podem ser observadas ao levarmos em conta as técnicas audiovisuais e narrativas que foram utilizadas em alguns sistemas existentes. Basearemos nos na análise desses pontos, feita por Erick Santos Cardoso (2009), sobre os sistemas: Atari 2600, NES, SNES, PlayStation e PlayStation 2, para entendermos essa evolução.

2.3.1. Atari 2600

A Atari lança os primeiros jogos arcades do mundo, Pong, especificamente, mas não trataremos dele e sim dos games com consoles, que permitiam aos jogadores usufruírem deles em suas residências. Lançando os cartuchos que possibilitaram a popularidade dos games nas residências, isso em meados dos anos 80. O jogo se chamou Atari 2600.

No Atari 2600 os temas musicais eram normalmente ausentes. E a placa eletrônica do sistema só reproduzia alguns sons, que criavam um repertório característico, pois se repetiam em diversos produtos de uma mesma softhouse, empresa de software. A imagem era baseada em formatos de quadriláteros, o que demonstra a convivência do jogador que abarca as limitações tecnológicas em nome da experiência interativa, sendo que durante os jogos havia ocasiões onde as figuras apresentadas eram quase indistintas. Os textos apresentados nesse sistema Atari 2600 eram quase inexistentes, se limitando a placares, pontuação e medidores de energia. Quanto aos elementos narrativos, presentes em Pong apenas se contarmos a existência de personagens e a ação, que coloca o ritmo e indica a seqüência de eventos, em Atari 2600 surgem cenários, paisagens e até mesmo o enredo, em alguns casos, mecanismos simples de coleta de objetos e acumulação de pontos.

O Atari 2600 foi um sucesso de vendas no Brasil nos anos de 1984 a 1986, contudo em 1983 já era lançado no Japão, com o nome de Nintendo Family Computer ou Famicom, o Nintendo Entertainment System mais conhecido como NES.

2.3.2 NES

O sistema NES, da Nintendo, foi criado em 1983 e é responsável pela ressurreição da indústria dos games, após o fracasso do Atari 2600 e do ColecoVision⁶. A divisão da Nintendo da America foi lançada em 1985, nos EUA.

O sistema NES dá aos personagens identidade, cada vez mais aproximando o game ao cinema. O objetivo era criar games que possam ser filmes interativos, adicionando personagens e musicas como elementos dramáticos. Surge a trilha sonora, que é executada pelo console em tempo real, ainda com operadores de ruídos e poucos canais de instrumentos, criando, apesar de musicas simples, mais variedade, instituindo a identidade musical a uma mesma serie e não a um produto. Já na narrativa do NES notamos personagens claramente identificados, cenários e a ação, mesmo que a ultima seja esquematizada em modelos seqüenciais e dependente do espectador. No NES aplica-se a estrutura de missões que se repete nos games dos gêneros Adventure e RPG.

Contudo em 1988 surge, através da Sega⁷, o Sega Mega Drive um console com a técnica 16-bits sobre a técnica de 8-bits do NES. Obrigando a Nintendo a lançar o seu próprio sistema de 16-bits, o SNES ou Super Nintendo Entertainment System, em 1990.

2.3.3 SNES

O SNES trouxe imagens com resolução de 512x478pixels, com sete camadas de imagens que podiam ser animadas independentemente, criando efeitos de profundidade, dificilmente usados em 8-bits. Com imagens de melhor definição e mais coloridas foi possível a criação de sprites⁸ de personagens maiores e mais coloridos. O sistema de 16-bits auxiliado pela apresentação audiovisual, similar aos jogos de arcade, impressiona comparado ao que era oferecido na época. Contudo tratando do plano de câmera, a única novidade que supera o que já acontecia em NES é um movimento da sétima camada de imagem, chamada *Mode 7*, que

⁶ Console de videogame, da Coleco Industries, que foi lançado em agosto de 1982. O ColecoVision eram oferecidos com qualidade de gráficos e estilo de jogo similar a jogos arcade, tinham a possibilidade de se usar jogos de outros consoles (Atari).

⁷ Servise Games é uma empresa desenvolvedora de software e hardware para videogames, e uma antiga produtora de consoles.

⁸ É uma de duas dimensões da imagem ou animação que é integrado em uma grande cena. O termo era inicialmente usado para descrever objetos gráficos manipulados separadamente da memória do bitmap de um monitor de vídeo, o termo também tem sido aplicado para se referir à forma de várias sobreposições gráficas.

age de forma que a partir dessa camada de uma imagem estática, pode-se animá-la aplicando perspectiva, girando-a, aproximando-a ou afastando-a. Com relação ao som, as mudanças incluíam ecos e vozes sintetizadas bem distintas. As músicas começam a lembrar instrumentos com mais naturalidade que o NES.

Algumas estratégias usadas pelo SNES são: “a simplificação dos sistemas de evolução de personagens e a inclusão de ações do jogador durante os combates, deixando-os mais dinâmicos e não apenas baseados em decisões textuais, mas também em ritmo e habilidade manual.”(CARDOSO, 2009, p. 38). Tal sistema oferece *cutscenes*⁹ mais longas e coloridas, mas sem grandes mudanças na escrita da história. As diferenças existentes, comparada ao NES, são os gráficos maiores com legendas coloridas e mais detalhadas. É no SNES que o gênero RPG prospera, com diversos games que propagam uma visão do RPG que se torna atrativo a outros públicos que anteriormente não se endereçavam por tal gênero.

Em 1988 a Nintendo, que ainda trabalhava com o SNES, começou um trabalho em conjunto com a Sony para produzir o *Super Disc* que permitiria a Nintendo a leitura de jogos em formato CD-ROM. No entanto devido a algumas divergências, a Nintendo trocou a parceria da Sony pela Philips. Isto levou a que o *Super Disc* da Sony não fosse usado nem introduzido no mercado.

2.3.4 PlayStation

Contudo em 1990 a Sony aproveita seu projeto do *Super Disc* e cria uma versão de tal para criação de seu novo console de videogames, que demorou cinco anos para ser produzido e recebeu o nome de *PlayStation*. O que para alguns especialistas significou uma mudança no cenário da indústria de games tanto para desenvolvedores quanto para criadores.

O *PlayStation* (1995) se utilizava de CD's para execução de seus jogos, que era uma mídia muito mais barata e com a capacidade de armazenamento maior que a dos cartuchos, o que resultou em jogos com músicas e vídeos pré-gravados, que eram executados no momento que o programa acionava tais recursos, o que eu fiz com que os desenvolvedores de games adotassem vários discos para um game. No sistema *PlayStation* os cenários e os personagens passam a ser feitos numa plataforma tridimensional, com resolução máxima de 640x480 *pixels*, podendo chegar a 16,7 milhões de cores, possuindo escalas de até 4000 *sprites*. Contudo, mesmo com o 3D nos cenários e personagens ainda não era possível obter

⁹ É uma seqüência em um jogo de vídeo sobre a qual o jogador não tem ou tem apenas um controle limitado, usado para avançar o enredo, serve para o desenvolvimento do enredo do jogo, e fornecer informações de fundo, a atmosfera, o diálogo e as pistas. São como animações ou filmes no jogo.

resultados sofisticados com relação à iluminação e texturas, que exigiam recursos que o aparelho não podia oferecer.

Deve-se, por outro lado, reconhecer que o advento do 3D aproximou os games do cinema, agora não só as *cutscenes* que aumentavam essa relação, mas também as tomadas de câmeras que estavam sendo usadas nos jogos, como a câmera em terceira pessoa e a em primeira pessoa, que se tornaram sinônimos de games em 3D. Nesse período as *cutscenes* tiveram em seu auge no sistema *PlayStation*. A tentativa era transformar os games em filmes interativos.

O *PlayStation* forneceu a Sony a supremacia no mercado de games e com objetivo de manter essa supremacia, em 2000, foi lançado mundialmente o *PlayStation 2*. Contudo um ano depois a Microsoft lança o *Microsoft Xbox*, tonando-se a maior concorrente da Sony.

2.3.5 *PlayStation 2*

“O conceito dos *videogames* como centro de entretenimento doméstico, aliado ao formato DVD, solidificou o novo padrão, um aparelho único para ver filmes, jogar *games*, ouvir música etc.”(CARDOSO, 2009, p. 46)

A sexta geração trouxe o advento do DVD, com mais capacidade de armazenamento do que o CD, que permitia mídias em 3D mais complexas e mais músicas pré-gravadas. O novo aparelho também permite criação de ambientes, ricamente construídos com mais cores, nitidez e detalhes, em tempo real. O som utilizado nos games do *PlayStation 2* usa da tecnologia Dolby Surround que junto com técnicas de cinema, utilizadas pelos engenheiros que desenvolveram o game, criam ambientações e acrescentam dramaticidade aos jogos.

A narrativa usada não se diferencia do seu predecessor, contudo os gêneros de violência e realistas ganham destaque, uma vez que é mais presente a presença de adultos como consumidores dos jogos, Carvalho (2009) explica que “O público adulto corresponde também a uma grande parcela dos *hardcore gamers*, justamente por ter crescido jogando e ter familiaridade com controles e *games* que se tornaram complexos junto com ele.” (CARVALHO, 2009, p. 50-51)

Segundo Carvalho (2009, p. 49) o desenvolvimento do *Play Station 2* “assim como o SNES foi mais uma evolução do que uma revolução”. O que significa que o que ocorreu foi uma evolução das tecnologias existentes, o que propiciou uma evolução nas técnicas, que não poderiam ser aplicadas aos sistemas anteriores.

2.4 EVOLUÇÕES NO CAMINHO DA TOTAL IMERSÃO

Os jogos formaram, desde 1970, sete gerações de games. Primeira geração (1972-1977), formada basicamente por três aparelhos, com o famoso Pong entre eles. Segunda geração (1976-1984), uma das mais conturbadas da história, como será visto a seguir, sendo nessa geração que nasceram os primeiros portáteis, o que marcou o surgimento de grandes franquias. Terceira geração (1983-1992), a geração de 8-bits, lançamento e ascensão de grandes nomes no mercado como Sega e Nintendo. Quarta geração (1987-1996), a era dos 16-bits havia começado. A rivalidade entre Sega e Nintendo se torna mais acirrada. Quinta geração (1993-2002), a era onde as coisas começaram a se definir até chegar ao ponto que estamos hoje. Nasce o *PlayStation*. Sexta geração (1998-2006), a era dos 128-bits chega com *PlayStation 2*. Sétima geração (2004-atualmente), a nova geração, que estamos e ainda não se definiu. Até o momento, a Nintendo retomou, com o *Wii*, o primeiro lugar, que perdera desde o Super NES. A Sony percorre com certa dificuldade com seu *PlayStation 3*; e o *Xbox 360*, da Microsoft, teve um grande sucesso ante a ausência dos outros dois. De fato, o mundo dos videogames é imprevisível.

Desde o primeiro sistema de games para residência, criado nos anos 80, até a atualidade, houve uma revolução ao tratarmos sobre a visualidade e na narrativa empregadas. No entanto podemos notar que a partir do sistema PlayStation (1995) não houve grandes mudanças com relação a narrativa aplicada e sim evolução nas tecnologias existentes, propiciando evolução nas técnicas audiovisuais aplicadas. É notável que essas técnicas aproximem cada vez mais o visual dos games a de produções cinematográficas e auxilia, ao jogador, a imersão no espaço tridimensional oferecido pelo game. Mas a base dos games se mantém a mesma, continua se tratando de um jogo com o foco em ganhar, contudo tal ganho varia com o jogo.

De fato com essa evolução mostra que a tecnologia talvez não tenha alcançado ainda um nível que revolucione o que existe, mas busca incessantemente dar aos games, focando principalmente nos games de RPG, a possibilidade de propiciar imersão dentro de plataformas cada vez mais interativas.

3. O JOGO, O ESTAR NO JOGO

“Mas a situação do videogame é diferente (...). Eventualmente, o único ganho é o passaporte para a fase seguinte. (...) O prêmio em uma fase pode ser a pontuação mas, em outra, pode ser apenas o passaporte para a fase seguinte e, na seguinte, pode não haver nem uma coisa nem outra (...) (ASSIS, 2007, p. 10-11).”

3.1. Role Playing Games

Os games são divididos em varias categorias, esportes, tiro, lógica, enigma, RPG , e em todas essas categorias vale o que Assis (2007) afirma sobre o ganho no videogame, que pode ser o passar de fase, premiação, pontuação ou apenas passar para próxima fase, ou nem uma dessas. Contudo nesse trabalho trataremos sobre os jogos conhecidos como RPG (Role Playing Games), não sendo estudado o RPG na cultura escrita, onde se por um lado podem ser consideradas formas presas por sua função dramática, por outro lado se utilizam do resultado de lançamento de dados e tabelas com mecanismos super sofisticados, pontos, classes, tipos, notas e, é claro, jogadores incansáveis nas artes da reclamação e da contestação. Trataremos dos RPGs da “cultura do clicar”, primeiramente por este tipo de RPG ser, segundo Guilherme Xavier (2007), baseado numa “ação simples direta e maquinal, no qual a imagem atinge os olhos, dos olhos atinge a mente e evocam reações baseadas em processos tanto fisiológicos como emotivos” (XAVIER,2007, p. 5).

Os RPGs são um segmento de jogos em que uma pessoa, o jogador, interpretando uma personagem, interage em um ambiente fantasioso, fazendo dessa personagem a própria pessoa nesse espaço. Essa modalidade de jogo foi criada para a simulação de explorações e de aventuras em locais e em situações, geralmente, incomuns a maioria das pessoas.

De início esteve voltado para o desbravamento de “cavernas e prédios abandonados” (CARDOSO, 2009, p. 57), em que Will Crowther criou em meados da década de 70, inspirado no pioneiro dos RPGs, *Dungeons & Dragons*, uma versão digital desse tipo de jogo. Nesse RPG, segundo Cardoso (2009), o jogador devia digitar comandos, indicando ações que representam a interação dele com a caverna e os outros jogadores, com o objetivo de desvendar problemas e alcançar o prêmio máximo, obter um tesouro. “O conceito de Crowther era criar um jogo amigável a pessoas não familiarizadas com computadores, a maioria da população em meados dos anos 70 do Séc. XX.” (CARDOSO, 2009, p. 58). E desse modelo, sucederam diversas modificações, dando origem a outros jogos, como o *Colossal Cave Adventure*, mas conhecido como *Advent*, e o *Zork*, sendo o conjunto dessas inúmeras derivações conhecido como *Adventure Games*.

Nos anos 90 do século XX, devido ao avanço tecnológico, permitindo melhores gráficos aos computadores, os visuais dos jogos foram aprimorados, mas ainda se mantendo o estilo do *Advent*: “Ao invés de descrições textuais temos cenários bem desenhados, mas o progresso se fazia também através da interação com personagens para a obtenção de objetos que desvendam quebra-cabeças” (CARDOSO, 2009, p. 60).

Ainda, uma série que merece destaque no desenvolvimento dos RPGs é *Ultima*. Ela que introduziu a esse segmento de jogos a divisão do cenário em grandes, formando uma série de quadrados, invisíveis aos olhos dos jogadores, em que as personagens ocupavam um deles e usava-os como base para suas movimentações. E no espaço em que o jogador, por meio de sua personagem explorava, apareciam aleatoriamente inimigos que precisavam ser derrotados. Nessas batalhas, o jogador podia escolher a ação, como o tipo de ataque, calculando-se depois disso o resultado do confronto, em que um dos oponentes na luta perdia pontos de vidas. Quando um desses zerasse sua pontuação vital, morreria.

Atualmente na produção desses jogos eletrônicos são envolvidos diversos profissionais, de designers a músicos, de animadores a programadores, assim como nas produções cinematográficas. Tudo para se criar um jogo onde seja possível a natural imersão pela simulação.

3.2. O universo tridimensional dos games

Nos jogos de RPG a interação se dá através da criação de um avatar, personagem da história, como forma do jogador imergir no universo espacial do jogo através de seu corpo, que é configurado pelo jogador, tanto personalidade quanto fisicamente, assim a construção do personagem pode por um lado demonstrar a idealização de uma imagem física e ao mesmo tempo levar em conta, em sua configuração, vivência e experiências assim como personalidade e ideias do jogador que passa a ser identificado pelo personagem ao qual criou, desta forma há maior identificação do jogador com o seu personagem assim um maior sucesso na imersão. É como entrar no filme materializado num espaço tridimensional navegável. Segundo Renata Gomes (2009) ao controlar seu avatar, o jogador, tem uma sensação muito forte de imersão no espaço representado. Para entendermos como isso ocorre trabalharemos com dois comportamentos, inicialmente o conceito de “*affordance*”, que será definido como

“possibilidades oferecidas pelo ambiente a um agente particular” (GIBSON, *et all* RODRIGUES e OLIVEIRA, 2006). Exemplificando entendemos a possibilidade de locomoção de algumas superfícies, de manuseio de alguns objetos, de interações sociais de outros indivíduos como *affordances*. Contudo, ao nos referirmos ao universo virtual no qual os games fazem parte não podemos tratar as possibilidades oferecidas como *affordances*, trataremos como simulação de *affordances*, já que nesse universo virtual as apresentações são apenas construções que imitam um processo ou ação do mundo real, no caso imitam tanto os objetos quanto as possibilidades que esse oferece ao ambiente. Para clareza, essas *affordances* simuladas têm tal efeito imersivo devido a construção de significados pré-existentes entre o homem e os objetos ao seu redor, assim com todas as possibilidades e limitações de interação. De fato, faremos referência ao conceito de *affordance* para entender a criação do universo ficcional navegável que o jogo nos propicia.

No game a simulação de *affordances* oferta ao avatar possibilidades para este transitar pelo espaço tridimensional criado. Essas *affordances* não possibilitam apenas oportunidades como também limitações desse ambiente. As simulações de *affordances*, propiciada pelo game, que cria na base do código um ambiente com comportamentos para objetos, como a água, o chão, as paredes, chegam a nós através da visualidade, para assim propiciar a imagem física desse ambiente na mente do jogador que irá, através do seu avatar, também materializado mentalmente, vivenciar experiências nesse ambiente, interagindo com esse inicialmente de forma física e posteriormente através de signos e de idéias adquiridas, simulando *umwelts*, proporcionando o “entrar no filme” que o videogame traz.

Pensaremos no conceito de *Umwelt*, como “a maneira como o ambiente é representado na mente do organismo e se torna o escopo possível de interação operacional com seu ambiente”. Se pensarmos nos games o que ocorre é possibilidade da “vivência de um *Umwelt* alternativo, virtual e simulado”, pode-se dizer ser a forma como se representa na mente o ambiente e assim, numa plataforma de games é possível interagir operacionalmente nesse ambiente. Recapitulando: “O design do mundo do game como *affordances* é capaz de proporcionar ao jogador a vivência de uma espécie de *Umwelt* alternativo, filtrado pelo corpo desse Outro que, ao jogar, habito. Esse Outro se dá para mim como uma corporalidade que coloco em ação jogando (...)” (GOMES, 2009, p. 94)

Os símbolos e as construções dos *umwelts* pelas *affordances* que permitem a construção dessa realidade virtual sentida ao se jogar e chegam a nós através de plataformas audiovisuais. Para tal construção também necessita explicar dois processos indispensáveis, na construção do jogo eletrônico, para que haja a interação entre jogador e jogo que são: a

simulação e a emulação. A primeira entendida como a aproximação do jogador do real a partir do mais próximo possível se pode chegar tecnicamente de um ponto a ser imitado, é como uma fragmentação da realidade da ação imitada; a segunda é entendida como cópia ou imitação de um padrão de ações, como processo que se dá na inflexibilidade dos sistemas de regras representativas que varia de diversas formas. Vejamos:

uma princesa de mais ou menos 84 pixels de altura por 32 pixels de largura chora copiosamente sua prisão na torre mais alta do castelo do vizir¹⁰. Se cada lagrima fosse simulada, não chegaria a ter sequer um único pixel de dimensão, sob o risco de ser confundida com um olho ou um dedão. A solução residiria em emular o sentimento da preterida pelo Príncipe da Pérsia com apenas duas palavras: “sniff” e “sniff” (XAVIER, 2007, p.2).

Esse trecho exemplifica a aplicação da simulação e da emulação que devem ser utilizadas de forma a se complementarem e carecem de ser usados com moderação durante o jogo (XAVIER, 2007).

A sensação de imersão propiciada pelos RPGs é tão intensa que pode ser sentida nos RPGs de texto, onde o percurso realizado pelo personagem/avatar se dá apenas por descrições textuais detalhadas das ações e dos ambientes, o que propicia ao jogador com facilidade imaginar a atmosfera narrada e ter sucesso na sua interpretação. Tal reação já pode ser, até certo ponto, explicada biologicamente, por estruturas cerebrais existentes, chamadas “neurônio-espelho”, que possibilitaram não só ao homem, mas a todos os primatas, a capacidade de recriar internamente movimentos por ele observados. Contudo o videogame possibilita ao jogador não só a observação, como é possível ao telespectador, mas, através de seu avatar, a execução no vídeo. Segundo Renata Gomes (2009). Essa relação entre o homem e o jogo é tão poderosa que alguns especialistas acreditam ser mais importante uma boa interface de controle do avatar do que um maior nível de sofisticação visual.

3.3. A Narrativa e o Visual

Diferenciaremos, de início, história de narração, tendo como base Jesus de Paula Assis (2007):

“Para clareza, diremos que uma história é “o que acontece”, enquanto narração é “a sequência de eventos que exibe o que acontece”. A mesma história pode, assim, ser a base para muitas narrativas diferentes que transformam o mesmo conteúdo em um documentário linear, em um filme de suspense ou em um videogame.”(p.39-40)

¹⁰ Ministro e/ou conselheiro de um sultão ou rei da antiga Pérsia.

A partir disso Assis trata o cinema e os livros como uma narrativa linear e passional, sem deixar de lado a interatividade, em que “o leitor/espectador assiste a uma narração desenvolvida pelo profissional que dá os tempos e, portanto o ritmo com que os fatos relevantes vão sendo apresentados” (ASSIS, 2007, p.40). Já a narrativa do game é co-produzida pelo jogador que determina a sequência de eventos que vai seguir dentro das alternativas que o produtor do game pré-determinou a ele.

Assis também apresenta o extremo ao filme linear que seria o filme fragmentado onde o espectador “não apenas apõe os nacos, mas é obrigado a ordená-los de forma sempre provisória, tendo de teorizar sobre sua ordem e trocar de teoria (e de ordem) a cada nova informação” (ASSIS, 2007, p. 40).

A evolução da narrativa do cinema se familiariza muito com a dos games. Os primeiros filmes eram feitos com grandes e pesadas câmeras o que dificultava seu manuseio, o resultado era um filme com plano imóvel, como assistir a uma peça de teatro. Assim como os primeiros games tinham o mesmo plano imóvel, usando da câmera fixa sem exploração de cenários.

A evolução da narrativa dos games é notável se compararmos os primeiros games, como *Pac Man* e *Ping Pong*, aos jogos de RPG. E é importante esclarecer que no formato de videogame (RPG) se faz aparecer uma sequência coerente, que leva o jogador a ver a idéia da construção de uma historia. Isso através do jogador que sente “o prazer de sentir que desvendou uma sequencia de raciocínio que o desenvolvedor do game lhe havia reservado” (ASSIS, 2007, p. 11).

A narrativa utilizada pelos games caminha junto com tecnologias visuais emergentes. Assim como a televisão evoluiu, sendo uma plataforma visual para o game, os consoles também evoluíram e seus controles também. Assim as inovações tecnológicas dos videogames estão possibilitando a criação jogos com enredos e personagens complexos, aproximando os videogames da linguagem cinematográfica.

Contudo, a ideia que muitos teóricos defendem e Renata Gomes (2009, p. 95) explica é que:

se compreendermos o game – de modo geral e, de modo particular, o game de personagem – como uma forma emergente de criação de sentido narrativo, também é preciso entendê-lo como uma forma que precisa explorar novas visualidades, para não incorrer no pecado de simplesmente emular um meio anterior.

Desta forma, a evolução das tecnologias audiovisuais, em especial os videogames, tem evoluído a tal ponto que transmitem a possibilidade de haver sempre novas formas de produzir outras vivências.

Porém, se por um lado identificamos cinema e videogame compartilharem de narrativas muitas vezes semelhando o mesmo não podemos falar sobre a popularidade em seu processo de criação. Uma vez que o cinema evoluiu, mas manteve seu lado caseiro de construção de filme independentes o mesmo não ocorreu com o videogame, mesmo com o aumento dos cursos para formação de programadores de videogames a criação de novos jogos é praticamente impossível já que as mesmas tecnologias presente nos consoles proibem que este rode jogo além dos produzidos nessa indústria monopolizada.

4. REFLEXÕES FINAIS

O videogame nada mais é que um jogo transmitido a nos por uma plataforma audiovisual, mais especificamente um console, um controle e uma TV, sendo que os três objetos apresentados podem se encontrar reunidos em um computador. Desde sua criação o videogame assim como outras mídias audiovisuais, necessita da vontade de interação de um usuário com o sistema em questão.

Sendo o videogame um artefato cultural é de se esperar que sua presença seja cada mais rotineira, principalmente por se tratar de uma mídia de tem ganhado grande espaço nas residências, significando que seu mercado também vem se expandindo.

Os games criaram sua própria narrativa e mesmo sobre influencia notável do cinema, também desenvolveu sua própria visualidade, esta ultima que tem sido o grande foco para novas evoluções. Mas vale lembrar que como dito por Renata Gomes o grande atrativo dos videogames, mais especificamente os jogos de RPG, é a capacidade de imersão proporcionada ao jogador, essa capacidade se da através da narrativa e de, como visto acima, sentimentos que junto a processos físicos e fisiológicos transportam o jogador a esse novo universo proposto. Não se esta falando que a evolução das técnicas visuais seja um retrocesso ao que os jogos de RPG proporcionam, mas como visto na sua historia, anteriormente os jogos de RPG eram escritos e mesmo assim não perdiam em imersão e fantasia, contudo exigiam de seus jogadores a habilidade de interpretar seus papeis sem praticamente nenhum auxilio visual, mostrando que os processos físicos e fisiológicos são motivados pela visualidade, mas não só por ela, mas principalmente por uma narrativa sem ritmos determinados com liberdade de criação. Com grande representatividade das tecnologias que evoluem no intuito de fortalecer ligação entre jogador e maquina propiciando que se sintam um nesse universo ficcional onde o videogame é o elo entre a realidade e a ficção.

REFERÊNCIAS

ABREU, Andre de. **Videogame: um bem ou um mal**. São Paula. 2003. Disponível online em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2230>>. Acesso em 20/09/2010.

ALVES, Frank. **A Questão Poética dos Videogames**. Disponível online em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2299>>. Acesso em 20/09/2010.

ALVES, Lynn; BEATRIZ, Isa; MARTINS, Jodeilson. **A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos**. Rio de Janeiro. 2009. Disponível em: <>

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do Videogame - Conceitos e Técnicas**. São Paulo: Alameda Casa Editorial, 2007.

ASSIS, Ricardo Luis Aguiar; MORAES, Welerson Resende. **Os jogos eletrônicos: Artefatos culturais, tecnológicos e virtuais na sociedade da era digital**. Minas Gerais. 2008.

Disponível em: <

http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema5/TerxaTema5Artigo12.pdf>

CARDOSO, Erick Santos. **A evolução narrativa e audiovisual do videogame em *Final Fantasy***. São Paulo. 2009. Disponível online em: <

http://www.anhembi.br/publique/media/dissertacao_erick_santos_cardoso.pdf>. Acesso em 19/09/2010.

CRUZ, Dulce Marcia. **A intertextualidade entre games e o cinema: criando histórias para entretenimento interativo**. Salvador. 2005. Disponível online em: <

<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/novastrilhas/textos/dulcecruz.pdf>>. Acesso em 20/09/2010.

_____. **Linguagem Audiovisual**. 2. ed. Palhoça: UnisulVirtual, 2007. 186p

D-53, Grupo de trabajo. Cinema e produção audiovisual. **Narrativa Audiovisual Entre Cinema e Game**. Disponível online em:

<<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/narrativa-audiovisual-entre-cinema-e-game/1036/>>. Acesso em 18/09/2010

FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino; OSWALDO, Maria Luiza Magalhães Bastos. **Jovens e jogos eletrônicos: novas narrativas, novos leitores, novas competências de leitura**. Disponível online em:

<<http://www.anped.org.br/reunioes/32ra/arquivos/trabalhos/GT16-5149--Int.pdf>>. Acesso em 16/09/2010.

GOMES, Renata Correia Lima ferreira. **Game o que? Um breve percurso pela historia (oficial) do game**. Disponível online em: <

<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/1373/856>>. Acesso em 16/09/2010.

_____. **O design da narrativa como simulação imersiva**. In: *Narrativas Midiáticas Contemporâneas*. Porto Alegre: ed. Sulina, 2006. Disponível online em: <

http://recalque.files.wordpress.com/2008/07/rgomes_games.pdf>. Acesso em 19/09/2010.

_____. **Videogames: imagem, narrativa, participação.** In: *Imagem Contemporânea: cinema, tv, documentários, fotografia, videoarte, games...*, II. São Paulo: ed. Hedra, 2009, p.87-98

GOSCIOLA, Vicente. **Game e audiovisual: o lugar do cinema no game.** Disponível online em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2249>>. Acesso em 15/09/2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** 4. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MORAES, Weterson Resende; ASSIS, Ricardo Luis Aguiar. **Os jogos eletrônicos: artefatos culturais, tecnológicos e virtuais na sociedade e da era digital.** Disponível online em: <http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema5/TerxaTema5Artigo12.pdf>. Acesso em 18/09/2010.

RODRIGUES, Sérgio Tosi; OLIVEIRA, Flávio Iamael da Silva. **Affordances: a relação entre agente e ambiente.** In: *Ciências e Cognição*, vol. 09. Bauru. São Paulo. 2006, p. 120-130.

STATERI, Julia. **Cinema e videogame: diferenças e possibilidades.** São Paulo. 2008. Disponível online em: <http://www.panaceadesign.com.br/blog/downloads/cinema_e_videogame.pdf>. Acesso em 19/09/2010.

XAVIER, Guilherme. **Jogos eletrônicos como sistemas simbólicos.** São Paulo. 2007. Disponível online em: <<http://wwwusers.rdc.puc-rio.br/imago/site/recepcao/textos/gui-final.pdf>>. Acesso em 16/09/2010.